

БУРЕМНІ МАНДРИ



ПРАВИЛА ГРИ: СОЛО-РЕЖИМ



БУРЕМНІ МАНДРИ



ВСТУП

Отто — студент за обміном із далеких земель поза Таємничим лісом — подолав довгий шлях, аби взяти участь у змаганні! Він кмітливий, незворушний і робить усе децю по-своєму. Та будьте певні: він так само, як і ви, рішуче налаштований виграти Кубок громади.

Цей соло-режим вводить у гру Отто — суперника, який діє за простими правилами та імітує гру людини. Завдяки Отто ви зможете насолоджуватися грою «Буремні мандри» на самоті.

Додаткові компоненти не потрібні — лише ваші розум і уява.

ЗМІСТ

Підготування до гри	3
Загальні правила	4
Ігролаг	4
Ефект джекдота	5
Кінець гри	5
Взаємодія гравців	5
Підрахунок ПБ	6
Приклад підрахунку ПБ Отто	6
Перелік карт з особливим трактуванням	7
Додаткові випробування	7
Авторський колектив	7
Короткий довідник щодо Отто	8

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ



Спершу виберіть рівень складності для Отто: **легкий, нормальний, складний**. Щоразу, як дачитимете текст на кшталт [Л1, Н2, С3], знайте, що він стосується вибраного вами рівня складності.

Підготуйте ігрове поле, колоду карт та інші ігрові компоненти для себе, як зазвичай. Після вибору початкової карти мешканця, виконайте такі кроки підготування для Отто:

- 1 Перетасуйте не вибрану вами тематичну колоду й розмістіть її поруч. Тепер це — особиста колода Отто.
- 2 Розкрийте 8 верхніх карт із колоди Отто. Він гратиме по черзі [Л1, Н1, С2] із цих карт, дотримуючись таких правил:
 - а Якщо є карти мешканців, Отто грає карту мешканця з найвищою вартістю. Не кладіть припаси на цю карту.
 - б Якщо карт мешканців немає або не лишилося, Отто грає карту манатки з найбільшою кількістю припасів. Покладіть припаси на цю карту, як зазвичай.

Якщо розкрито кілька карт з однаковою вартістю / кількістю припасів, виберіть одну з них намання.

- 3 Скиньте решту карт у випадковому порядку.
- 4 Виберіть одну з двох початкових карт мешканця для Отто та скиньте іншу. Не кладіть припаси на цю карту.
- 5 Перший хід — ваш.

ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА

Отто грає децю екстравагантно:

1. У нього немає стартових карт, жетонів зачарування і своєї руки.
2. Отто ігнорує текст карт.

Це означає, що він не може спровокувати спрацювання карт манаток у звичайний спосіб (див. крок 1 у розділі «Ігролад»).

3. Він розігрує всі карти безплатно.
4. Отто не кладе припаси на розіграні під час підготування карти мешканців; ці карти НЕ потрібно підкладати наприкінці його ходу.

Водночас, Отто кладе припаси на карти манаток.

5. Він може отримувати монети, але не може їх витратити. Монети слугують для збільшення підсумкового результату Отто під час підрахунку ПБ.
6. Щоразу, коли ви мусите віддати щось Отто (наприклад, монети або карти), він натомість отримує 1 монету з резерву.
Повний перелік карт з особливим трактуванням, які можуть спричинити таку дію, наведено в кінці цих правил.
7. Якщо з будь-якої причини Отто мусить потягнути карту, він натомість скидає її.

Карту скидає Отто, не ви!



ІГРОЛАД

Отто робить свій хід після завершення кожного вашого ходу, як зазвичай. Він не виконує дії, натомість автоматично здійснює два кроки у такому порядку:

Крок 1. Манатки

Отто забирає по одній монеті з кожної карти манатки у грі — як зі своїх карт, так і з ваших. Це єдиний спосіб, у який він може отримувати монети з карт манаток, незалежно від того, що ще він робить.

Якщо на будь-якій карті манатки Отто не лишилося припасів, її потрібно підкласти під його карту підрахунку ПБ. Не застосовуйте ефекти реліквій від імені Отто.

Крок 2. Розіграш карти

Отто розкриває дві верхні карти зі своєї колоди. Якщо його колоду вичерпано, він розкриває карти зі спільної колоди. Якщо Отто не може розкрити дві карти, розкрийте стільки, скільки можливо.

Отто — оцядливий суперник; він завжди намагатиметься використати найдешевшу з-поміж відкритих карт, незалежно від її типу. Якщо обидві карти мають однакову вартість, він використовуватиме обидві (така ситуація називається **ефектом джекбота**, він описаний трохи далі).

- Якщо Отто використовує карту мешканця або будівлі, просто підкладіть її під карту підрахунку ПБ.
- Якщо Отто використовує карту манатки, розіграйте її та покладіть на неї припаси, як зазвичай.

Після використання дешевшої з двох карт Отто скидає іншу (якщо не було **ефекту джекбота**).

ЕФЕКТ ДЖЕКБОТА

Якщо Отто пощастить розкрити дві карти з однаковою вартістю, він використає обидві у вказаний вище спосіб. Коли це стається, ви отримуєте невеличкий бонус! На початку свого наступного ходу активуйте стартову карту. Оскільки ця активація — не основна дія, ви маєте право активувати її ще раз у цей хід, як зазвичай.

Активація стартової карти у такий спосіб підходить під формулювання «у цей хід» на картах на кшталт «Домашній сидень».

КІНЕЦЬ ГРИ

Щойно вичерпано колоду, ви обидва робите ще по одному ходу. Позаяк під час останнього ходу Отто карт у колоді немає, він лише забирає монети з усіх карт манаток, що на той момент грі.

Перед підрахунком ПБ Отто повертає всі припаси зі своїх карт манаток до резерву, а потім підкладає під карту підрахунку ПБ усі карти, які має у зоні гравця, разом із картами манаток і мешканців, які розіграв під час підготування до гри.

ВЗАЄМОДІЯ ГРАВЦІВ

Ви можете провокувати спрацювання карт манаток Отто і забирати з них монети.

Отто розіграє карту / карти мешканців під час підготування до гри, проте не може активувати і підкладає їх під карту підрахунку ПБ лише наприкінці гри. Також він не може розігрувати додаткові карти мешканців після підготування до гри. Розіграні карти мешканців підходять під формулювання «у грі» на картах, які ви активуєте.



ПІДРАХУНОК ПБ

Ви отримуєте ПБ, як зазвичай.

Для підрахунку ПБ Отто спочатку конвертуйте його монети у ПБ.

- Якщо ви граєте на **легкому рівні**, за кожні 5 монет Отто здобуває 1 ПБ.
- В іншому разі, за кожні **[Н10, С5]** монет додайте 1 до кількості підкладених карт мешканців у його найменшому стосі.

Отто підраховує ПБ мешканців, як зазвичай.

Отто підраховує ПБ манаток, як зазвичай; вважайте, що він має **[Л2, Н2, С3]** карти будівель із жетонами зачарування на них, тож отримує **[Л2, Н2, С3]** ПБ за кожну підкладену карту манаток.

Отто здобуває ПБ, що дорівнюють вартості усіх підкладених карт будівель; уважайте, що він розіграв їх та інвестував монети у кількості, що дорівнює їхній вартості.



ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ПБ

Отто має 26 монет. Спершу конвертуйте їх у додаткові ПБ.

- На **легкому рівні** Отто здобуває 5 ПБ.
- На **нормальному рівні** Отто додає 2 до кількості підкладених карт мешканців у найменшому стосі.
- На **складному рівні** Отто додає 5 до кількості підкладених карт мешканців у найменшому стосі.

Отто має 15 підкладених карт мешканців:
5 кроликів, 7 жаб і 3 ворони.

Приклад:
складний рівень

- На **легкому рівні** Отто здобуває 21 ПБ.
- На **нормальному рівні** Отто додає 2 ворони до найменшого стосу й здобуває 35 ПБ.
- На **складному рівні** Отто додає 3 ворони й 1 кролика та здобуває 42 ПБ. П'ятий мешканець наразі не впливає на ПБ, тож на нього не зважаємо.



Отто має 7 підкладених карт манаток.

- На **легкому** і **нормальному рівнях** його ПБ становлять 14 (7x2).
- На **складному рівні** ПБ Отто становлять 21 (7x3).

Отто має три підкладені карти будівель: «Інформація для туристів», «Майстерня» та «Імміграційна служба». Сума їхніх ПБ становить 10, незалежно від рівня складності.

Загальна кількість ПБ Отто становить **[Л50, Н59, С73]**.

КАРТИ З ОСОБЛИВИМ ТРАКТУВАННЯМ

Благодійник

Поверніть монети у резерв. Отто натомість отримує 1 монету з резерву (але не тоді, коли ви повернули у резерв 0 монет).

Душа компанії

Підрахуйте розіграні вами карти мешканців і карти мешканців Отто, розіграні у фазі підготування.

Ковпак для вечірки

Підрахуйте розіграні вами карти мешканців і карти мешканців Отто, розіграні у фазі підготування.

Народна паладинка

Отто отримує 1 монету з резерву замість активації нори, якої в нього немає.

Нишпорка Одарка

Позаяк Отто не може приймати рішення, натомість покладіть дві верхні карти з колоди на стіл долілиць, а потім розкрийте наступні дві карти.

Перевертень

Видеріть з-поміж карт мешканців Отто, розіграних у фазі підготування.

Равлекрук

Якщо ви даєте Отто змогу потягнути карту, він скидає її і натомість отримує 1 монету з резерву.

Розкаяний продавець

Отто скидає карту і натомість отримує 1 монету з резерву.

ДОДАТКОВІ ВИПРОБУВАННЯ

Якщо Отто — занадто легкий суперник для вас, спробуйте додати одне або декілька додаткових випробувань.

- ◆ **ФОРА:** Отто розіграє дві додаткові карти під час підготування до гри.
- ◆ **НІ ДЖЕКБОТУ:** коли Отто розіграє дві карти у свій хід, не активуйте свою стартову карту.
- ◆ **НА ВСІ ГРОШІ:** щоходу Отто використовує дорожчу карту, а не дешевшу.
- ◆ **ШВИДКИЙ ПРИБУТОК:** коли Отто розіграє карту манатки, він одразу забирає з неї 1 монету.
- ◆ **ЩЕ БУРЕМНІШИЙ ОТТО:** підготуйтеся до гри за варіантом «Ще буремніші мандри» (див. с. 15 основних правил гри). Позаяк в Отто немає власної колоди, він одразу починає використовувати спільну колоду (навіть під час підготування до гри!). Якщо під час підготування в Отто немає або не лишилося карт мешканців і манаток, він підкладає карту дудівлі з найвищою вартістю.



АВТОРСЬКИЙ КОЛЕКТИВ

Автори соло-режиму: Iain Everett та Hent van Imhoff
Ілюстрації: Pennie Jo Everett
Макет правил соло-режиму: Zinia Redo та Panagiota Tsibaidi
Тестувальники: Bryan Yan, Kenny Goodman, Ricardo Gonçalves and Angela Mauromati

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівництво проєктом: Аліса Соляніченко
Переклад з англійської: Олег Комар
Редагування: Марійка Сівченко



КОРОТКИЙ ДОВІДНИК

Хід Отто

- 1 Візьміть по одній монеті з кожної карти манатки у грі. Підкладіть манатки Отто без припасів.
- 2 Розкрийте дві карти (якщо можливо — з колоди Отто, інакше зі спільної колоди).
- 3 Використайте дешевшу карту:
 - а Якщо це карта мешканця / дудівлі: підкладіть її.
 - б Якщо це карта манатки: зіграйте її (покладіть припаси, як зазвичай).
- 4 Якщо обидві карти мають однакову вартість, використайте обидві. Джекпот! Гравець активує стартову карту.

Підрахунок ПБ Отто

- 1 Конвертуйте монети:
 - Легкий:** 5 монет = 1 ПБ.
 - Нормальний:** 10 монет = 1 мешканець.
 - Складний:** 5 монет = 1 мешканець.
- 2 Мешканці: підраховуйте, як зазвичай. «Конвертовані» мешканці потрапляють до найменшого стосу.
- 3 Манатки: підраховуйте, ніби Отто має [Л2, Н2, С3] зачаровані дудівлі.
- 4 Будівлі: підраховуйте відповідно до вартості.

