

ES

BR

RU

KR



P R O J E C T

F I N E S S E E X P A N S I O N

R U L E B O O K

ДОПОЛНЕНИЕ «УЛОВКИ»

Это дополнение добавляет в игру новый модуль «Уловки». Подстраивайтесь под жетоны уловок, чтобы получать монеты — ценный ресурс, который можно потратить на дополнительные действия.

СОСТАВ ИГРЫ

- 35 жетонов монет.
- 30 жетонов уловок:
 - 10 из набора А.
 - 10 из набора В.
 - 10 из набора С.

Это дополнение совместимо с базовой игрой «Проект L» и всеми другими дополнениями.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку к игре как обычно, а затем пройдите следующие этапы:

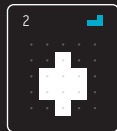
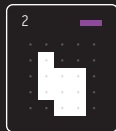
- 1 Положите все монеты рядом со стопками заданий — это банк монет.
- 2 Разделите жетоны уловок на 3 набора — А, В и С по буквам на их оборотных сторонах.

- 3 Возьмите по 2 случайных жетона уловок из наборов А и В и 6 жетонов из набора С. Оставшиеся жетоны уловок уберите в коробку, не просматривая их.
- 4 Перемешайте все 10 случайно выбранных жетонов уловок, затем выложите их лицевой стороной вниз в ряд ниже ряда чёрных заданий. Первые 2 жетона уловок оставьте лежать лицевой стороной вниз, а остальные переверните.

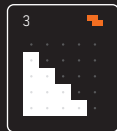
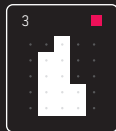
1



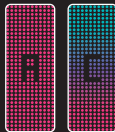
Ряд белых заданий



Ряд чёрных заданий



Ряд жетонов уловок



1-й и 2-й жетоны уловок
(лицевой стороной вниз)

с 3-го по 10-й жетоны уловок
(лицевой стороной вверх)

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Во время одного раунда игроки могут использовать уловку только с текущего жетона уловки — крайнего левого в ряду, и только если тот лежит лицевой стороной вверх.

В конце каждого раунда крайний левый жетон уловки необходимо убрать в коробку. Таким образом, в первых двух раундах ни один участник не сможет использовать уловку (поскольку первые два жетона лежат лицевой стороной вниз).

Все игроки могут использовать текущую уловку только в свой ход.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ УЛОВКУ

Чтобы использовать уловку, вы должны выполнить требования, изображённые на её жетоне.



- Уловки из набора А требуют, чтобы вы выкладывали на свои карточки заданий определённые фигуры.
- Уловки из набора В требуют, чтобы к концу вашего хода у вас были определённые фигуры.
- На жетонах уловок из набора С встречаются разные требования.

Если за использование уловки вы должны получить монету, а банк опустел, сначала игрок(и) с наибольшим количеством монет

возвращает(-ют) по 1 монете в банк, затем вы берёте монету, которую должны получить.

В конце своего хода перенесите все монеты, лежащие слева от вашего планшета, направо (положите рядом с запасом фигур). Теперь эти монеты вам доступны и в последующие ходы вы можете тратить их на выполнение дополнительных действий, как описано ниже.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

В любой момент своего хода вы можете потратить 2 доступные вам монеты (вернуть их в банк), чтобы немедленно выполнить 1 любое действие. Это действие вы выполняете в дополнение к обычным 3 действиям в свой ход. Вы можете приобретать несколько дополнительных действий в ход, но за каждое должны потратить 2 монеты. **Исключение:** действие мастера по-прежнему можно выполнять не чаще 1 раза в ход.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра близится к завершению при соблюдении одного из двух условий (зависит от того, что произойдёт раньше):

- По правилам базовой игры: **когда заканчивается стопка чёрных заданий**. Завершите текущий раунд, проведите ещё 1 раунд, затем нанесите последние штрихи.
- **Когда вы убираете в коробку последний жетон уловки** (в конце 10-го раунда). Если это происходит, не проводите ещё 1 раунд, а сразу нанесите последние штрихи.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

После завершающего раунда перенесите все монеты, лежащие слева от вашего планшета, направо. При нанесении последних штрихов вы можете потратить 1 монету за каждую

выложенную фигуру, чтобы не вычитать за неё 1 очко. Если у вас нет монет, вы наносите последние штрихи по обычным правилам.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Если игроков с наибольшим количеством очков несколько, побеждает претендент, у которого больше монет. Если по-прежнему ничья,

следуйте обычным правилам разрешения ничьей.



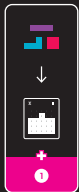
Если текущий жетон уловки — розовый: всякий раз, используя уловку, немедленно возьмите из банка столько монет, сколько указано внизу этого жетона. Положите монеты слева от своего планшета — эти монеты нельзя тратить до начала вашего следующего хода.



Если текущий жетон уловки — голубой: в конце своего хода сверьтесь с этим жетоном и возьмите из банка столько монет, сколько раз у вас выполнены изображённые требования.



ПРИЛОЖЕНИЕ. ЖЕТОНЫ УЛОВОВ

Набор А



Все жетоны этого набора действуют одинаково.

Всякий раз, когда вы выкладываете любую из изображённых на жетоне фигур на любую свою карточку невыполненного задания, получайте 1 монету.



Пример. Если, выполняя действие мастера, вы выложили фигуры  и , получите 2 монеты.

Набор В



Все жетоны этого набора действуют одинаково.

В конце своего хода получите по 1 монете за каждую из изображённых на жетоне фигур, если она есть в вашем запасе и/или на ваших карточках невыполненных заданий.

Пример. Если в конце вашего хода у вас две фигуры  в вашем запасе и одна  на карточке задания, получите 3 монеты.

Набор С

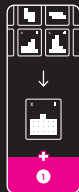


В конце своего хода получите по 1 монете за каждую вашу карточку невыполненного задания.

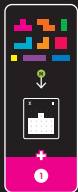
Пример. Если в конце вашего хода у вас 4 невыполненных задания, получите 4 монеты.



Всякий раз, когда вы выполняете задание, получайте 1 монету.



Всякий раз, когда вы берёте карточку задания, получайте 1 монету.





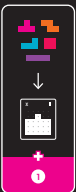
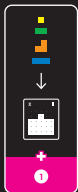
Всякий раз, когда вы выполняете действие мастера, получаете по 1 монете за каждую выложенную фигуру (любой формы).

Пример. Если, выполняя действие мастера, вы выложили на свои карточки заданий 3 фигуры (любой формы), получите 3 монеты.




В конце своего хода получите по 1 монете за каждую из изображённых на жетоне форм, если хотя бы 1 фигура такой формы есть в вашем запасе и/или на ваших карточках невыполненных заданий.

Пример. Если в конце вашего хода у вас есть две разные формы фигур (три  и две ) в вашем запасе и/или на карточках заданий, получите 2 монеты.





Всякий раз, когда вы выкладываете любую из изображённых на жетоне фигур на любую свою карточку невыполненного задания, получите 1 монету.

Пример. Если вы выложили фигуру  на свою карточку задания, получите 1 монету.



Всякий раз, когда вы берёте фигуру 1-го уровня или улучшаете фигуру, получите 1 монету.

Если вы играете с дополнением «Призрачная фигура», то также получите 1 монету за каждое улучшение в награде «Новый уровень» (1 монету за  и 2 монеты за .

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ С ДОПОЛНЕНИЕМ «УЛОВКИ»

Изощённый искусственный интеллект теперь берёт 2 карточки заданий в ход, поэтому не забывайте пользоваться уловками, чтобы его опередить!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку к одиночной игре как обычно, но возьмите 20 карточек белых заданий и 15 карточек чёрных заданий. Затем подготовьте компоненты дополнения «Уловки» по обычным правилам, но жетоны уловки и монеты поместите рядом с квадратом из карточек заданий.

ВАШ ХОД

Следуйте обычным правилам одиночного режима и дополнения «Уловки».

ХОД СОПЕРНИКА

Ваш соперник не использует уловки и не получает монеты. Он играет по правилам обычного одиночного режима, но с одним исключением: он всегда берёт две карточки заданий в свой ход.

- Первую в свой ход карточку задания соперник забирает так же, как и в обычном одиночном режиме, — то есть приносящую больше всего очков.
- Вторую в свой ход карточку задания он забирает из той же колонки, что и первую, но приносящую меньше всего очков.

- Если обе карточки приносят меньше всего очков, то он выбирает из них верхнюю в колонке.
- Если в нужной колонке не осталось карточек, пропустите этот этап.

Выложите на место взятых карточек новые задания только после того, как соперник забрал две карточки. Выкладываете новые карточки в колонку сверху вниз.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра может завершиться как по правилам обычного одиночного режима, так и дополнения «Уловки» (зависит от того, что произойдёт раньше).

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Следуйте правилам обычной одиночной игры и дополнения «Уловки».

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Происходит по правилам обычной одиночной игры.