

НОРИЯ

Соло-режим

Глубоко в недрах Нории обнаружены древние машины, покрытые странными символами. Учёные с энтузиазмом принялись за работу, пытаясь включить найденные механизмы. Они верят, что эти машины помогут городу. Говорят, что они даже более эффективны, чем некоторые люди. Трудно поверить, не так ли?

Перед изучением правил одиночного режима прочтите правила основной игры.

Обзор игры

В соло-режиме «Нории» вам предстоит сыграть против автоматизированного соперника (в дальнейшем — Автоматон). Вы сможете победить его, если к концу игры наберёте больше победных очков, чем он. Также вы будете стараться ставить рекорды по победным очкам.

Подготовка к игре

Подготовьтесь к игре по правилам для опытных игроков со следующими исключениями:

- Игра против Автоматона длится 16 раундов. Поместите 1 жетон раунда на каждое деление шкалы раундов.
- Выберите цвет и возьмите все компоненты этого цвета.
- Выберите цвет для Автоматона. Ему понадобятся только представители и фабрики этого цвета.
- Поместите на рынок 4 диска каждого типа. На ячейки в верхней части рынка поместите диски энергии, мицелия и обсидиана. Случайным образом определите ячейки на рынке для дисков города, путешествий, инструментов и бонусов.
- Взакрытую перемешайте планшеты островов, возьмите 5 из них и выложите в открытую по кругу. Положите корабли на эти острова следующим образом: 1 корабль, соответствующий изображённому ресурсу, на ячейки  и  и 2 корабля — на . Поместите посла Автоматона на случайный остров. Не забывайте об ограничениях на передвижение — они действуют.
- Поместите одного из представителей Автоматона на первое деление случайного трека.
- Соберите колесо Автоматона с дисками букв по правилам подготовки для опытных игроков либо соберите рекомендованный вариант для первой соло-игры (см. справа). Все диски букв начинают игру обычной (тёмной) стороной вверх.



- Соберите ваше собственное колесо по правилам подготовки для опытных игроков.
- Поместите 1 из ваших представителей на первое деление трека по вашему выбору.
- Вы не получаете ресурсов и знаний.

Ход игры

Вы ходите первым, затем — Автоматон. Игра длится 16 раундов. В свой ход возьмите с поля нижний жетон раунда и поместите его в центр колеса Автоматона.

В начале хода Автоматона уберите жетон раунда с колеса и поверните каждое из трёх колец Автоматона на 1 деление по часовой стрелке. Активируйте в алфавитном порядке диски букв, которые только что передвинулись в нижнюю (активную) половину колеса Автоматона, и выполните их действия. У дисков букв есть обычная и улучшенная стороны. Если активируется улучшенный диск, соответствующее действие выполняется дважды. Все активированные улучшенные диски на колесе Автоматона нужно использовать дважды. Если в нижнюю половину в этот ход не передвинулось ни одной буквы, то Автоматон не выполняет действий.

Действия Автоматона подробно описаны на следующей странице.

Подсчёт очков

После 16 раундов подсчитайте количество победных очков, полученных вами и Автоматоном. Воспользуйтесь правилами раздела «Итоговый счёт» основных правил игры. Если вы получили больше победных очков, чем Автоматон, вы побеждаете.

Также у нас есть две дополнительные версии Автоматона. Игра с каждой из них будет сложнее предыдущей. Расшифровку указанной ниже информации вы найдёте в следующей главе.

Автоматон 2: 2C – 1B 2E – 1A 3D 4F

Автоматон 3: 1E – 2F 3A – 1C 3B 6D

Обозначения

Чтобы описать вашего Автоматона, можете использовать систему аббревиатур.

Бонус = Б | Энергия = Э | Мицелий = М | Обсидиан = О | Путешествие = П | Город = Г | Инструмент = И

С помощью этих аббревиатур вы можете записать начальные условия вашего Автоматона и в дальнейшем поделиться ими с друзьями.

Рынок

Запишите обозначения дисков на рынке, затем укажите их цену.

Пример: П1, Г2, И3, Б4

Острова

Начиная с острова, расположенного в верхней части круга, продвигайтесь по часовой стрелке. Для обозначения начального острова с послем Автоматона поставьте крестик (x) рядом с числом.

Пример: 7, 4 (x), 2, 8, 9



Колесо Автоматона

Для записи начальной конфигурации колеса Автоматона начните с малого кольца; затем перейдите к среднему и наконец к большому. Запишите положение каждой буквы на кольце. Отметьте, на какой трек вы поместили представителя Автоматона при подготовке.

Пример: 1А – 1Е 2В – 3С 4F 5D – трек переработки

Ваше колесо

Запишите конфигурацию вашего колеса аналогично колесу Автоматона. Используйте аббревиатуры с предыдущей страницы. Отметьте, на какой трек вы поместили вашего представителя при подготовке.

Пример: 1П – 1И 3О – 1Г 3М 4Э – трек благоустройства

Вы можете кратко описать вашу подготовку к игре в четырёх строках.

Рынок: П1, Г2, И3, Б4

Острова: 7, 4 (x), 2, 8, 9

Автоматон: 1А – 1Е 2В – 3С 4F 5D – трек переработки

Игрок: 1П – 1И 3О – 1Г 3М 4Э – трек благоустройства

Действия Автоматона

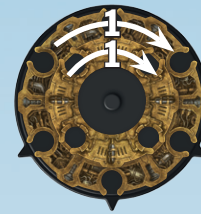
А У этой буквы есть два разных действия, в зависимости от раунда. Действие меняется начиная с 11 раунда.



Раунд 1–10. Перевозка: переместите посла и возьмите 1 корабль.

Переместите посла Автоматона на 1 остров по часовой стрелке, возьмите с него 1 корабль с ресурсом самого редкого типа и уберите его в коробку.

В случае если нельзя определить самый редкий тип ресурса, возьмите корабль из правой части острова и уберите его в коробку. Если на острове не осталось кораблей, это действие отменяется.



Раунд 11–16. Дополнительная энергия: поверните среднее и большое кольцо.

Поверните среднее и большое кольцо по часовой стрелке на 1 деление. В алфавитном порядке активируйте диски букв, которые только что (за счёт этого действия) передвинулись в нижнюю половину колеса. Это происходит в дополнение к активации в начале хода Автоматона. Поворачивайте кольца ровно на 1 деление, даже если диск с буквой А был улучшен.

В **Фабрика:** переместите посла и постройте 1 фабрику.



Переместите посла Автоматона на 1 остров по часовой стрелке и поместите на этот остров фабрику Автоматона. Если возможно, в первую очередь кладите фабрику Автоматона на пустую строительную площадку с 2 складами. Если таких несколько, выберите самую правую доступную строительную площадку. Если свободных строительных площадок нет или если все фабрики Автоматона уже размещены, это действие отменяется.

С **Интрига Автоматона:** передвиньте и уберите политиков.



Посмотрите, на каком треке представитель Автоматона занимает самое высокое деление. Затем передвиньте 1 политика в нижнюю часть соответствующей палаты. Посмотрите, на каком треке ваш представитель занимает самое высокое деление. Затем уберите 1 политика из верхней части соответствующей палаты.

В случае если несколько представителей занимают одинаково высокие деления на треках, выберите ту палату, которая находится правее. Не исключено, что вам придётся выполнять обе части этого действия на одном и том же треке.

Если вы не можете передвинуть политика в нижнюю часть палаты, соответствующей треку, на котором находится представитель Автоматона, передвиньте 1 политика в нижнюю часть палаты специализации. Если вы не можете убрать политика из палаты, соответствующей треку, на котором находится ваш представитель, уберите 1 политика из палаты распределения. Если политиков, которых можно передвинуть, не осталось, это действие отменяется.

