

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.
- 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 9

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 послом Автоматона поставьте крестик (×) рядом с числом.

Пример: 7, 4 (х), 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:  $1A - 1E\ 2B - 3C\ 4F\ 5D$  — 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:  $1\Pi - 1И 3O - 1\Gamma 3M 49$  — трек благоустройства

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

Рынок: П1, Г2, И3, Б4

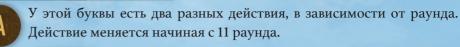
Острова: 7, 4 (x),2, 8, 9

Автоматон:  $1A - 1E\ 2B - 3C\ 4F\ 5D$  — трек переработки

Игрок:  $1\Pi - 1И 3O - 1\Gamma 3M 49$  — трек благоустройства



## Действия Автоматона





**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.





Переместите после 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.

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.

**П** Инве

**Инвестиции:** передвиньте представителя по самому ценному треку.



Передвиньте представителя Автоматона на 1 деление вверх по самому ценному треку, где Автоматон ещё не достиг 9-го деления. Если таких несколько, выберите тот трек, который находится правее. Если на этом треке нет представителя Автоматона, переместите 1 представителя Автоматона из пещеры на первое деление этого трека.



Преследование: передвиньте представителя по вашему треку.



Передвиньте представителя Автоматона на 1 деление вверх по треку, где ваш представитель занимает самое высокое деление среди всех ваших представителей. Если представитель Автоматона уже достиг 9-го деления на этом треке, выберите среди оставшихся треков тот трек, где ваш представитель занимает самое высокое деление. Если на этом треке нет представителя Автоматона, переместите 1 представителя Автоматона из пещеры на первое деление этого трека. Если таких треков несколько, выберите тот,

который находится правее. Если подходящих треков нет, это действие отменяется.



Улучшение: улучшите диски букв.



Чтобы улучшить диск, переверните его с тёмной (обычной) на светлую (улучшенную сторону). Выберите для улучшения тот диск Автоматона, который лежит обычной сторо-

ной вверх и в следующем ходу передвинется на нижнюю половину колеса Автоматона. Если таких несколько, выберите для улучшения тот из них, который находится на более высоком кольце. Если в следующем ходу ни один из дисков не передвинется на нижнюю половину колеса, выберите диск, который передвинется в нижнюю половину через один ход (используйте изложенную выше систему приоритетов). Если все диски уже улучшены, это действие отменяется.

#### Замена действия для малого кольца

Если действие диска на малом кольце колеса Автоматона отменилось, используйте вместо этого действие «Инвестиции». Если отменённое действие относилось к улучшенному диску буквы, используйте действие «Инвестиции» дважды. Действие «Дополнительная энергия» отменить нельзя.

## Создатели игры

Разработчик: София Вагнер

Иллюстрации: Михаэль Менцель

Оформление: atelier198

Развитие: Юлиан Штайндорфер, Роман Рыбижка

© 2018 Edition Spielwiese Kopernikusstr. 24

10245 Berlin, Germany

www.edition-spielwiese.de

All rights reserved.

## Русское издание: 000 «Мир Хобби» •

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на <a href="mailto:newgame@hobbyworld.ru">newgame@hobbyworld.ru</a>

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



# **Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.