

PROJECT

П Р А В И Л А

PROJECT L ПРАВИЛА

Розробіть алгоритм, покращуйте деталі, відточуйте стратегію.

ВМІСТ ГРИ

- 32 білі плитки з завданнями
- 20 чорних плиток з завданнями
- 90 фігур (по 10 кожної з 9 форм)
- 4 планшети гравців

ОПИС

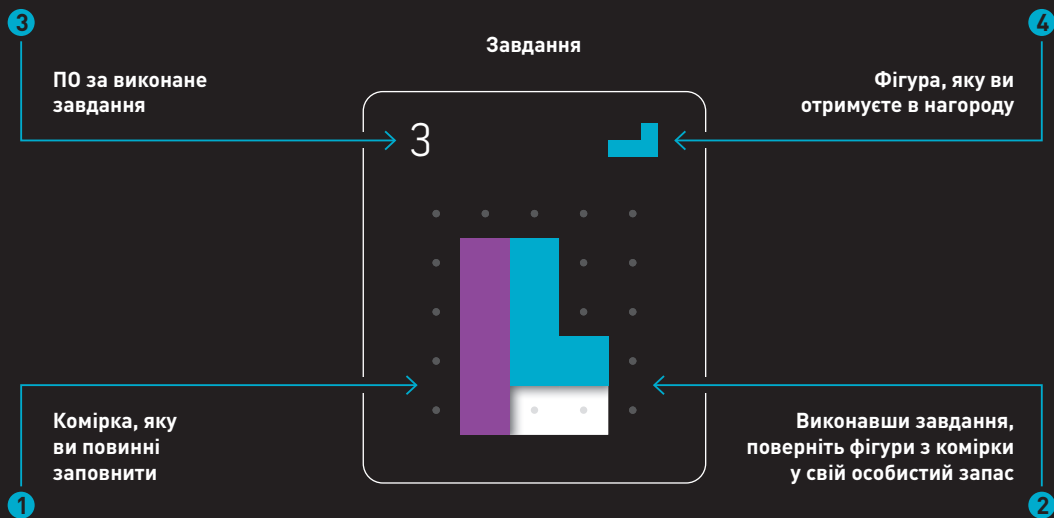
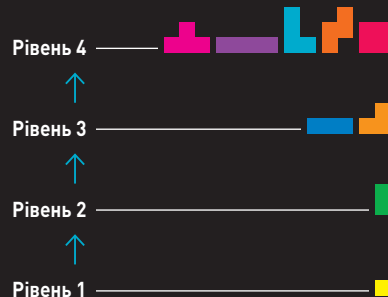
У грі *Project L* ви за допомогою різноманітних фігур виконуватимете завдання на плитках, щоб здобути якнайбільше переможних очок (ПО) та перемогти!

Фігури

На початку партії кожен гравець має лише 2 фігури. Протягом гри ви збиратимете особистий запас фігур, щоб виконувати найскладніші завдання і здобувати за них ПО.

Завдання

Завдання вважають виконаним, якщо ви заповнили фігурами всю комірку в плитці **1**. Після цього поверніть ці фігури у свій особистий запас **2**, відкладіть завдання вбік і здобудьте нагороди: ПО **3** та нову фігуру **4**.



ПРИГОТУВАННЯ

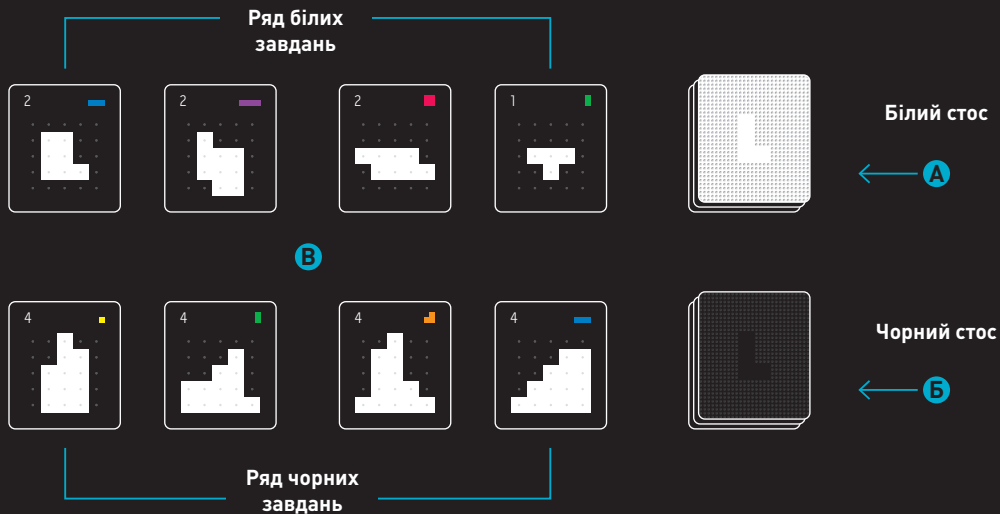
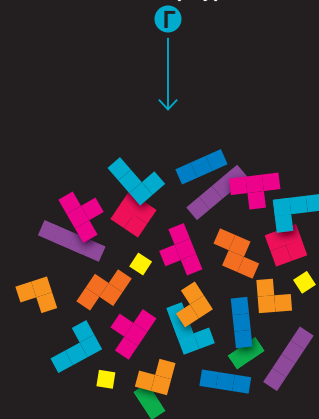
- Візьміть усі білі плиткі з завданнями й утворіть білий стос **A**. Після цього утворіть чорний стос за такими правилами **B**:

| | | | |
|-------------------------|----|----|----|
| Кількість гравців | 2 | 3 | 4 |
| Кількість чорних плиток | 12 | 14 | 16 |

- Покладіть обидва стоси долілиць на центр стола, візьміть з кожного стосу по 4 плиткі й викладіть їх у ряд біля відповідних стосів **B**.

- Розмістіть загальний запас фігур у межах досяжності всіх гравців **Г**.
- Роздайте кожному гравцеві початкові фігури: 1 фігуру рівня 1 та 1 фігуру рівня 2.
- Кожен гравець навмання вибирає собі планшет. На одному з планшетів є позначка «Перший гравець».

Загальний
запас фігур



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. У свій хід ви можете виконати 3 дії (не обов'язково різні, ту саму дію можна виконати кілька разів):

- **Узяти плитку з завданням** з одного з рядів і покласти перед собою. Взявши плитку, поповніть ряд плиткою з відповідного стосу. Перед вами може лежати щонайбільше 4 невиконані завдання.
- **Узяти фігуру рівня 1** з загального запасу й покласти її у свій особистий запас.

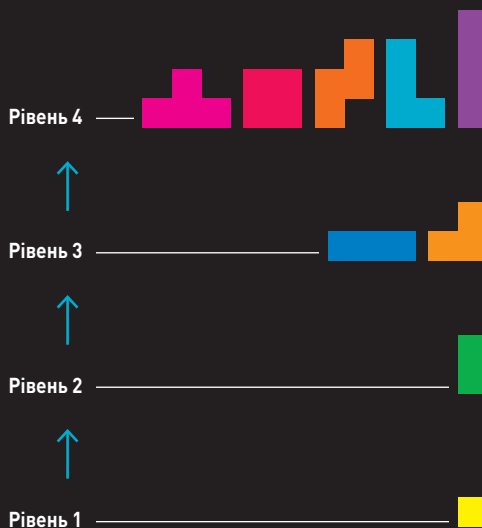
- **Покращити фігуру** з особистого запасу на 1 рівень (поверніть фігуру, яку хочете покращити, у загальний запас і візьміть фігуру, на 1 рівень вищу).

- Якщо в загальному запасі немає фігур потрібного рівня (форма не має значення), візьміть фігуру наступного наявного рівня.

- Замість покращення фігури до вищого рівня ви можете замінити свою фігуру на іншу такого самого рівня (але іншої форми) або нижчого рівня.

- **Розмістити 1 фігуру** в комірці будь-якого свого завдання. Ви можете як завгодно перевертати чи обертати фігуру, щоб розмістити її в комірці, але вона не повинна накладатися на інші фігури. Розмістивши фігуру, ви вже не зможете посунути її чи забрати з комірки, поки не виконаєте цього завдання (див. «Виконання завдань»).

- **Дотик майстра** (1 раз за хід). Розмістіть у комірці кожного свого завдання щонайбільше по 1 фігурі зі свого особистого запасу. Вам не обов'язково класти фігури в комірки всіх своїх завдань. Цю дію можна виконати лише 1 раз за хід.



ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ

Завдання вважають виконаним, якщо його комірка повністю заповнена фігурами. Після завершення дії, яка дала вам змогу виконати завдання:

- поверніть усі фігури з завдання у свій особистий запас (тепер ви можете використовувати їх для інших завдань);
- покладіть це завдання горілиць, окремо від невиконаних завдань, щоб утворити стос підрахунку ПО.
- здобудьте нагороду за завдання (визьміть нову фігуру з загального запасу й покладіть у свій особистий запас).

КІНЕЦЬ ГРИ

Коли вичерпується чорний стос, активується кінець гри (у ряді ще лежатимуть 4 чорні плиточки завдань). Дограйте поточний раунд, а потім зіграйте останній раунд, щоб усі гравці виконали однакову кількість ходів протягом гри.

ФІНАЛЬНИЙ КРОК

Після завершення останнього раунду всі гравці можуть виконати фінальний крок:

- Покласти будь-яку кількість фігур з особистих запасів у комірки незавершених завдань перед собою. За кожну таку фігуру під час підрахунку ПО ви втрачаєте 1 ПО;
- Закінчивши фінальний крок, покладіть виконані завдання у стос підрахунку ПО (ви не отримуєте додаткових нагород).

ПІДРАХУНОК ПО

Порахуйте ПО за всі завдання у своєму стосі підрахунку ПО та відніміть ПО за фінальний крок. Перемагає гравець з найбільшою кількістю очок.

- У разі нічиєї перемагає претендент, який виконав більше завдань.
- Якщо й далі нічия, перемагає претендент, який має більше фігур.
- Якщо й далі нічия, претенденти ділять перемогу. Ви неймовірні!

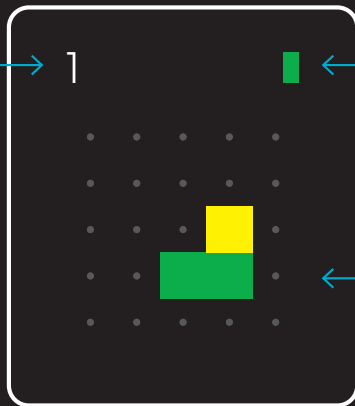
ВАРІАНТИ ГРИ

Гра *Project L* має кілька варіантів, з якими можна ознайомитися тут:

www.boardcubator.com/resources



ПО за виконання цього завдання



Фігура, яку ви отримуєте в нагороду

Виконавши завдання, поверніть свої фігури у свій особистий запас

СОЛО-ГРА

Чи готові ви кинути виклик штучному інтелекту?

ПРИГОТУВАННЯ

- Утворіть стос завдань **А**: навмання виберіть 15 білих і 10 чорних плиток із завданнями. Покладіть білі завдання зверху чорних (усі плитки лежать долілиць).
- Візьміть 9 завдань з верху стосу й викладіть їх горілиць квадратом 3×3 **Б**. Ви й ваш уявний суперник (ШІ) братимете завдання з цього квадрата.
- Утворіть загальний запас з усіх фігур.
- Візьміть із запасу 4 фігури рівня 1 та покладіть по 1 фігурі над 1-м і 3-м стовпцями, а також по 2 фігури над 2-м стовпцем квадрата завдань **В**. Ці фігури блокують стовпці, не даючи змоги ШІ брати з них плитки завдань.
- Покладіть в особистий запас ШІ **Г** 6, 3 або 0 фігур рівня 1, щоб встановити рівень складності — звичайний, високий чи надзвичайний відповідно.
- Візьміть собі 2 початкові фігури — 1 фігуру рівня 1 та 1 фігуру рівня 2.

ПЕРЕБІГ ГРИ. ВАШ ХІД

Ви виконуєте хід так само, як у звичайному режимі гри, за одним винятком. Щоразу, взявши завдання з будь-якого стовпця квадрата завдань, покладіть 1 фігуру з тих, що лежать над стовпцем, в особистий запас ШІ. Пропустіть цей крок, якщо над цим стовпцем немає фігур.

ПЕРЕБІГ ГРИ. ХІД ШІ

- У свій хід ШІ завжди бере 1 завдання і кладе його у свій стос підрахунку **ПО** **Д**, так ніби виконав його.
- ШІ не може брати завдання з заблокованих стовпців (з тих, над якими є щонайменше 1 фігура).
- ШІ завжди бере завдання з найбільшою кількістю **ПО**. Якщо кілька завдань дають однакову найбільшу кількість **ПО**, то ШІ бере перше завдання за схемою праворуч. **Е**

Після того як ШІ взяв завдання:

- Покладіть над стовпцем, з якого ШІ взяв завдання:
 - усі фігури з особистого запасу ШІ; **Ж**
 - по 1 фігурі з верху кожного стовпця у квадраті (якщо можете). **И**
- Поповніть квадрат новою плиткою зі стосу завдань.

Якщо ШІ не може взяти завдання, бо всі стовпці заблоковані, заберіть по 1 фігурі з кожного з 3 стовпців і поверніть їх у загальний запас (не в особистий запас ШІ).

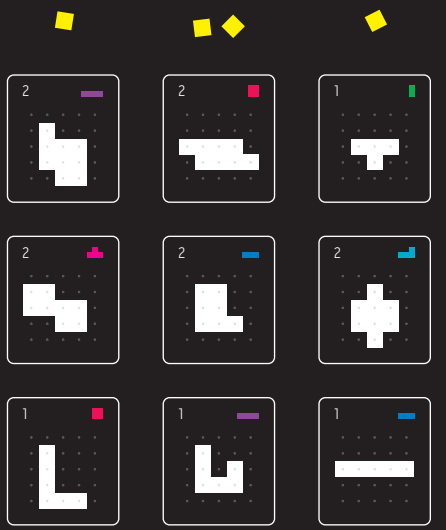
Тепер починається ваш наступний хід.

КІНЕЦЬ ГРИ

Кінець гри активується після того як вичерпується стос завдань. Щойно це сталося, ви повинні виконати ще 1 повноцінний хід з 3 дій. Після цього ШІ також виконує свій хід. Тепер можете переходити до фінального кроку.

ПІДРАХУНОК ПО

Ви та ШІ рахуєте свої **ПО** за завдання в стосах підрахунку **ПО**. Не забувайте віднімати **ПО** за фінальний крок. На відміну від звичайної гри, ви також повинні втратити **ПО** за невиконані завдання, що лежать перед вами (відніміть загальну кількість **ПО**, яку б здобули за них у разі виконання)! У разі нічиєї перемагає ШІ.



Б
Квадрат завдань

В Блокування стовпців



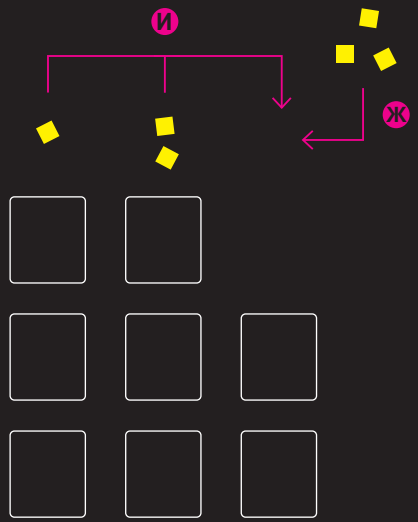
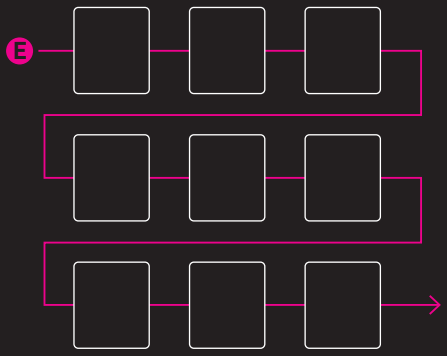
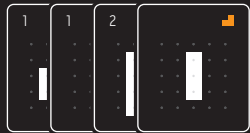
Г Особистий запас ШІ

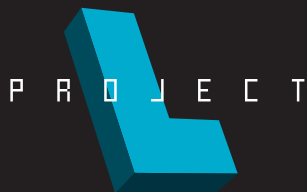


А Стос завдань



Д Стос підрахунку ПО ШІ



boardcubator

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

ТВОРЦІ ГРИ

Розробник Boardcubator.

Видавець Asmodee Group.

(c) 2020 Boardcubator s.r.o. Усі права застережено.

Ідея гри: Адам Шпанель

Розроблення гри: Ян Соукал, Міхал Мікеш, Адам Шпанель

Художнє оформлення: Марек Лоскот

Керівник проекту: Роман Козумляк

Перекладачка: Анастасія Гуркіна

Випускова редакторка: Олена Науменко

Редактор: Святослав Михаць

Коректор: Анатолій Хлівний

Верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка Андрієві Журбі

© 2023 Lord of Boards

www.lordofboards.com.ua