

# ГРАНИ МИР В

## МИНИ-ГОЛЬФ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

Авторы: Мортен Монрад Педерсен и Карел Титека при участии Ливе Тойгельса

### О РЕЖИМЕ

В «Грани миров» можно играть любым количеством участников. Если соперников не нашлось, попробуйте сыграть в одиночку и побить собственный рекорд.

Это буклет правил для одиночной игры, в которой вы сыграете воображаемую партию в мини-гольф, пройдя 18 лунок. Каждая лунка — это уникальное испытание.

### СОСТАВ ИГРЫ

10 карт лунок



Таблица игрового прогресса (таблица рассчитана на 3 полноценные партии в одиночном режиме. Скачать новую таблицу можно на [stonemaiergames.com/games/rolling-realm](http://stonemaiergames.com/games/rolling-realm)).

The image shows a progress table for the mini-golf game. It has 18 columns representing holes and 3 rows representing attempts. Each cell contains a small icon representing the hole's status (e.g., a ball in a hole, a ball on a path, or a ball in a trap). The table is titled 'Мини-гольф для одного игрока' and 'Таблица прогресса'.

## ПРАВИЛА МИНИ-ГОЛЬФА

Каждая лунка — это мини-игра продолжительностью 1 раунд, которая подчиняется обычным правилам с тремя особыми условиями:

**МИРЫ:** используемые миры.

**ИЗМЕНЕНИЯ:** изменения обычных правил.

**ПОБЕДА:** требования для прохождения лунки.

Вы начинаете с лунки 1 и после отведённых на её прохождение 4 попыток (даже в случае неудачи) переходите к лунке 2, двигаясь до конца поля из 18 лунок.

Если вы не смогли попасть в лунку с первой попытки, попытайтесь снова. Если и после четвёртой попытки вы промахиваетесь, то запишите в таблицу результат 5 (см. «Таблица игрового прогресса» в конце этого буклета) и переходите к следующей лунке.

Для каждой лунки есть среднее количество **попыток**, за которое её можно пройти, называемое «пар». Пример: со второй попытки вы прошли лунку с паром 3, значит, вы справились лучше, потратив на 1 попытку меньше.

Ваш итоговый результат — это количество попыток, за которое вы прошли все 18 лунок.

Суммарный пар 18 лунок равен 36.

### Уровни сложности

На поле действуют 3 уровня сложности. Выберите тот уровень, который вам больше подходит.

На обычном и лёгком уровнях действуют основные правила игры, за исключением того, что, играя на лёгком уровне, вы начинаете попытку с 1 ресурсом каждого типа за каждую неудачную попытку. Пример: провалив 2 попытки, 3-ю попытку вы начнёте с 2 тыквами, 2 сердцами и 2 монетами.

Как только вы пройдёте лунку, прохождение следующей вы начнёте без ресурсов.

Сложный уровень отличается от обычного чуть более высокими требованиями к прохождению каждой из лунок. Эти изменения указаны в красных скобках: **(сложный:...)**.

Пар указан для **обычного** уровня сложности.

## ЛУНКИ

### Лунка 1. Ранняя пташка

**ПАР:** 1

**МИРЫ:** Чартерстоун, Серп, Эпохи.

**ИЗМЕНЕНИЯ:** игра продолжается 7 ходов. Вычеркните в карте подсчёта очков клетки для 2 оставшихся ходов, чтобы не забыть об этом.

**ПОБЕДА:** получите не менее 8 (**сложный:** 9.5) звёзд.

### Лунка 2. Солидный запас

**ПАР:** 2

**МИРЫ:** Между двух городов, Эйфория, Маятник.

**ИЗМЕНЕНИЯ:** нет.

**ПОБЕДА:** получите не менее 12 (**сложный:** 13) звёзд и не менее 18 ресурсов. Неважно, используете вы их или нет.

### Лунка 3. Точность

**ПАР:** 2

**МИРЫ:** Чартерстоун, Эйфория, Эпохи.

**ИЗМЕНЕНИЯ:** в начале игры у вас 1 тыква, 1 сердце и 1 монета.

**ПОБЕДА:**

- Получите ровно 3 звезды в одном мире, ровно 4 в другом и ровно 5 в оставшемся (**сложный:** **ровно 4, 5 и 6**) без учёта звёзд, полученных за ресурсы.
- Ограничений на то, какой конкретно мир должен принести определённое количество звёзд, нет.

**ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:** в Эпохах невозможно получить ровно 5 звёзд.

1 Эта игра известна вам под названием «Алое восстание». Но поскольку Пирс Браун не получает авторских отчислений за «Грани миров», в данной ситуации мы решили использовать альтернативное название – «Пирамида».

### Лунка 4. Соседи

**ПАР:** 2

**МИР:** Между двух городов, Серп, Эпохи.

**ИЗМЕНЕНИЯ:**

- **В КАЖДОМ МИРЕ:** заполнив/отметив впервые одну из клеток, следующей вы можете заполнить/отметить только граничащую с уже заполненной/отмеченной (находящуюся над, под, слева или справа от неё, но не по диагонали).
- **СЕРП:** если вы отмечаете клетки в **обоих** рядах, то клетка нижнего ряда не обязана граничить с уже отмеченной клеткой.
- **ЭПОХИ:** достаточно того, чтобы хотя бы **одна** клетка в фигуре граничила с **одной** ранее заполненной клеткой.

**ПОБЕДА:** получите не менее 14 (**сложный:** 16) звёзд.

### Лунка 5. Пернатые

**ПАР:** 2

**МИРЫ:** Мой маленький серп, Пирамида<sup>1</sup>, Крылья.

**ИЗМЕНЕНИЯ:** если кубик можно использовать, вы обязаны его использовать.

**ПОБЕДА:** в каждом мире заполните/отметьте/обведите ровно 7 клеток, получите не менее 12 (**сложный:** 13.5) звёзд.

### Лунка 6. Хитросплетения

**ПАР:** 2

**МИРЫ:** Чартерстоун, Эйфория, Эпохи.

**ИЗМЕНЕНИЯ:**

- Каждый ход вы можете использовать оба результата броска кубиков в Эпохах, однако в этом случае в тот же ход в Эпохах нельзя использовать кубики, полученные за счёт ресурсов.
- Все прочие правила касательно действий с кубиками и их получением остаются в силе.

**ПОБЕДА:** получите все 6 звёзд в Эпохах и не менее 12 (**сложный:** 14) всего.

## Лунка 7. Исполнение желаний

**ПАР:** 2

**МИРЫ:** Эйфория, Эпохи, Крылья.

**ИЗМЕНЕНИЯ:**

- Игра продолжается 7 ходов. Вычеркните в карте подсчёта очков клетки для 2 оставшихся ходов, чтобы не забыть об этом.
- Вы получаете ресурсы как обычно, но не можете их использовать (**лёгкий: можете использовать ресурсы, полученные за предыдущие неудачные попытки на этой лунке**).
- Каждый ход вы получаете 3-й кубик со значением 1–6 по вашему выбору. Этот кубик считается брошенным, поэтому его нельзя использовать в том же мире как другой кубик, но он может быть частью дубля для использования сердец или Эйфории.

**ПОБЕДА:** получите не менее 13 (**сложный: 13.5**) звёзд.

---

## Лунка 8. Сумма своих частей

**ПАР:** 2

**МИРЫ:** Между двух замков, Серп, Пирамида.

**ИЗМЕНЕНИЯ:** нет.

**ПОБЕДА:**

- Сумма значений в обоих замках должна быть одинаковой.
- Получите в Между двух замков не меньше звёзд, чем получили в том из двух других миров, в котором их больше (при ничьей за наибольшее – в любом из них).
- Получите не менее 9 (**сложный: 11**) звёзд.

## Лунка 9. Зеркала

**ПАР:** 3

**МИРЫ:** Эйфория, Мой маленький серп, Серп.

**ИЗМЕНЕНИЯ:** нет.

**ПОБЕДА:**

- Получите не менее 11 (**сложный: 12**) звёзд.
- Отмеченные клетки в каждом из миров к концу игры должны располагаться симметрично относительно вертикальной оси.

**ПРИМЕРЫ:**

- Если вы отметили 3 в левой части Эйфории, то в правой должна быть отмечена 4.
  - Если вы отметили 6 в «тыквенной» части Моего маленького серпа, то в «сердечной» части должна быть отмечена 2.
  - Если вы отметили клетку во 2-й колонке Серпа, то в том же ряду 5-й колонки должна быть отмечена другая клетка.
- 

## Лунка 10. Подарки

**ПАР:** 2

**МИРЫ:** Чартерстоун, Виноделие, Крылья.

**ИЗМЕНЕНИЯ:**

- Открыв (отметив) ящик в Чартерстоуне, получите помимо звезды 1 тыкву и 1 сердце.
- Открыв несколько ящиков за счёт 1 кубика, вы получаете только 1 дополнительную тыкву и сердце, а не по 1 за каждый ящик.

**ПОБЕДА:** получите не менее 13 (**сложный: 13.5**) звёзд.

## Лунка 11. Звездопад

**ПАР:** 2

**МИРЫ:** Между двух замков, Эйфория, Маятник.

**ИЗМЕНЕНИЯ:**

- Прежде чем получить звезду, потратьте (вычеркните) монету. Если монет у вас нет, то звезду вы не получаете.
- Если вы получаете звёзды и монеты одновременно, можете использовать эти монеты, чтобы заплатить за звёзды.

**ПОБЕДА:** получите не менее 9 (сложный: 10) звёзд.

## Лунка 12. Расширяющийся горизонт

**ПАР:** 3

**МИРЫ:** Чартерстоун, Мой маленький серп, Маятник, Виноделие (4 мира).

**ИЗМЕНЕНИЯ:** используйте кубики в 4 мирах, а не в 3.

**ПОБЕДА:** получите не менее 2 звёзд в каждом мире и не менее 16 (сложный: 17) всего.

## Лунка 13. Всё или ничего

**ПАР:** 2

**МИРЫ:** Между двух замков, Серп, Эпохи.

**ИЗМЕНЕНИЯ:**

- Каждый ход вы должны получать не менее 1 звезды. Если не удалось, вы немедленно проваливаете попытку.
- Игра может продолжаться до 12 ходов. Возьмите 2 карты подсчёта очков и вычеркните клетки для 6 оставшихся ходов, чтобы не забыть об этом.

**ПОБЕДА:** закрасьте не менее 16 из 18 (сложный: все 18) звёзд в нижней части карт миров.

## Лунка 14. Разбитое сердце

**ПАР:** 2

**МИРЫ:** Между двух замков, Мой маленький серп, Виноделие.

**ИЗМЕНЕНИЯ:**

- Если вы решаете не использовать кубик, получите сердце.
- Если вы не можете использовать кубик, получите сердце вместо ресурса на выбор.
- Вы не можете отказаться от получения ресурсов, включая сердца, которые вы получаете, если не используете кубики.
- Пояснение: если выпал дубль и вы хотите использовать сердца, то можете использовать 2 или 3 сердца.

**ПОБЕДА:**

- Получите не менее 15 (сложный: 15.5) звёзд.
- К концу игры потратьте все полученные сердца.

## Лунка 15. Предзнаменование

**ПАР:** 2

**МИРЫ:** Чартерстоун, Маятник, Пирамида.

**ИЗМЕНЕНИЯ:**

- **ХОД 1:** бросьте кубики и, как обычно, запишите результат на карте подсчёта очков. Затем снова бросьте кубики и отложите — вы сможете использовать их в следующий ход.
- **ХОДЫ 2-8:** возьмите отложенные в предыдущий ход кубики и запишите результат на карте подсчёта очков, как если бы только что бросили их. Затем, как в предыдущий ход, снова бросьте кубики и отложите их.
- **ХОД 9:** снова возьмите отложенные ранее кубики и запишите результат на карте подсчёта очков, но не бросайте кубики заново, поскольку этот ход последний.

**ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:** суть этого действия в том, что вы заранее знаете результаты броска, которые используете в следующий ход.

**ПОБЕДА:** получите не менее 13 (сложный: 14) звёзд.

## Лунка 16. Псевдоку

**ПАР:** 2

**МИРЫ:** Между двух городов, Между двух городов, Между двух городов (3 одинаковых мира, из 3 разных колод).

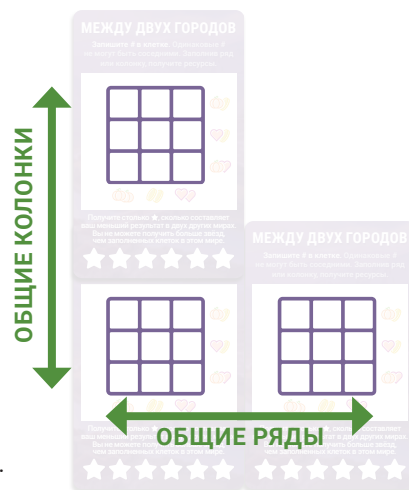
**ИЗМЕНЕНИЯ:**

- Каждая карта считается отдельным миром, хоть они и одинаковые.
- Разложите карты в форме буквы L, как показано на рисунке.
- Используя кубики, вы можете применить каждый из них по отдельности как обычно, либо применить сумму ровно 2 кубиков (выпавших и/или полученных).
  - Пример: вы можете использовать 7, если значение броска одного из кубиков 5 и вы потратили 2 монеты, получив кубик со значением 2, либо использовать 11, если значения броска 5 и 6.
  - Используя сумму кубиков, вы тратите оба кубика и не можете применить их повторно.
  - Сумма значений кубиков не может превышать 12 с учётом изменений.
  - В остальном на суммированные кубики действуют обычные правила.
  - Получая кубик за счёт сердец, исходите из результата броска одного из кубиков (любого), а не из суммы обоих.
- Одно и то же значение нельзя использовать дважды:
  - В том же мире.
  - В ряду, который расширяется за счёт соседних миров (т. е. во всех 6 клетках каждого из общих рядов в нижних мирах).
  - Или в колонке, которая расширяется за счёт соседних миров (т. е. во всех 6 клетках каждой из общих колонок левых миров).

**ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:** это стандартные правила sudoku.

- Вместо того чтобы получать звёзды за миры как обычно, получите по звезде за каждый законченный ряд или колонку в мире.

**ПОБЕДА:** получите не менее 8 (сложный: 9) звёзд.



## Лунка 17. Тик-так

**ПАР:** 1

**МИРЫ:** Маятник, Виноделие, Крылья.

**ИЗМЕНЕНИЯ:**

- Отмечая клетку с ресурсом или звездой, вы не получаете ни ресурсов, ни звёзд.
- Получите 1 звезду за заполненную птицу, сумма значений клеток которой равна её размаху крыльев.
- В Виноделии вы получаете звёзды как обычно.
- Заполнив песочные часы, кроме наград, полученных за обведённые восьмиугольники, получите ресурсы/звёзды за заполненные клетки в Крыльях и ресурсы за обведённый, но не вычеркнутый виноград в Виноделии.
- Пояснение: отмеченные клетки могут приносить награды до 3 раз.
- Все звёзды, полученные в Крыльях сверх первых 6, сгорают.

**ПОБЕДА:** получите не менее 14 (сложный: 15) звёзд.

## Лунка 18. Целого мира мало

**ПАР:** 2

**МИРЫ:** все 11. Сначала они **неактивны**.

**ИЗМЕНЕНИЯ:**

- Бросив кубики первый раз, выберите 3 мира, которые будут **активны**.
- Применять кубики можно только в активных мирах.
- В конце каждого хода: сбросьте все миры, в которых вы получили не менее 3 звёзд.
  - Сбросить Между двух городов можно, только если в тот же ход будут сброшены оба оставшихся активных мира.
- Каждый ход, после броска кубиков, но до того, как они будут назначены, если у вас активны менее 3 миров, выберите неактивный (но не сброшенный) мир и сделайте его активным. Продолжайте, пока у вас не будет 3 активных мира. Если неактивные миры закончились, то можете продолжить игру с оставшимися активными (менее 3).
- Чтобы получить 2 звезды в Моём маленьком серпе, требуется 12 ресурсов, а не 6. Если, уже имея 12 ресурсов хотя бы 2 разных типов, вы выбрали этот мир, то немедленно сбросьте его и выберите другой (если остались).
- Сыграйте 22 (сложный: 21) хода. Возьмите 3 карты подсчёта очков и вычеркните клетки для 5 (сложный: 6) оставшихся ходов, чтобы не забыть об этом.
- Вы можете получить до 36 ресурсов каждого типа. Используйте 3 карты ресурсов, если потребуется.

**ПОБЕДА:** сбросьте все 11 миров.

**ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:** постарайтесь не допустить, чтобы в итоге у вас остался Между двух городов и 1 или 0 других миров. В противном случае вы не получите звёзд за Между двух городов и проиграете.

## ТАБЛИЦА ИГРОВОГО ПРОГРЕССА

Используйте прилагающуюся таблицу, чтобы вносить в неё свой прогресс. Таблица рассчитана на 3 партии в мини-гольф.

Одна партия состоит из прохождения всех 18 лунок. Перед началом партии выберите уровень сложности игры и укажите его в верхней части колонки.

Круглые ячейки нужны для того, чтобы фиксировать ваш счёт за каждую из попыток для каждой из лунок. Однако вы можете перечёркивать ячейку, если проигрываете попытку, и ставить галочку, если выигрываете.

Ведение счёта придумано для тех, кому нравится вести статистику — в игре важно лишь количество попыток.

Укажите итоговое количество попыток для каждой лунки в маленьком квадрате в конце ряда, либо запишите «5», если провалили 4 попытки.

В конце партии сложите количество попыток и запишите его в нижней части колонки.

Сравните результат с суммарным паром, равным 36.

Заполнив все 3 колонки, вы можете скачать новую таблицу на [stonemaiergames.com/games/rolling-realms](http://stonemaiergames.com/games/rolling-realms).

1	<input type="checkbox"/> ЛЁГКИЙ	<input type="checkbox"/> ОБЫЧНЫЙ	<input checked="" type="checkbox"/> СЛОЖНЫЙ	
	#1	#2	#3	#4

(9.0)	<u>12.7</u>				2
(8.2)	(11.3)	(10.8)	(12.0)		5
(12.9)	(11.2)	<u>13.2</u>			3

