

Правила для СОЛО игры

Соло режим был разработан для игры 2016 года

Подготовка к игре

Вы будете играть против безжалостного Витала Ласерды. Выберите цвет игрока для Витала.

Разложите игру на 2-х со следующими нюансами:

Витал не использует планшет; вместо этого у него будет место на столе для бочек, экспертов, денег



(деньги Витал собирает, но никогда не тратит).

Поместите все бочки и по 1-му эксперту из каждой колоды на

выделенное под Витала место на игровом столе.

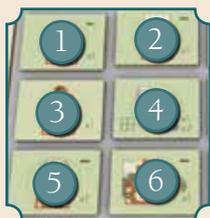
Витал начинает игру без денег.

Соберите 2 перетасованных колоды: одна колода с 9 картами-действий, другая с 9 картами-номераами.



Колода с номерами используется как рандомизатор. Если не указано другого, то каждый раз при игре карт-номеров, верните их в колоду в конце действия и перетасуйте колоду.

Когда придет время взять начальный виноградник, Витал выбирает его, играя карту-номер. Сбросьте верхний виноградник с этого региона и поместите один куб рядом с этим регионом.



Когда придет время взять первый тайл бонуса, Витал использует пронумерованную сетку, изображенную слева. Играйте карты-номера, пока не выпадет число в диапазоне 1-6, которое соответствует тайлу, который еще доступен на поле.

Поместите 2 бочки Витала в зону экспорта: по 1 в верхние слоты 2 крайне левых столбцов зоны для 2 игроков и передвиньте маркер Витала на 19 ПО.



Ход игры

Ходы как в обычной игре чередуются между вами и Виталом; но вы совершаете оба свои действия последовательно, как и Витал. После выполнения 2 действий каждым, передвиньте маркер раунда.

Пример - 1 год

Вы (первый игрок) перемещаете маркер действия и выполняете свое первое действие; затем вы снова перемещаете его и выполняете второе действие. Теперь переместите маркер раунда с 1 на 2 год. Сыграйте 1 карту действий для Витала, переместите его рабочего на это место и Витал выполнит свое 1 действие. Сыграйте ему 2 карту действий, переместите рабочего на это место и он выполнит 2 действие. Маркер раунда двиньте на В.

Все правила для 2 игроков действуют и в соло.

Всякий раз, когда Витал может брать кубы из регионов, он берет их из вашего региона, где больше всего кубов. В случае ничьи, играйте карты-номера, пока не выпадет номер региона.

ХОД ВИТАЛА

Для определения действия Витала, сыграйте и сбросьте верхнюю карту действий. После каждой выставки перетасовывайте сброшенные карты действий с основной колодой. Витал становится все более сложен и непредсказуем при выборе!

ДВИЖЕНИЕ ВИТАЛА

Все правила движения обычны, кроме:

- Витал берет деньги, но никогда не тратит их. Вместо этого у него есть договоренность с банком о выплате банком всех его сборов. Если Витал должен заплатить вам, когда он приходит на ваше место - банк платит вам.
- Когда Витал покидает место (кроме места в центре, Пасс/Презентация), поместите 1\$ из банка на место, если его там нет. Когда вы встаете на место с 1\$, то должны заплатить 1\$ в банк и убрать 1\$ с этого места. Также вы платите 1\$ за соседство с маркером раунда. Как обычно, если вы не можете заплатить за вход на какое-то место, вы не можете выполнить само это действие! Играть с взятками Витала не так-то просто!



ДЕЙСТВИЯ ВИТАЛА

Виноградники

Сыграйте 2 карты-номера. Сбросьте верхний виноградник с каждого из двух этих регионов. Для каждого виноградника, сброшенного таким образом, добавьте 1 куб в его регион.

Подвалы

Сыграйте 2 карты-номера (даже если осталось менее 2 подвалов) и добавьте 1 куб в каждый из соответствующих 2 регионов. Сбросьте 2 подвала (или все подвалы, если их осталось меньше 2).

Винодельни

Сыграйте 2 карты-номера (даже если осталось менее 2 виноделен) и добавьте 1 куб в каждый из соответствующих регионов. Уберите 2 винодельни (или все винодельни, если их осталось меньше 2).

Эксперты

Возьмите верхнего эксперта по вину каждого из типов, изображенных на текущем тайле погоды и поместите их в область Витала на игровом столе.

Энологи/Фермеры

Сбросьте 2 энолога и 2 фермера. Только Витал может брать по 2 рабочего каждого типа; вы же все равно, как обычно, можете взять всего 2.

Экспорт

1. Витал берет 2 куба (или оставшиеся) из вашего региона с наибольшим количеством кубов.
2. Поместите 1 бочку Витала в область экспорта, в зону с самым высоким значением, которое все еще доступно. Если несколько зон равны, выберите одно место в крайне левом столбце.
3. Передвиньте маркер ПО Витала в соответствии с местом, которое он только что занял, +1 за каждый куб, который он использовал.
4. Повторите шаги с 1 по 3, чтобы разместить и подсчитать вторую бочку, если такая имеются.

Продажа

Для каждой из двух бочек Витала необходимо выполнить все шаги с 1 по 6, описанные ниже:

1. Витал берет 2 куба (или оставшиеся) из вашего региона с наибольшим количеством кубов.
2. Играйте карты-номера, пока не выпадет более 2.
3. Чтобы определить стоимость вина, добавьте кубы, которые он потратил к номеру с карты.
4. Чтобы определить цвет вина, посмотрите на приоритет Анабелы на текущем тайле погоды.
5. Поместите бочку Витала в соответствующий слот.
 - a. Если этот слот занят, поместите его бочку в слот с другим цветом вина, но с таким же значением.
 - б. Если 2 цвета этого значения заняты, переходите к более низкому значению (кубы сбрасываются).
 - с. Если для Витала нет свободных слотов продажи, продолжайте играть карты, пока не выпадет то число, которое подойдет к шагами с 3 по 5.
6. Поместите деньги, которые Витал заработал на продаже вина, в его область на игровом столе.
7. Повторите шаги 1-6, чтобы разместить и продать вторую бочку, если останутся бочки и слоты.

Пасс / Презентация

Измените порядок хода по обычными правилам. Витал всегда хочет быть первым.

1. Передвиньте маркер выставки Витала на число очков, равное ожидаемой стоимости вина от Бруно на текущем тайле погоды.
2. Витал берет 2 куба (или оставшиеся) из вашего региона с наибольшим количеством кубов.
3. Поместите диск Витала на место с 3 очками влияния. Добавьте эти 3 очка к его текущим очкам выставки. Если вы уже заняли это место, то он занимает место «3\$» и берет их из банка.
4. Если у Витала есть тайл эксперта, значения которого соответствуют текущему тайлу погоды, он сбрасывает этот тайл по обычным правилам и получает соответствующие очки.

Поддержка

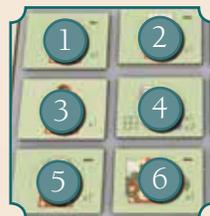
Витал берет свою бочку с наименьшим значением из области продаж. Если числа равны, то берет тот цвет, который у Анабелы в текущем тайле погоды.

Выставка

Если Витал не выполнял действие Презентации на текущую выставку, то он делает это прямо сейчас.

ПО даются как при игре на 2 игрока по 1 и 3 месту.

Также победитель получает трофей: диск в цвет стороннего игрока. Трофеи полезны в конце игры.



По мере того, как вы и Витал по очереди выбираете по 1 тайлу бонуса, чтобы узнать, какой тайл выберет Витал, играйте карту-номер, пока не выпадет число в диапазоне от 1 до 6 как на сетке слева. Если такой тайл уже был взят, то продолжайте разыгрывать карты, пока Витал не получит тайл или не закончится колода карт.

Сбросьте все тайлы бонусов, которые взял Витал; однако каждый тайл множителя, который он взял, уходит в игровую область Витала с бочкой на нем. Как только он тратит все свои бочки (или карты-номера), он больше не берет другие тайлы.

Каждый тайл множителя даст ему 10 ПО в конце.

Замешайте сброшенные карты действий в колоду.

КОНЕЦ ИГРЫ

В последнем действии (что за квадрограммой), Витал решает смилостивиться над вами и пасует.

Подсчет очков

Получайте награды по условиям:

- Больше ПО, чем у Витала - 4 награды.
- Больше денег, чем у Витала - 2 награды.
- 1 трофей с выставки вина - 1 награда.
- 1 поместье с 3 занятыми слотами - 1 награда.
- Больше ПО экспорта, чем у Витала - 1 награда.
- Нет ваших бочек у магнатов - 1 награда.

Общее количество полученных наград - ваш счет

Вы получаете титул в соответствии со следующим:

- 15+ наград — **Магнат** — Промышленность нуждается в большем числе таких лидеров.
- 10+ наград — **Поставщик** — Вы в полной мере освоили навыки производства и продажи вина.
- 5+ наград — **Сноб** — Не останавливайтесь на этом, вам еще предстоит пройти долгий путь.
- 5- наград — **Бутылочник** — Ну, должны же вы где-то начинать свою карьеру и всему учиться.



Vital Journeys