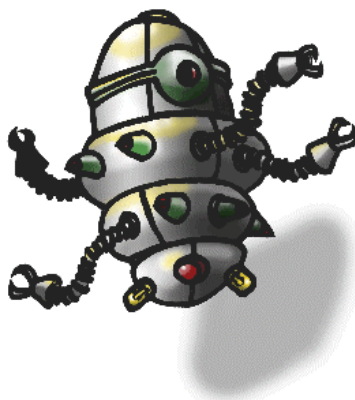


Содержание

- 3—Введение в игру
- 4—Подготовка к игре
- 4—Обзор карт
- 5—Раунды аукционов
- 8—Подсчет очков

Над игрой работали

- 10 REM *****
- 20 REM * Дизайн игры и графика: Tony Boydell
- 30 REM * Колоризация и художественное оформление: Charlie (CP-30) Paull
- 40 REM * Оформление коробки игры: Vicki Paull
- 50 REM * Разработка и тестирование игры:
- 60 REM * семья Boydell, Alan Paull (AI-android), Charlie Paull,
- 70 REM * Carl Crook, Lee Wood, Steve (Imperial) Walker,
- 80 REM * Richard Breese, David (Deep Thought) Brain, товарищи из клуба
- 90 REM * Hemel Hempstead Club (по вечерам во вторник, за очень
- 100 REM * умеренную плату), Paul Mountstevens, Ken Wood,
- 110 REM * Bart и Bryony van Spaendonck, Jimmy Chung,
- 120 REM * Pete Piggott и Sarah Bailey
- 130 REM * Особая благодарность - Jon Challis, Iain Shirley и Richard Clyne.
- 140 REM * Перевод правил на русский язык: Егор Садошенко (Yegor Sadoshenko), 2009
- 150 REM *****
- 160 LET W\$="(c) 2009 Surprised Stare Games Ltd"
- 170 PRINT W\$
- 180 GOTO 170



Fzzzt!

*Футуристическая игра-аукцион с роботами,
ловкими механиками и остроумной механикой*

Введение в игру

Завтрашний мир здесь и сейчас! Мир, в котором странные и безумные роботы строятся на чудной фабрике, а игроки (механики) состязаются друг с другом, чтобы собрать этих роботов, когда те ~~вываливаются~~ появляются на конвейерной ленте.

Fzzzt! – это научно-фантастическая игра-аукцион, состоящая из пяти раундов и основанная на принципе собирания набора, в которой роботов и производственные единицы получает игрок, сделавший наибольшую ставку. Механики платят за новые карты, используя энергию одной или более карт роботов у себя на руках, включая и тех, что были приобретены ранее. Еще механики могут распределять карты на производственные единицы, чтобы заработать дополнительные очки. В конце игры побеждает механик с наибольшим количеством очков.

Список компонентов игры

4 карты механиков

Колода конвейера (52 карты), состоящая из:

- 12 карт роботов с 1 единицей энергии,
- 8 карт роботов с 2 единицами энергии,
- 8 карт роботов с 3 единицами энергии,
- 4 карт роботов с 4 единицами энергии,
- 4 карт роботов с 5 единицами энергии,
- 2 карт усовершенствования роботов (считаются картами роботов),
- 4 карт Fzzzt,
- 10 карт производственных единиц

Мы предлагаем играть в игру с металлическим гаечным ключом (не входит в комплект игры), чтобы отмечать главного механика. Или же можно использовать коробку от игры – на одной из ее сторон нарисован гаечный ключ.



Подготовка к игре

Для игры на 2 игроков уберите карты механиков с номерами 3 и 4. Для игры на 3 игроков уберите карту механика с номером 4. Эти карты механиков использоваться не будут. Для игры на 4 игроков используйте все карты механиков.

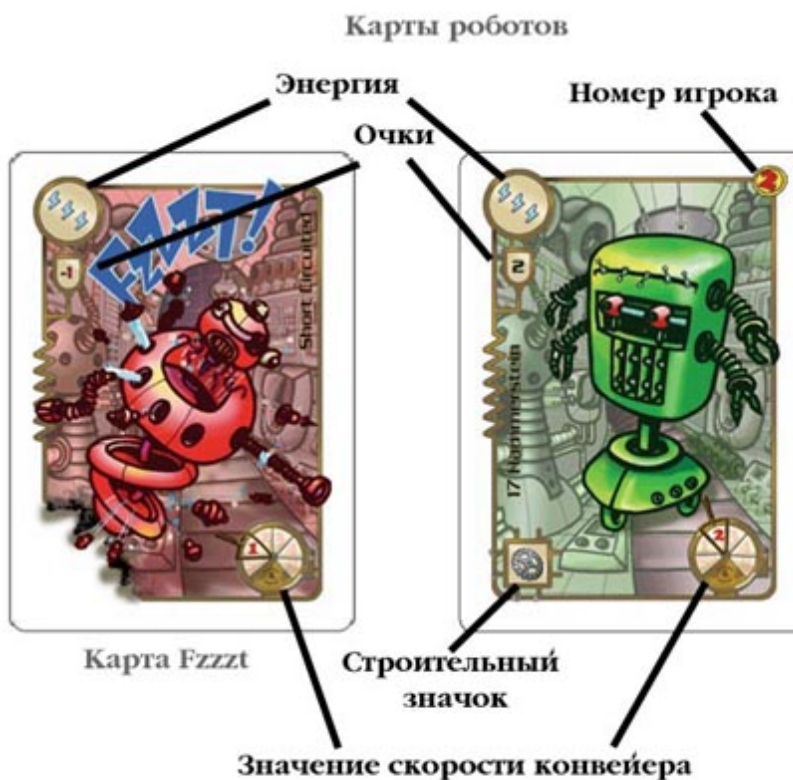
Перетасуйте карты механиков и раздайте игрокам по одной. Игрок, получивший карту механика с номером 1, становится главным механиком в начале игры. Главный механик берет коробку от игры (или гаечный ключ) и является стартовым игроком в первом раунде аукционов.

Игроки берут карты роботов, отмеченные номером своего механика, так у каждого игрока будет по одной карте роботов с 1, 2 и 3 единицами энергии. Вместе с картой механика эти три карты составляют руку игрока в начале игры.

Главный механик берет все оставшиеся карты из колоды конвейера, перемешивает их и выкладывает закрытой колодой у одного края игрового пространства так, чтобы хватило места выложить рядом восемь карт.

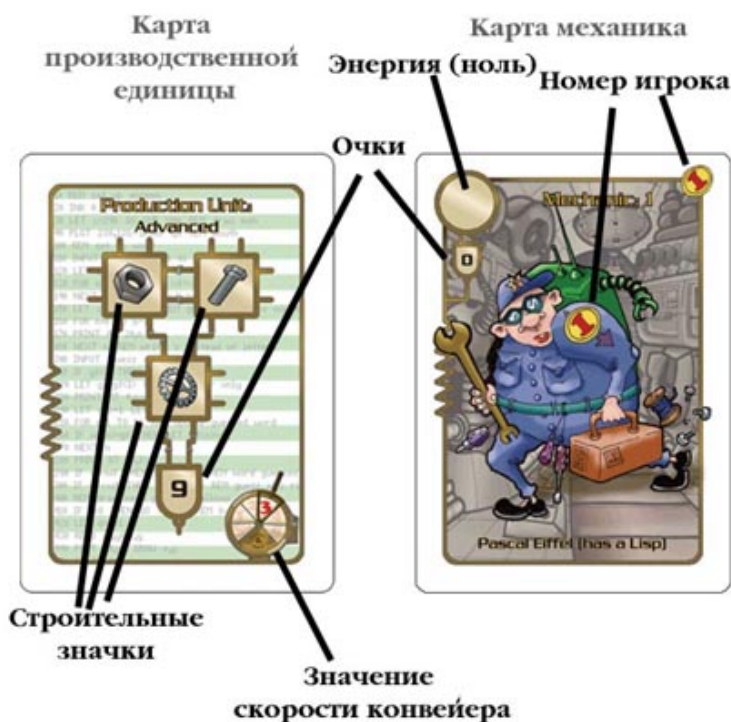


Обзор карт



Карты Fzzzt

Каждая карта *Fzzzt* добавляет 3 энергии к ставке, но при подсчете очков в конце игры приносит -1 очко, а еще у нее нет строительного значка (т. е. ее нельзя распределять на производственные единицы).



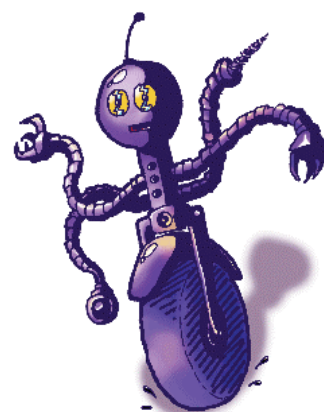
Раунды аукционов

Один раунд аукционов состоит из восьми отдельных аукционов. В каждом аукционе игроки используют одну или более карт с рук, чтобы сделать ставку на карту в начале конвейера (самую дальнюю от колоды). Аукционы продолжаются до тех пор, пока не будут выиграны все восемь карт, после чего текущий раунд аукционов заканчивается.

По ходу раунда аукционов некоторое количество карт в ряду будет открыто, чтобы игроки могли видеть несколько карт, которые можно будет купить позже в этом раунде.

Каждый раунд аукционов состоит из трех фаз:

- ⚡ Подготовка
- ⚡ Аукционы
- ⚡ Очистка и создание производственных единиц



Подготовка

Игроки тасуют свои личные карты, кроме выигранных производственных единиц, и берут по 6 карт в руки. Если у игрока меньше 6 личных карт (например, в начале игры у игроков будет всего 4 карты), то берутся все имеющиеся карты. Оставшиеся карты кладутся рубашкой вверх перед игроками, создавая их личную колоду сброса.

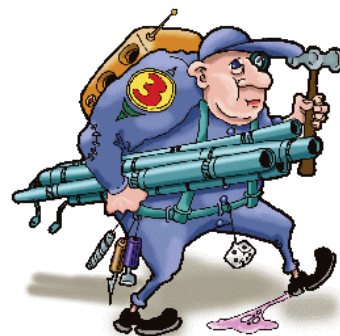
Главный механик выкладывает 8 карт из колоды конвейера рубашкой вверх в ряд от колоды, чтобы создать конвейер.

Главный механик переворачивает самую дальнюю от колоды карту. Это первая карта, выставленная на аукцион.

Значение скорости конвейера на карте в начале конвейера показывает, сколько еще карт нужно открыть до начала первого аукциона. Значение скорости конвейера может быть 1, 2, 3, 4 или 8. Если значение скорости конвейера равно 1, то больше карты не раскрываются. Если значение равно 2, 3 или 4, то главный механик раскрывает следующую карту (или карты) в ряду так, чтобы количество открытых карт равнялось значению скорости конвейера. Если значение равно 8, то раскрываются все карты.

Значение скорости конвейера на остальных раскрытых картах не учитывается.

После того как на аукционы были выставлены все текущие раскрытые карты, главный механик переворачивает следующую закрытую карту и, сверившись со значением скорости конвейера на ней, переворачивает нужное количество карт. Если в ряду не хватает карт, то новые не вытаскиваются. Например, если в ряду осталось лежать 3 закрытых карты, когда прошел аукцион на последнюю открытую карту, а значение скорости конвейера на первой из закрытых карт равняется 4, то раскрываются только оставшиеся 2 карты.



Аукционы

По часовой стрелке игроки друг за другом, начиная с главного механика, выбирают одну или более из своих карт для ставки на карту в конце конвейера. Карты для ставок игроки выкладывают перед собой (подальше от колоды сброса) рубашкой вверх так, чтобы другие игроки могли видеть, сколько карт выбрано, но не знали, какие именно.

После того как все игроки выберут карты для ставок, они раскрываются одновременно. Величина ставки – общая сумма всей энергии на использованных картах. Например, общая величина ставки карты робота с 2 единицами энергии и карты робота с 4 единицами энергии равна 6; величина ставки, состоящей только из карты механика, равна 0; величина ставки карты *Fzzzt* и усовершенствования робота равна 3 (карта *Fzzzt* стоит 3 на аукционах, но приносит минус 1 очко в конце игры; у карты усовершенствования робота 0 энергии).

В аукционе побеждает игрок с наибольшей ставкой.

Если выставленная на аукцион карта – карта робота, то победитель кладет ее рубашкой вверх в свою колоду сброса вместе со всеми остальными картами, которые он использовал для ставки. Если это карта производственной единицы, то победитель кладет ее перед собой лицевой стороной вверх; такие карты используются при подсчете очков в конце игры. Остальные игроки возвращают использованные для ставок карты себе в руки.

Ничья при ставках

Если результат ставки – ничья и один из претендующих на победу игроков – главный механик, то он выигрывает аукцион. Если среди претендующих на победу игроков нет главного механика, то из них побеждает игрок, находящийся ближе всего по часовой стрелке к главному механику.

После разрешения ничьей проигравший игрок, претендовавший на победу, который находится ближе всего по часовой стрелке к победителю аукциона, получает коробку от игры (или гаечный ключ) и становится новым главным механиком.

Не осталось карт на руках

Если ни у кого из игроков не осталось карт в конце аукциона (но до окончания текущего раунда аукционов), то все игроки собирают свои сброшенные карты, включая и выигранные ими карты роботов, тасуют их и берут по 6 карт. Из оставшихся карт получают новые колоды сброса. Не забудьте, что все карты производственных единиц остаются лежать перед игроками. После этого аукционы продолжаются до окончания раунда.

Если же хотя бы у одного игрока есть карты на руках, то аукционы продолжаются, а игроки без карт не могут делать ставки и выигрывать карты.

Аукционный этикет

Игроки не могут обмениваться картами и не могут использовать карты от имени других игроков. Однако устные сделки разрешены, хотя и являются добровольными.

Подсчет карт

Игроки могут считать карты в колоде конвейера и в своих колодах сброса в любое время. Просматривать свои или чужие колоды сброса во время индивидуальных аукционов запрещено.

Очистка и создание производственных единиц

Раунд аукционов заканчивается, когда в ряду больше не остается карт.

Игроки собирают все свои карты, включая личный сброс и карты в руках, но не карты производственных единиц и не роботов, распределенных на них ранее.

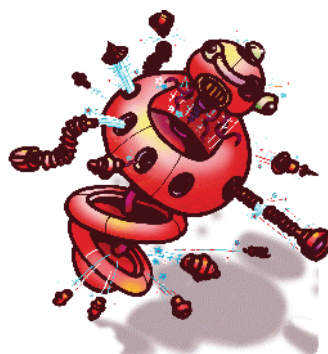
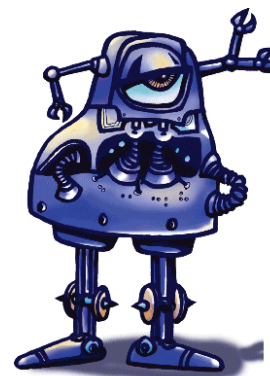
Игроки могут изучить свои карты и распределить по одной карте (лицевой стороной вверх) на каждую карту производственной единицы у себя в игре. Например, если перед игроком лежат две производственные единицы, то он может распределить по одной карте на каждую единицу, но не две карты на одну единицу. Строительный значок (гайка, капля масла, шестерня или болт) на распределенных картах роботов должен соответствовать строительному значку на производственной единице.

После того как карты были распределены, они остаются фиксированными, и позже в игре игроки не могут их перераспределить.

Заметка: в этот момент игрокам не обязательно выбирать определенный значок для распределенных карт роботов с несколькими значками, значок можно будет выбрать в конце игры. См. раздел «Подсчет очков».

После распределения карт на производственные единицы игроки тасуют свои оставшиеся карты и берут из них 6 для следующего раунда аукционов.

Если в колоде конвейера не хватает карт, чтобы построить новый ряд из восьми карт, то игра заканчивается и игроки подсчитывают очки.



Подсчет очков

В конце игры игроки подсчитывают свои базовые очки, складывая очки каждой карты роботов в своем сбросе, в руках и распределенных на производственные единицы. Каждая карта *Fzzzt* приносит минус 1 очко.

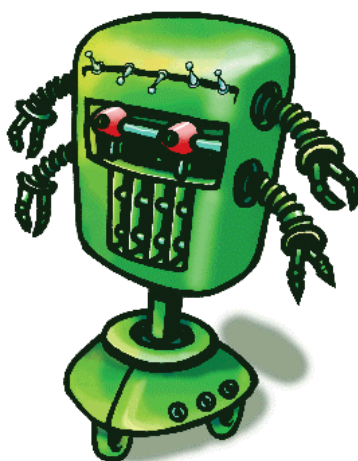
Игроки, у которых есть карты производственных единиц, могут распределить оставшиеся карты на них, чтобы заработать дополнительные очки за создание «штуковин» (наборов карт роботов). Каждая штуковина приносит столько очков, сколько указано на карте производственной единицы.

Чтобы создать штуковины, необходимо распределить на них карты роботов так, чтобы на обеих картах совпадали строительные значки. Для создания одной штуковины можно использовать только один значок на каждой карте робота. Каждую карту робота можно использовать только в одной штуковине. Игроки могут создавать множество штуковин, используя всего одну карту производственной единицы, если у них хватает карт роботов. См. пример на следующей странице.

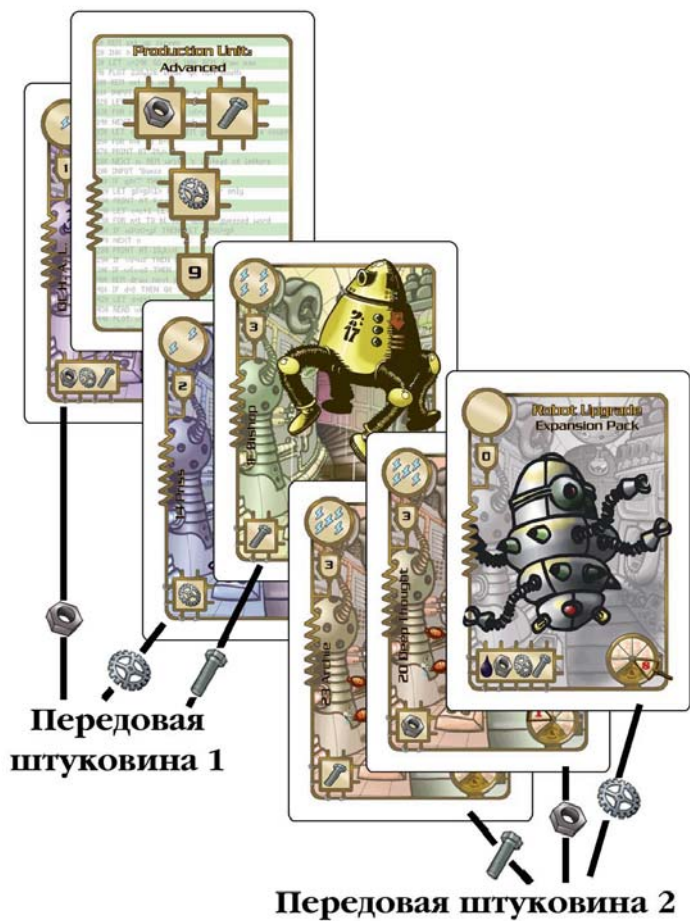
Если какая-нибудь производственная единица не была использована для создания хотя бы одной штуковины, то игрок уменьшает дополнительные очки на количество очков, указанное на этой карте.

Чтобы получить окончательное количество очков, сложите дополнительные очки и базовые очки. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. Если получилась ничья, то из претендующих на победу игроков выигрывает тот, кто собрал наименьшее количество карт роботов. Если и после этого ничья, то выигрывают все игроки, претендующие на победу.

На следующей странице приведен пример подсчета очков с иллюстрациями, а описание дается на последней странице книги правил.



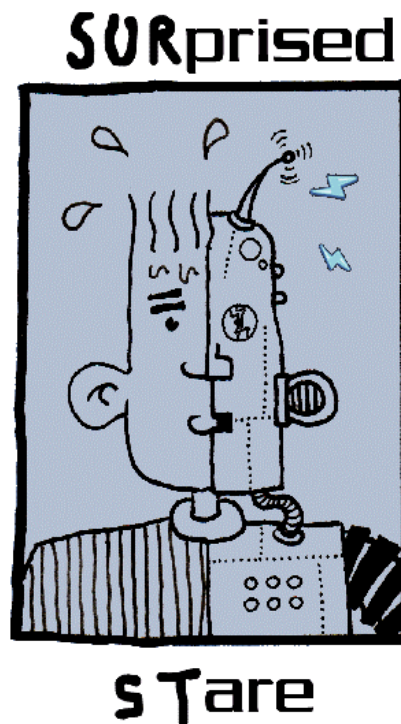
Пример подсчета очков



См. диаграмму подсчета очков на предыдущей странице.

У игрока есть три производственные единицы (прототип, улучшенная и передовая). По ходу игры игрок распределил робота на улучшенную и передовую производственные единицы, это означает, что в конце игры он не сможет передвинуть эти две карты роботов. Сложив очки за все карты роботов, игрок получает 16 базовых очков, но у него есть одна карта *Fzzzt* (-1), итого 15 очков. По ходу игры игрок купил еще 6 карт роботов. В конце игры игрок решает распределить их так, как показано на диаграмме, получив 6 дополнительных очков за улучшенную штуквину и 18 очков за две передовые штуквины. Игрок теряет 3 очка за то, что не смог создать штуквину-прототип. Таким образом, его дополнительные очки составляют $6+18-3=21$, общее количество очков: $15+21=36$.

Игрок мог избежать -3 очка, распределив карту усовершенствования робота на производственную единицу прототипа. Но тогда бы он построил только 1 передовую штуквину, и общее количество дополнительных очков было бы $6+9+3=18$, что на 3 очка меньше, чем в другом варианте.



Fzzzt-prisingly Good GamezzZZT!