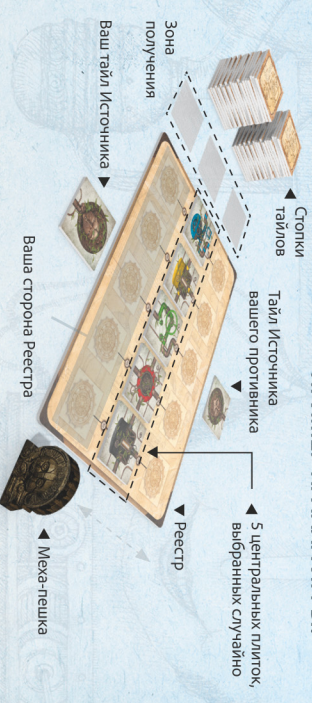


БОТАНИК

ПОДГОТОВКА

- Поместите реестр между двумя игроками и поместите пешку Меха рядом с Реестром.
- Каждый игрок берет тайл Источника и кладет его перед собой лицевой стороной вверх.
- Смешайте оставшиеся тайлы, чтобы сформировать одну или несколько стопок рубашкой вверх.
- Возьмите 5 случайных тайлов из стопки и поместите их в центральный ряд реестра, таким образом нанав пять центральных стопок.
- Назначьте первого игрока так, как считаете нужным, и вы готовы начать игру!

ПРИМЕР НАЧАЛА ИГРЫ:



РАУНДЫ ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов, каждый из которых проходит одинаково:

- Первый игрок раунда сдвигает пешку Меха на свою сторону.
- Он открывает 3 тайла из стопки и кладет их лицевой стороной вверх в Зону получения. Эти тайлы кладутся лицевой стороной вверх в пределах досягаемости игроков.
- В свою очередь, каждый игрок выбирает тайл и играет его в реестре.
- После того, как вы сыграете 3 тайла, вы начинаете новый раунд.

Важно: поскольку есть 3 тайла, изрок, который начинает раунд будет играть 2, а его противник 1. Это меняется в обратном порядке в следующем раунде (1-2), затем в следующем (2-1) и так до конца игры.

ТАЙЛЫ

В свой ход вы должны взять один из тайлов из Зоны получения и поместить его в Реестр.

Вы можете разместить его:



Затем настала очередь вашего оппонента.

НА ВАШЕЙ СТОРОНЕ

Чтобы разместить тайл на своей стороне Реестра, необходимо выполнить два условия:

- 1) Место должно быть свободным;
- 2) Тайл, который вы размещаете, должен иметь связь с тайлом в центральном ряду. То есть он должен быть одного цвета или одного типа. Маленький символ действует как напоминание.

Примеры пар тайлов одного типа



Важно: растения и овощи относятся к разным видам.

В тихом уединении своей лаборатории выдающийся исследователь Беатрикс Бери только что открыла технологию, позволяющую с помощью механики производить все виды съедобных продуктов. Субтропические растения, звездный картофель, мандарины Ориона – эта новая технология открывает путь к спасению людей Форхармса, узников мира, созданного из ржавчины и токсичных паров. В мире, находящемся под угрозой исчезновения, ученый даёт задание двум командам осуществить свой план ... временами это может показаться довольно сложным. Каждая команда поглощена своей миссией, и лаборатория Беатрикс становится полем ожесточенной борьбы за создание самой производственной механики. Вы становитесь главой одной из этих двух команд и должны доказать, что достойны доверия главного исследователя. Примите вызов!

ОСОБЕННОСТЬ ИГРЫ

В *Wastelink* вы никогда не сможете напрямую взять нужную плитку. Тайл всегда извлекается в два этапа: Сначала вы должны поместить его на свою сторону Реестра, а затем высвободить его с помощью другого тайла, играемого в центральном ряду ... В этом вся тонкость игры.

КОМПОНЕНТЫ

Реестр с 5 «колонками»



Меха-пешка

67 тайлов

Тайлы распределяются следующим образом:

65 тайлов, разделённых на 5 цветовых групп



2 тайла источника

Разные рубашки

С каждым цветом связан символ, который помогает их различать.

В каждом цвете есть семь видов тайлов:



На некоторых тайлах изображены 1 или 3 цветка, которые могут принести вам очки в конце игры.

В приведенном примере в Зоне получения остались только тайлы А и В:



- Вы можете поместить тайл **А** в ячейку 1, потому что тайл в центральном ряду того же типа. Вы также можете поместить его в ячейку 2, потому что тайл в центральном ряду того же цвета. Ячейка 3 запрещена, потому что тайл в центральном ряду не совпадает по типу или цвету.
- Вы можете поместить тайл **В** в ячейку 2 (того же типа).
- Вы не можете поместить его в ячейки 1 или 3 (не совпадает тип или цвет).

Примечания:

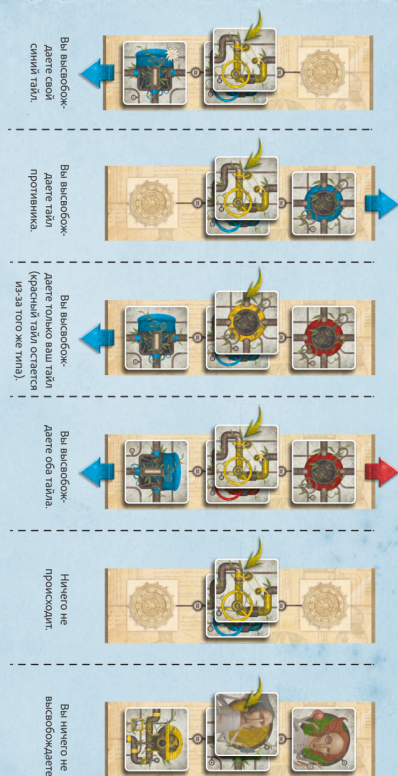
- Вы можете разместить на своей стороне тайл, который на 100% идентифицирован тайлом в центральном ряду того же столбца (того же типа + того же цвета).
- Может случиться так, что на вашей стороне не будет цвета или ни один тайл (нет возможных «связок» или нет свободного места). В этом случае разместить его можно только на стопке в центральном ряду.

В ЦЕНТРАЛЬНОМ РЯДУ

Разместите выбранный тайл на любой ячейке в центральном ряду, ограничений нет. Убедитесь, что тайлы в этом столбце (на вашей стороне и на стороне вашего оппонента) все еще «связаны» с недавно размещенным тайлом.

Любой тайл, у которого больше нет «связки», немедленно высвобождается. За один раз можно высвободить 0, 1 или 2 тайла.

Вот несколько примеров. Каждый раз вы кладете желтый тайл в центр.



Вы высвобождаёте свой синий тайл.

Вы высвобождаёте противника.

Вы высвобождаёте только ваш тайл (красный тайл остается из-за того же типа).

Вы высвобождаёте оба тайла.

Ничего не происходит.

Вы ничего не высвобождаёте.

СОЗДАНИЕ МАШИНЫ

Когда тайл высвобождается на вашей стороне (во время вашего хода или вашего оппонента), вы должны **немедленно** добавить его в машину, соблюдая 3 правила укладки:

- 1) Тайл всегда должен примыкать перпендикулярно хотя бы к одному другому тайлу.
- 2) Трубу нельзя отрезать другим тайлом, у которого нет трубы на своей стороне.
- 3) Трубопроводная сеть вашей машины никогда не должна быть полностью закрыта.

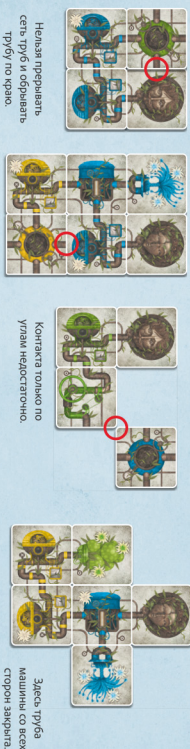
Примечания:

- Вы не можете отказаться от размещения тайла, который вам не подходит.
- В очень редком случае, когда совершенно невозможно разместить высвободившийся тайл в вашей машине (даже в маловероятном месте), удалите его из игры.

Ниже приведены некоторые примеры возможных конструкций:



И несколько примеров запрещенных конструкций:



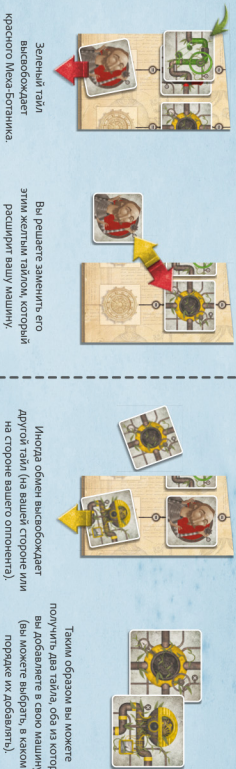
Нельзя прерывать сеть труб и обрывать трубу по краю.

Контакт только по углам недопустим.

Здесь труба машины со всех сторон закрыта.

ТАЙЛЫ МЕХА-БОТАНИКОВ

Если вы поместите Меха-Ботаника на своей стороне или в центральном ряду, правила останутся прежними. Однако, когда на вашей стороне высвобождается тайл Меха-Ботаника, все происходит по-другому, так как вы должны **немедленно** заменить его на верхний тайл из стопки в центральном ряду по вашему выбору:



Зеленый тайл высвобождает красного Меха-Ботаника.

Вы решаете заменить его этим желтым тайлом, который расширит вашу машину.

Иногда обмен высвобождает другой тайл (на вашей стороне или на стороне вашего оппонента).

Тем же образом вы можете получить два тайла, оба из которых вы добавляете в свою машину (вы можете выбрать, в каком порядке их добавлять).

- Обратите внимание, этот эффект применяется только тогда, когда Меха-Ботаник высвобождается, и вы его берете, а не когда вы помещаете его в реестр.
- Если во время вашего хода ваш противник получает Меха-Ботаника, постарайтесь завершить раунд до того, как ваш оппонент сделает обмен.
- Разрешается поменять Меха-Ботаника на тот тайл, который только что высвободил его.
- Вы никогда не можете поменять тайл Меха-Ботаника на другого Меха-Ботаника.

Игра заканчивается, как только игрок берет и разыгрывает последнюю плитку.
Закончите раунд как обычно, а затем переходите к подсчету очков.

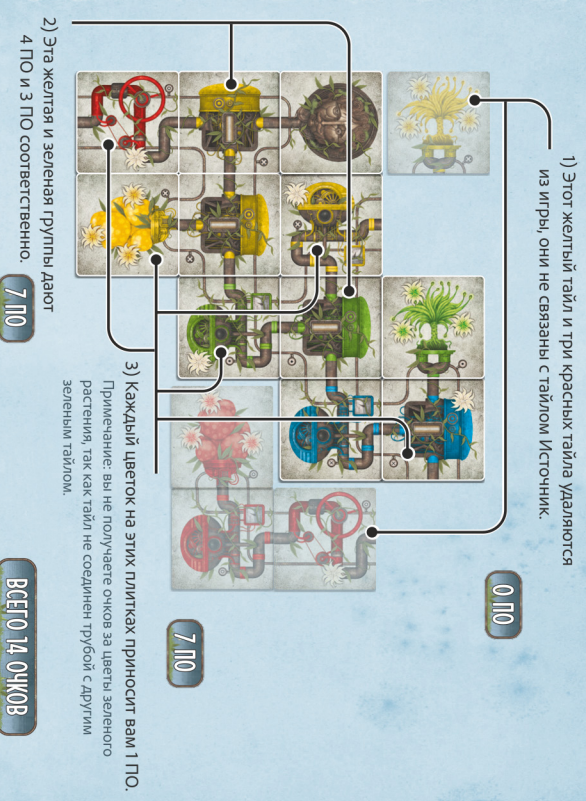
ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

1. Удалите из игры все тайлы, которые не подключены к трубопроводной сети вашей машины, начиная с тайла вашего Источника;
2. Заработайте 1 победное очко (ПО) за каждый тайл в группе из не менее 3 соседних тайлов одного цвета;
3. Каждый цветок на ваших тайлах стоит 1 победное очко.

Важно:

Цветы на растущих и оwoцax засчитываются только в том случае, если этот тайл соединен трубой с плиткой того же цвета.

ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ:



- Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.
- В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством тайлов в машине.
- Если все еще ничья, сыграйте еще раз!