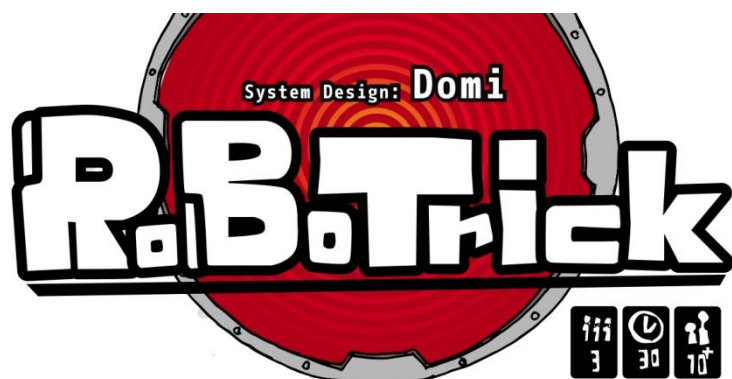




Сигнал тревоги. Дроко Уроко — искусственный интеллект из соседней страны — привёл двенадцать роботов. Они уже на нашей территории.

Зачем — неизвестно. Известно другое: каждый командир получил приказ выставить равные силы и захватить вражеских роботов. Внутри каждой машины — данные. Данные — это информация. Информация — это победа.

Три ангара. Три слота для захваченных машин. Четвёртой не будет: лишний робот вырвется из-под контроля. Захват требует предельной осторожности — но эти машины стоят риска.

И помните: у Дроко есть особое оружие. Наши побеждённые роботы перестают слушаться и поворачивают оружие против нас. Свои машины опасны не меньше чужих.

Соберите больше информации, чем остальные. Удержите роботов под контролем. Командир с наивысшим достижением станет героем.



Состав игры

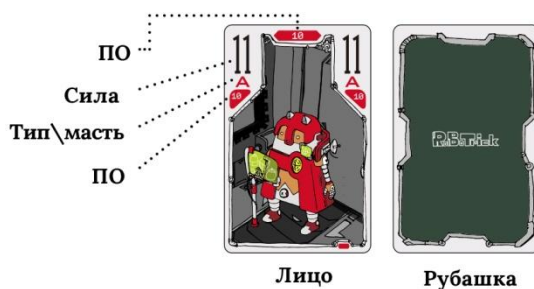
- 52 карты роботов (4 типов А- красные, В-синие, С-оранжевые, D-зелёные, по 13 карт каждого типа). Черные цифры в верхнем левом и правом углу каждой карты робота указывают на силу робота. Буква под каждой из них указывает на тип робота, а белая цифра (в треугольном значке) под ней указывает на победные очки (ПО) карты.
- 10 карт ИИ



Номер карты

Лицо

Рубашка



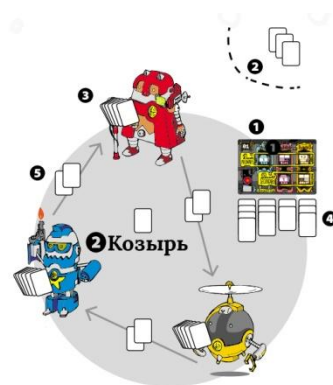
- Правила игры

Ход игры

1. Подготовка раунда
2. 12 взяток
3. Подсчёт очков

Как играть

- 1) Перемешайте все карты ИИ. Хозяин коробки (или игрок, выбранный, например, по «камню-ножницам-бумаге») раскрывает одну карту ИИ и кладёт **между собой и игроком слева от себя**. Во втором раунде карта ИИ кладётся **между игроками, не являющимися хозяином коробки**, а в третьем — **между хозяином и игроком справа от него**. Игра продолжается, как если бы Дроко сидел 4-м игроком на позиции, где размещается карта ИИ. Отложите оставшиеся карты ИИ в сторону до следующего раунда.
- 2) Перемешайте все карты роботов, сформируйте колоду, раскройте 1 карту из колоды и положите ее лицом вверх в центр стола. Эта карта задаёт на раунд **козырную масть**. (См. «Определение победителя взятки».) Возьмите еще 3 карты и отложите их лицом вниз, они не участвуют в раунде.
- 3) Оставшиеся 48 карт роботов раздайте каждому игроку (включая Дроко), каждый получит по 12 карт. Все игроки, кроме Дроко, никому не показывают свои карты.
- 4) Раскройте все карты Дроко и разложите их рядом с картой ИИ вертикальными рядами, рассортировав от А до D по типам. Выстройте карты в каждом столбце в порядке убывания силы сверху вниз. Эти карты образуют **руку Дроко**.
- 5) Все игроки изучив свои карты, одновременно передают по 2 карты своему соседу слева (игнорируя Дроко, ему ничего передавать не надо и он ничего не передаёт). После передачи карт добавьте 2 карты, полученные от игрока справа от вас, себе в руку.



Пример: козырь в раунде зелёный (тип D). Вася - Лидер, играет синюю 4,

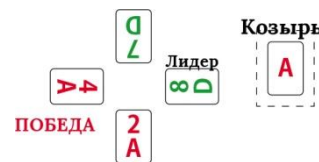


синяя масть становится заданной. Игорь следует синей масти и играет синюю 2. У Маши нет синих карт, и она играет жёлтую 8. Дроко следует синей масти и играет синюю 7. В такой взятке побеждает сильнейшая среди карт заданной масти – это синяя 7. Несмотря на то, что есть желтая 8, она не сможет выиграть, поскольку сыграна не в заданную масть.

В. Если во взятке есть козырные карты

Выигрывает игрок, сыгравший **козырную карту наибольшей силы**.

Пример: козырь в раунде — красный (тип А). Вася – Лидер играет зелёную 8, зелёная масть становится заданной. Игорь должен следовать зелёной масти, но у него нет зелёных карт, поэтому он играет любую карту, выбрав козырную красную 2. У Маши тоже нет зелёных карт, и она также играет любую карту, выбрав козырную красную 4. Дроко следует зелёной масти и играет зелёную 7. В этой взятке выигрывает игрок, сыгравший самую сильную козырную карту, это Маша – красная 4.



После того, как будет определён победитель во взятке, распределите сыгранные карты следующим образом:

Если победил Дроко

Каждый игрок-человек берёт свою разыгранную карту, и кладёт перед собой **лицом вниз**. Карта, разыгранная Дроко кладётся лицом вниз в сброс.



Если победил игрок-человек

Победитель взятки забирает карту, сыгранную Дроко, и кладет ее **лицом вверх** перед собой. Однако, **если у игрока уже есть 3 карты роботов лицом вверх перед собой**, он должен положить полученную карту **лицом вниз** (у каждого игрока есть всего 3 слота под карты лицом вверх, именуемые «ангарами», роботов в ангарах и тех, что лежат лицом вниз менять местами нельзя!). Остальные карты во взятке отправьте лицом вниз в сброс.



Со второй взятки Лидером становится победитель предыдущей взятки.

Разыгрывайте взятки снова и снова, пока все игроки, включая Дроко, не сыграют все карты с руки.

3. Подсчёт очков

После того, как будут разыграны все карты, посчитайте очки за карты роботов перед собой и запишите результат. Очками считаются цифры в треугольном значке под буквой типа карты.

За роботов в ангаре (которые лежат **лицом вверх**) получите положительные очки, а за роботов **лицом вниз** получите отрицательные очки.

Счёт может быть отрицательным.

Подсчитывать очки Дроко не нужно, он не участвует в этом соревновании.

Соберите все карты роботов, включая отложенные 3 карты и карту ИИ, и начните новый раунд с шага **1. Подготовка раунда**.



Конец игры

Игра заканчивается после 3 раундов. Посчитайте очки за все раунды, игрок набравший больше всех очков побеждает. В случае ничьей, игроки с одинаковым счётом делят победу.

Описание карт ИИ

Каждая карта ИИ указывает критерии для определения того, какую карту будет играть Дроко. Есть 3 столбца, в зависимости от ситуации Дроко: **Следование масти**, **Неследование масти** и **Лидер**. Обращайтесь только к тому столбцу, который соответствует текущей ситуации с Дроко.

«**Следование масти (Follow)**»: Если в руке Дроко есть карта той же масти (типа), что и карта, разыгранная Лидером.

«**Неследование масти (Unfollow)**»: Если в руке Дроко нет карты той же масти (типа), что и карта, разыгранная Лидером.

«**Лидер (Lead)**»: Если Лидером является Дроко.

Есть 2 горизонтальных ряда с различными критериями: «1. Первичный (Primary)» и «2. Вторичный (Secondary)».

Сначала примените только критерий «Первичный» в верхнем ряду, чтобы сузить выбор карты, которую должен сыграть Дроко. Если критерия в верхнем ряду недостаточно для определения карты, которую нужно сыграть, примените критерий «Вторичный» в нижнем ряду. Если карту по-прежнему нельзя определить, определите карту по типу. А — карта с наивысшим приоритетом, за ней следуют В, С и D.

Существует 4 типа критериев, обозначенных следующими значками:



Карта наименьшей силы



Карта наибольшей силы



Тип (от А до D) с наибольшим количеством карт в руке Дроко



Тип (от А до D) с наименьшим количеством карт в руке Дроко



Пример 1. Если Дроко не является лидером и имеет карту(ы) типа, соответствующего карте, сыгранной Лидером (может следовать заданной масти)

Если в руке Дроко есть карта той же масти, что и карта, сыгранная Лидером, посмотрите на «столбец Follow («Следование»)» в левой части. В примере справа верхняя строка содержит критерий «LOW» (Низшая), а нижний ряд пуст.

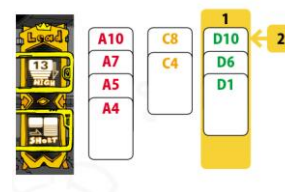
Игрок, сидящий справа от Дроко (или хозяин коробки), выбирает из карт Дроко, соответствующих по масти карте, сыгранной Лидером, карту с наименьшим значением и кладет ее в игровую зону Дроко.



Пример 2. Если Дроко является Лидером

Если Дроко ходит первым, посмотрите на столбец «Lead» (Лидер) в правой части таблицы.

В приведенном справа примере верхняя строка соответствует критерию «HIGH» (Максимальное значение), а нижняя — критерию «SHORT» (Минимальное количество карт данной масти).



Игрок, сидящий справа от Дроко (или хозяин коробки), ищет в руке Дроко карту с наибольшей силой. В данном примере под это условие подходят две карты: «A10» и «D10». Поскольку этого недостаточно для однозначного выбора, применяется дополнительный критерий «SHORT» из нижней строки. У Дроко на руках 4 карты типа «A» и 3 карты типа «D». Следовательно, раз карт типа «D» меньше, разыгрывается карта «D10».

Если же у Дроко поровну карт типов «A» и «D», выбор определяется приоритетом типа ($A > B > C > D$) — в этом случае будет разыграна карта «A10».

Дополнительные правила

Для разнообразия игры можно принять следующие дополнительные правила.

Вы также можете одновременно принять правила 1 и 2.

1. Увеличьте количество ангаров (рекомендуется для первой игры).

Увеличьте количество карт роботов, которые каждый игрок может выложить лицевой стороной вверх перед собой, с 3 до 4 карт.

Рекомендуется внести это изменение для новичков, так как это делает игру более мягкой и простой.

2. Играйте, не меняя карту ИИ.

Вместо того чтобы брать карту ИИ в каждом раунде, используйте карту ИИ, взятую в 1-м раунде, в течение 3 раундов. Это упростит планирование ходов, поскольку Дроко играет по одним и тем же критериям каждый раунд.

Перевод правил: Вася Пупкин antuanero7@gmail.com

Дизайн системы: Domi

Разработка: hal_99

Графическое оформление: decoctdesign

Корректировка правил: Ёсихико Корияма (Ichinen ju MIRAI)

Вёрстка: Сатоси Такахата (Korokorodou)

Редактирование: Тосинори Иваи (Korokorodou)

Издатель: Korokorodou LLC

Английский перевод: Сайго

1F Hyuga Building, 1-9-3 Ueno, Taito-ku, Tokyo 110-0005, Japan

<https://korokorodou.com>

info.contact@korokorodou.com

© 2022 ООО «Корокороду»