SUPER MOTHERLOAD
ПРАВИЛА

Credits: Game design by Gavan Brown and Matt Tolman. Artwork by Gavan Brown, Scott Carmichael, Lisa Cossette & David Forest (mrcuddington.com). Game development and refinement by Gavan Brown, Paul Saxberg, Joseph McDaid, Orin Bishop and Tom Sarsons. Special thanks to all our blind playtesters and Game Artisans of Canada (gameartisans.ca).

Copyright Roxley Game Laboratory. Super Motherload brand used under official license and is copyright XGen Studios.

Перевод: LittleBigPlanet
Верстка: Jordano
На основе оригинальных правил.
To be continued...

ВИДЕО УРОК

Вы найдете видео на нашем сайте
roxley.com/super-motherload

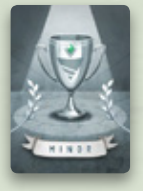
ИСТОРИЯ

Марс. В самом ближайшем будущем.

Корпорация Соларус обнаружила безграничный источник редких и драгоценных ископаемых глубоко в красной коре. Ресурсы, которые положат конец энергетическому кризису на Земле...

Вы были выбраны возглавить элитный экипаж Pod пилотов, которые первыми возглавят крупную экспедицию корпарации Соларус по бурению поверхности Марса. Корпорация согласилась в рамках первого рейса, предоставить вам инвестировать всю добычу ископаемых, без какой-либо прибыли для себя, в обучение Ваших Pod пилотов увеличив их навыки и эффективность. Будут ли помнить Вас как величайшего сотрудника корпорации Solarus в галактике?

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



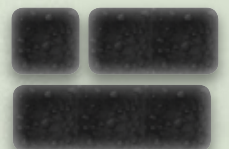
20 карт
Обычные достижения

10 карт
Главные достижения

4 колоды игроков
(по 23 карты)

16 x жетонов бомб

16 x жетонов артефактов



76 тайлов туннелей
(3 вида длины)

80 двухсторонних тайлов минералов
(6-ти номиналов)

4 двухсторонних игровых поля

ОСНОВЫ ИГРЫ

Супер Motherload это колодостроительная игра. Это подразумевает, что у вас будет своя колода карт из которой вы берете карты каждый ход. Первоначально ваша колода содержит только базовые карты, но конечно же во время игры вы сможете добавить в неё новые более мощные карты.

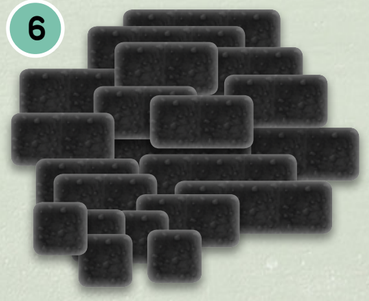
Вы будете использовать эти карты для взрыва и бурения минералов и иных бонусов на игровой доске. После этого добытые минералы можно использовать, как деньги, для покупки новых карт для вашей колоды. Некоторые карты дают бонус сразу при их покупке, а не которые только когда вы их используете для бурения.

Каждая приобретенная карта имеет какое-то определенное количество победных очков (ПО). Так же ПО могут быть получены через карты достижений в процессе игры. Игрок с наибольшим количеством ПО в конце игры – победитель.

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

Перед игрой выберете первого игрока. Первым игроком становится тот, кто недавно рыл яму. Теперь вы можете подготовить игру:

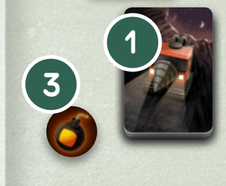
1. Положите игровое поле «Глубина 1» в центр стола. Игрок справа от первого игрока выбирает какой стороной будет лежать доска.
2. Положите тайлы минералов рядом с игровым полем.
3. Перемешайте тайлы артефактов и положите лицом вниз рядом с игровым полем.
4. Перемешайте колоду из 10 карт главных достижений. 3 из них положите лицом вверх рядом с игровым полем, остальные 7 карт верните в коробку от игры.
5. Перемешайте колоду из 20 обычных достижений и положите колоду лицом вниз рядом с игровым полем. Вскройте верхние 4 карты и положите рядом лицом вверх, если играет 2 человека или 3 карты если игроков 3 или 4.
6. Положите тайлы туннелей рядом с игровым полем.
7. Положите жетоны бомб рядом с игровым полем.
8. Положите оставшиеся игровые поля рядом в доступном для игроков месте (на рисунке не показано)
9. Каждый игрок берет себе одну из 4-х свободных игровых колод и переходит к подготовке своей игровой зоны. 4 колоды отличаются по цвету горнодобывающей машины на рубашке карт (фиолетовая, зеленая, оранжевая и серая колоды).

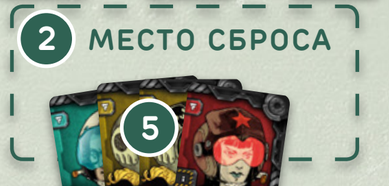


ПОДГОТОВКА ЗОНЫ ИГРОКА

Используя выбранную вами игровую колоду, подготовьте зону игрока

1. Достаньте из колоды 7 стартовых карт пилотов и перемешайте их (стартовые карты без цены в правом верхнем углу), затем положите рядом с собой. Эта стопка карт – ваша стартовая колода.
2. Определите место где будет сброс вашей колоды (обычно это слева или справа от стартовой колоды).
3. Возьмите жетон бомбы из запаса и положите в свою игровую зону.
4. Разделите оставшиеся 16 карт на 4 маленькие колоды по 4 карты одного цвета и пилота (красный, синий, желтый и “джокер”). Внутри каждой колоды распределите карты по цене (указанной в верхнем правом углу) от самой дешевой к самой дорогой. Карта с ценой 10$ лежит наверху, с ценой 25$ в самом низу. Положите эти колоды в линию в своей игровой зоне лицом вверх.
5. Возьмите 4 карты из своей стартовой колоды себе в руку.





ХОД ИГРЫ

Игра состоит из поочередных ходов игроков до тех пор пока игра не закончится. Каждый ход у игрока есть 2 действия. За 1 действие игрок может выбрать одно из:

1. **Добор карт**
   Взять 2 карты из своей колоды.
2. **Бурение**
   Использовать совпадающие иконки бурения, чтобы собрать тайлы минералов и бонусы с игрового поля.
3. **Подрыв**
   Использовать шаблон взрыва (на Красных картах) и жетон бомбы, чтобы собрать тайлы минералов и бонусы с игрового поля.

Важно: *Игрок может выбирать 2 одинаковых действия в ход. На конец хода у игрока должно быть не больше 5 карт в руке. Излишек игрок обязан сбросить в свой сброс.*

1. ДОБОР КАРТ

Когда вы выпоняете добор карт, возьмите 2 карты из вашей колоды и добавьте их себе в руку. Каждый раз, когда вам необходимо добрать карты, а в вашей колоде нет больше карт, вы перемешиваете карты из сброса и создаете новую колоду для добора.

Важно: *если вы берете карты и у вас в колоде больше не осталось карт – вы не перемешиваете сброс. Например, у вас в колоде лежат 2 карты и вы берете их. В колоде остается 0 карт и сброс не перемешивается для формирования новой колоды. Перемешивание происходит только в том случае, если вы должны взять карты, а в колоде пусто.*

2. БУРЕНИЕ

Бурение используется для сбора минералов и бонусов с поля. Для использования этого действия сделайте следующее:

1. **Сброс карт**

Сбросьте с руки карты с совпадающим символом бурения ( ) в количестве равном участку, который вы собираетесь бурить. Мультицветные значки бурения считаются “джокерами” и могут быть использованы вместо любого цвета. Однако если игрок скидывает только карты с мультицветными значками бурения – они все должны обозначать какой-то один цвет.

2. **Разместить тайлы туннелей**

Возьмите из запаса тайл туннеля, длина которого равна количеству карт (значков бурения), которое вы скинули в предыдущем шаге. Затем разместите туннель на игровом поле (см. подробнее в “Размещение тайлов туннелей”).

до *после*

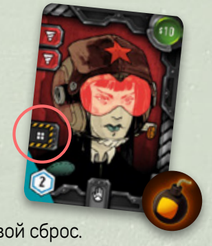
3. **Сбор**

Получите минералы и бонусы в соответствии с клетками, которые вы накрыли своим туннелем (см. более подробно “Сбор”).

3. ПОДРЫВ

Как и бурение, подрыв используется для сбора минералов и бонусов с поля. Для использования этого действия сделайте следующее:

1. **Сброс жетона бомбы**



А) Потратьте жетон бомбы ( ) из своего запаса. Вы не можете взрывать, если у вас нет жетона бомбы.
Б) Сбросьте карту Красного пилота с шаблоном взрыва ( ) из вашей руки в свой сброс.

2. **Разместить тайлы туннелей**

Возьмите тайлы туннелей из запаса. Разместите тайлы туннелей на поле точно копируя взрывной шаблон сыгранной вами Красной карты. Вы можете вращать шаблон в любом направлении, однако фигура шаблона должна оставаться неизменной. (см. более подробно “Размещение тайлов туннелей”).

до *после*

3. **Сбор**

Получите минералы и бонусы в соответствии с клетками, которые вы накрыли своим туннелем (см. более подробно “Сбор”).

РАЗМЕЩЕНИЕ ТУННЕЛЕЙ

Всякий раз, когда вы размещаете тайлы туннелей на поле с помощью действий Бурение или Подрыв, необходимо придерживаться следующих правил:

1. Туннель должен соединяться с предыдущим туннелем или с поверхностью планеты на поле "Глубина 1".
2. Туннели соединяются только гранями. Не углами.
3. Туннель может быть соединен с любым другим количеством туннелей.
4. Туннель может соединяться в предыдущим туннелем любой своей частью, необязательно крайней.
5. Туннель может “образовываться” в любую сторону (т.е. вы можете бурить/подрывать даже к поверхности).
6. Туннель не может выходить за пределы поля, с левого и правого края, но может пересекать и накладываться на шов между двумя плитками игрового поля (позже, когда добавляется новый уровень глубины)
7. Туннели можно комбинировать из нескольких тайлов туннелей. Например, если вы бурите туннель на 5 клеток – можно взять тайлы длинной в 2 и 3 клетки соответственно.

РАЗМЕЩЕНИЕ ТУННЕЛЕЙ

8. Туннели не перекрывают друг друга.
9. У туннелей нет владельцев, присоединять свой туннель можно к любому другому на поле.
10. Нельзя перемещать или удалять тайлы туннеля после его размещения.
11. Когда вы бурите: Тайлы туннеля должны составлять непрерывную прямую. Эта прямая на протяжении пути не может менять направление.
12. Когда вы бурите: Нельзя пропускать части туннеля. Вы бурите ровно столько – сколько потратили карт со значком бурения.
13. Когда вы взрываете: Нельзя уменьшать количество взрываемых клеток от действия взрыва.
14. Когда вы взрываете: форму взрыва из шаблона – нельзя изменять. Вы можете переворачивать и вращать шаблон взрыва, как вы хотите.

ТИПЫ МЕСТНОСТИ

Все клетки на поле принадлежат к одному из трех типов местности. Каждый тип местности накладывает свои ограничения на размещение тайлов туннелей.

Грунт

Бывает четырех цветов. Не имеет особых правил. Разноцветные клетки с грунтом могут быть пробурены за 1 действие бурения без ограничений.

Стальные пласты

Не могут быть взорваны. При бурении цвет иконок бурения должен соответствовать цвету границы на клетке с пластами стали.

Горная порода

Может быть взорвана. **Бурить нельзя.**

СБОР

Когда игрок накрывает тайлами туннелей клетки поля, он немедленно получает с них полезные ископаемые и бонусы.

Сбор полезных ископаемых

Возьмите полезные ископаемые из запаса в соответствии с накрытыми вами клетками и положите их на верхнюю карту одной из 4-х колод пилотов. Полезные ископаемые имеют стоимость в деньгах указанную в верхнем правом углу, которая используется для покупки новых карт пилотов.

Железо Золото

Платина Изумруд

Рубин Алмаз

Важно: *Все полезные ископаемые собранные одним действием бурения или подрыва, должны быть размещены только на одной карте пилота. Распределять их между несколькими картами нельзя.*

Сбор жетонов бомб

Возьмите из запаса жетон бомбы и положите в вашу игровую зону.

Сбор артефактов

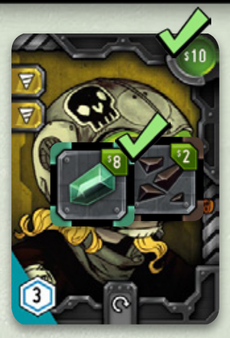
Возьмите любой жетон артефакта из запаса и положите в свою игровую зону. В отличии от полезных ископаемых они не кладутся на конкретную карту пилота. Они должны лежать отдельно лицевой стороной вниз и храниться в секрете от других игроков.

Сбор карт

Немедленно возьмите из своей колоды указанное количество карт.

ПОКУПКА НОВЫХ КАРТ

В тот момент, когда на карте пилота накапливается сумма денег от собранных полезных ископаемых равная или больше её стоимости указанной в правом верхнем углу, игрок покупает эту карту возвращая все тайлы полезных ископаемых в запас и перемещая купленную карту в свой сброс. Это происходит сразу после того, как игрок закончил выполнять своё действие. Сдача за покупку карт не выдается – все излишки сгорают.



БОНУС ОТ ПОКУПКИ

Когда игрок покупает карту с иконкой “бонус от покупки” (внизу карты по центру) вы сразу же получаете единовременный бонус от покупки этой карты. Эти бонусы не требуют действий и игрок получает их сразу же после приобретения карты.

Полный список бонусов от покупки карт см. в конце книги правил.

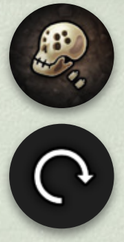
БОНУС ПРИ БУРЕНИИ

Некоторые карты содержат иконку бонуса от бурения (под иконкой бурения). Эти бонусы срабатывают автоматически всякий раз, когда игрок использует эту карту в действии бурение. Если игрок разыграл несколько таких карт – он получает бонус со всех таких карт.

Полный список бонусов от бурения см. в конце книги правил.

АРТЕФАКТЫ

Накопленные артефакты можно сбросить в любой момент своего хода (не считается действием) чтобы получить бонус от артефакта изображенный на обратной стороне жетона артефакта. У игроков нет ограничений сколько артефактов можно иметь одновременно на руках и сколько из них можно разыграть (применив их свойство) в свой ход.



Важно: *Использованные артефакты возвращаются в коробку и в текущей игре больше не участвуют.*

Полный список бонусов от артефактов см. в конце книги правил.

ДОСТИЖЕНИЯ

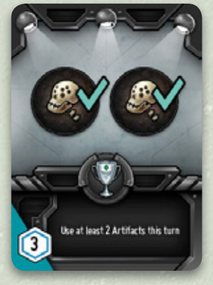
Достижения награждают игроков победными очками за выполнение определенных условий. Есть 2 типа достижений: обычные и главные. В любой момент хода, если игрок смог выполнить условие указанное на карте достижения – он забирает её себе в игровую зону.

Главные достижения

Награждают игроков за покупку карт из своих колод пилотов. Даже если игрок купил больше карт, чем указано на карте достижения – он все равно может забрать себе достижение. Главные достижения после выполнения не обновляются их три на всю игру.

Обычные достижения

Имеют самые различные цели указанные на карте достижения. Как только игрок получает карту достижения – немедленно положите на пустое место новую из колоды обычных достижений (если игрок забрал последнюю карту достижения, то до конца игры их больше не будет).



Важно:

- *В ход можно выполнить только 1 главное и 1 обычное достижение.*
- *Некоторые достижения имеют условия по сбору* полезных ископаемых *на картах пилотов. Даже если вы выполнили условие и сразу же покупаете карту пилота тратя эти* полезные ископаемые *– карту достижения вы все равно получаете.*

ДОБАВЛЕНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Игра начинается с игровым полем «Глубина 1». В процессе игры ваше поле будет увеличиваться.

Добавление нового игрового поля

1. Все игровые поля имеют порядковый номер по углам указывая их глубину залегания.
2. Когда вы добываете последний артефакт на текущем игровом поле, присоедините следующее поле (по порядковому номеру).
3. Если уже есть два игровых поля соединенных друг с другом. Удалите из игры самое неглубокое и верните все тайлы туннелей в запас.
4. Висячие части туннелей после удаления поля – остаются в игре.
5. Игрок который собрал последний артефакт – размещает новое поле и выбирает сторону на которой будут играть. Размещается новое поле в том же направлении, что и предыдущее.

Важно:

- *Добавление поля не заканчивает ход игрока.*
- *При игре вдвоем поле "Глубина 3" не используется.*

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается после хода игрока, который собрал последний артефакт на поле «Глубина 4». Затем игроки подсчитывают победные очки на своих картах (иконка шестигранника) : На картах пилотов; На картах достижений; Жетоны артефактов в запасах игрока. Игрок с наибольшим количеством победных очков – победитель. При ничьей – проигрывает тот, кто соврал про рытьё ямы для того, чтобы стать первым игроком.

ПРИМЕР ХОДА

Первое действие

- Вы решили в первое действие в свой ход тянуть карты.
- В вашей колоде только одна карта. Вы берете эту карту в руку, затем все карты из сброса перемешиваются и вы снова формируете игровую колоду.
- Затем поместите вновь сформированную колоду лицом вниз рядом с вашей областью для сброса и доберите вторую карту.

Второе действие

- Вторым действием вы решаете бурить. Вы разыгрываете три карты с пилотами и кладете их в сброс. На первой карте одна иконка с мульти-буром, на второй – две иконки с красным буром и на последней – один красный бур. Эти 4 буровые иконки позволяют вам просверлить туннель длинной в 4 клетки. Вы берете 2 двухсекционных тайла и кладете их на поле прямой линией, соединив с уже имеющимся туннелем на поле.
- Ваш новый туннель охватывает две области где есть 1 железо и 2 клетки золота, что позволяет вам незамедлительно взять соответсвующие тайлы полезных ископаемых. Вы должны поместить все тайлы на одном из пилотов и ресурсы отправляются на карту желтого пилота с наминалом 10$. Общая стоимость всех ископаемых на желтой карте составляет 12$, а это значит, что теперь мы можем выкупить эту карту сразу после завершения действия.

ПРИМЕР ХОДА. ПРОДОЛЖЕНИЕ...

Покупка карты (Вызвано 2-м действием):

- Вы снимаете с желтой карты (10$) все ископаемые и отправляете их обратно в общий резерв.
- Вы отправляете желтую карту пилота в вашу зону сброса.
- Вы замечаете, что есть “Дополнительное действие” – бонус от покупки в нижней части карты. Этот бонус позволяет разыграть еще одно дополнительное действие до конца своего хода.

Дополнительное действие (Вызвано покупкой карты)

- Во время доп. действия вы решаете выполнить Подрыв.
- Вы тратите жетон бомбы, возвращая его в общий резерв.
- Также вы сбрасываете красную карту пилота с шаблоном квадратного взрыва.
- Вы берете 2 двухсекционных тайла и кладете их на игровом поле формируя из них квадрат и соединив с туннелем на поле туннелем.
- Ваш новый туннель покрывает квадраты с одним артефактом и платиной. Вы берете один жетон артефакта из общего запаса и кладете рядом с собой лицом вниз. Также вы забираете из общего запаса тайл с платиной и размещаете его на верхней карте синей колоды пилота.
- Два пространсва в квадрате взрыва покрытых вашими тайлами туннеля являлись горными породами. Вы видите, что в одной карте из Обычных достижений говориться: “Подорвите две области с горными породами за одно действие”. Так как вы достигли этой цели в свой ход, вы забераете эту карту Обычного достижения и кладете в свою зону игрока лицом вниз. И сразу же вместо этой карты, положите из колоды Обычных достижений новую карту.

Теперь ваш ход окончен.

БОНУСЫ АРТЕФАКТОВ

Получи дополнительное действие в этот ход.

Возьми 2 карты.

Возьми жетон бомбы и 1 карту.

Возьми жетон платинового ископаемого и положи на карту пилота.

Возьми жетон золота ископаемого и положи на карту пилота и возьми 1 карту и своей колоды.

Когда покупаешь карту пилота. Сбрось этот артефакт и положи купленную карту пилота в руку, а не в сброс.

3 победных очка в конце игры.

Возьми жетон полезного ископаемого из запаса и положи на карту пилота. Жетон должен быть того же типа, что уже лежит на любой карте твоего пилота.

FOR MORE MIND CANDY VISIT
ROXLEY.COM

БОНУСЫ БУРЕНИЯ

Можно присоединить туннель не к грани, а к углу.

Возьми 1 карту из вашей колоды.

Возьми 2 карты из вашей колоды.

Возьми жетон бомбы.

Можешь пробурить скалу в это действие бурения.

Минералы добытые в этом действии можно положить на разные карты пилотов.

Выбери одну из отрытых карт обычного достижения, убери ее в низ колоды обычных достижений и вытяни на ее место новую карту.

БОНУСЫ ОТ ПОКУПКИ

Эта карта после покупки сразу идет в руку игрока, а не в сброс (свою колоду).

Получи дополнительное действие в этот ход.

Возьми 1 карту из вашей колоды.

Возьми 2 карты из вашей колоды.

Возьми жетон бомбы.

Возьми жетон полезного ископаемого из запаса и положи на карту пилота. Жетон должен быть того же типа, что уже лежит на одной из твоих карт пилота. Вы не можете таким образом дублировать ископаемые, которые были использованы для приобритения данной карты. Если на момент покупки на картах пилотов нет полезных ископаемых, бонус сгарает в пустую.

ПАМЯТКА ПО ДЕЙСТВИЯМ

2 действия в свою очередь

Добрать 2 карты

Бурение

Подрыв

ПАМЯТКА ПО МЕСТНОСТИ

Грунт

Стальные пласты

Горные породы

Цвет иконок бурения должен совпадать по цвету с границей клетки с пластами стали.