

Rolling Heights

ВЕЛИКИЕ ВЫСОТЫ

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Автор правил: Джош Вуд

В одиночном режиме игры вы соревнуетесь с мэром Великих Высот. Для победы вам требуется набрать к концу игры больше победных очков, чем мэр.

КОМПОНЕНТЫ

- ◆ 1 шестигранный кубик (не входит в комплект)
- ◆ 6 пронумерованных жетонов (от 1 до 6)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре вдвоём по обычным правилам (не забудьте убрать по 25 кубиков каждого из стройматериалов).

Мэр **НЕ** размещает стартовый план здания и не берёт жетоны целей.

Положите по 1 пронумерованному жетону (от 1 до 6) на каждый из районов. Выберите цвет для себя и для мэра.

Поместив фишки игроков на шкалу ПО, поставьте дополнительную фишку игрока (третьего цвета) на деление «0». Эта фишка будет счётчиком раундов. В начале каждого вашего хода продвигайте её на 1 деление. Первым ходите вы.



ВАШ ХОД

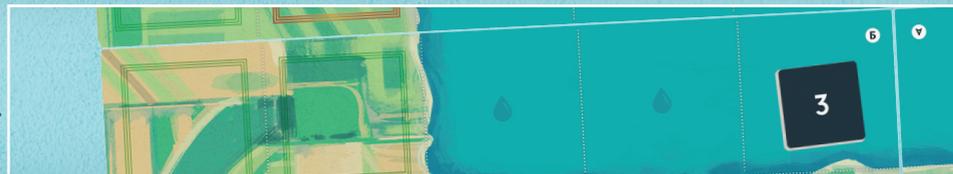
Совершайте свой ход по обычным правилам. Мэр совершает свой ход после вас.



ХОД МЭРА

В начале хода мэра бросьте шестигранный кубик. Выпавшее значение соответствует номеру района, в котором будет действовать мэр, и определяет, какой план здания он возьмёт (если должен взять). Если район заполнен, перебросьте шестигранный кубик.

Пример. Выпало 3, значит, мэр выполнит действие в 3-м районе.



Шаг «А»

Если в районе нет недостроенных зданий мэра, он бесплатно берёт план здания с ряда рынка в зависимости от результата броска и размещает его в этом районе.

- ◆ Если у мэра ещё нет достроенных зданий в этом районе, он берёт план здания **УРОВЕНЬ 1**. Если есть, он берёт план здания **УРОВЕНЬ 2**.
- ◆ Если выпало 1 или 2, мэр берёт 1-й план здания с ряда рынка.
- ◆ Если выпало 3 или 4, мэр берёт 2-й план здания с ряда рынка.
- ◆ Если выпало 5 или 6, мэр берёт 3-й план здания с ряда рынка и кладёт по 1 жетону-джокеру  на первые 2 плана.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если в этом районе у мэра есть недостроенное здание, вместо этого выполните шаг «Б».

Правила размещения

Если в районе нет зданий мэра, он попытается разместить план здания на участке суши как можно ближе к центру района. Если там уже есть один из его планов зданий, мэр попытается разместить новый план так, чтобы тот примыкал к имеющемуся ортогонально, если возможно. Если участков, доступных для размещения, несколько, выберите любой. Мэр не оплачивает стоимость размещения.

- ◆ Разместив план здания, мэр получает ПО, указанные на участке, за соответствие типа здания.
- ◆ Положите на план здания не более 3 требуемых кубиков из общего запаса и фишку собственности мэра. Если требуется несколько типов стройматериалов, вы решаете, какие из них использовать.
- ◆ Если удалось достроить здание с помощью этих 3 кубиков, мэр получает  за каждый кубик здания и ставит свою фишку собственности на это здание.
- ◆ Мэр **НЕ** получает работников и ПО, указанные на плане здания.



Шаг «Б»

Если в этом районе у мэра есть **недостроенное** здание:

- ◆ Положите на план здания не более 12 требуемых кубиков на ваш выбор.
- ◆ Если благодаря этому удалось достроить здание, мэр получает **1** за каждый кубик здания и ставит свою фишку собственности на это здание. **Мэр НЕ получает работников и ПО, указанные на плане здания.**
- ◆ Если здание не достроено с помощью 12 кубиков, бросок завершается — двигайтесь дальше.

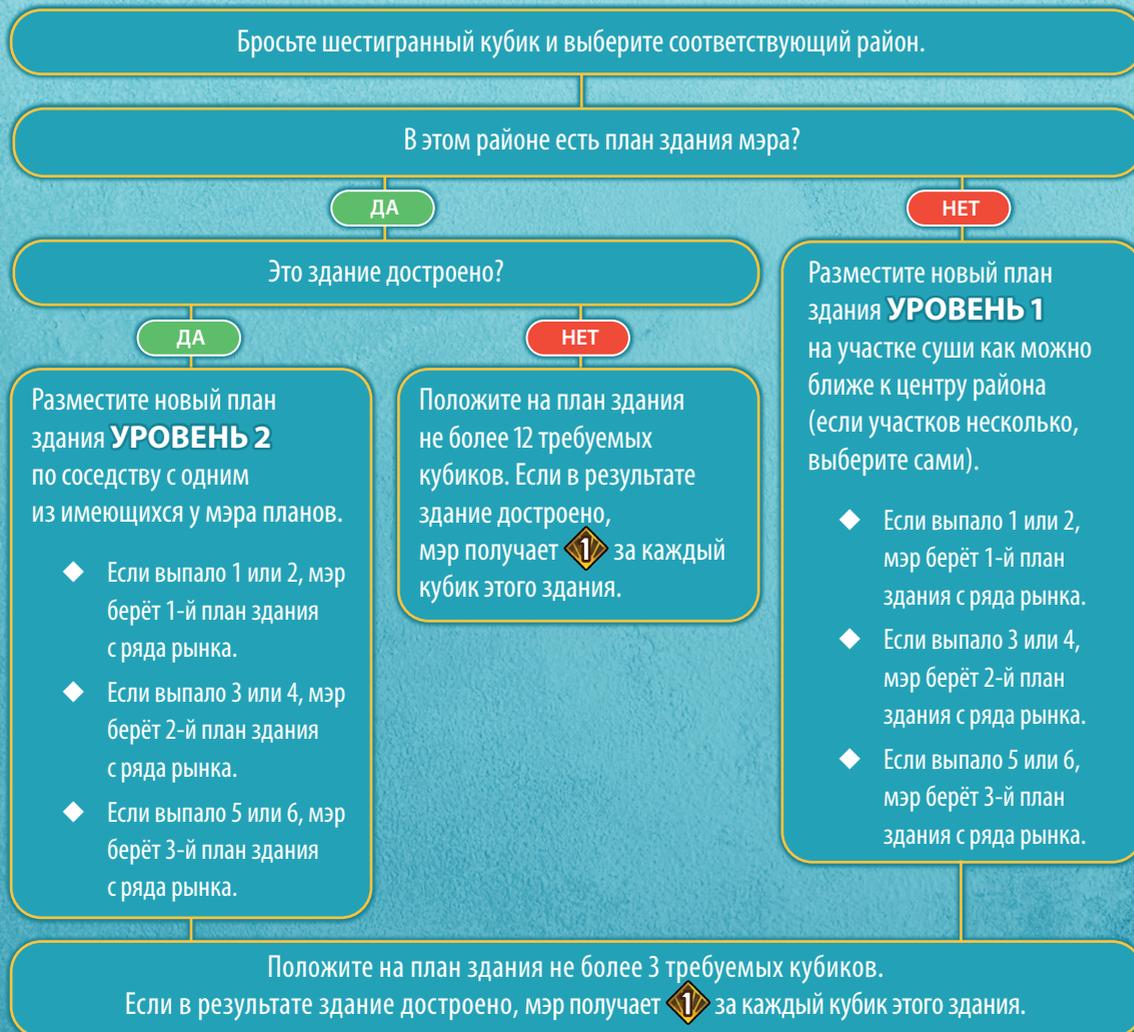
Начиная с 6-го раунда:

- ◆ Мэр делает по 2 броска в ход, при необходимости пополняя рынок между бросками.

Начиная с 12-го раунда:

- ◆ Мэр делает по 3 броска в ход, при необходимости пополняя рынок между бросками.

Алгоритм хода мэра



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается по обычным правилам, когда заканчиваются кубики 1 или нескольких цветов. Мэр получает **1** за каждый свой **жетон-джокер**, а также получает и (или) теряет ПО за объявления по обычным правилам. В конце игры мэр **НЕ** получает ПО за недостроенные здания. Если у вас и у мэра одинаковое количество ПО, вы побеждаете.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Спорные ситуации

Иногда мэру не удаётся разместить план здания по соседству с одним из уже размещённых им, при этом в районе есть пустые участки суши (разделённые водой). В этом случае разместите план здания **УРОВЕНЬ 2** на пустом участке суши как можно ближе к центру района.

Изменение уровня сложности

Чтобы усложнить игру в одиночном режиме, делайте по 3 броска в ход мэра начиная с 10-го раунда.

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Благодарим всех, кто тестировал игру в одиночном режиме:

Мэтта Лунда, Тима Ривера, Кёрка У. Бакендорфа, Нила Кимбалла и Аманду Panda8ngel Вонг.

