

ОТКРЫТИЯ: ГОРНОЕ ПЛЕМЯ

Автор **Matt Lowder**

<https://boardgamegeek.com/thread/2689815/article/38058660>

КОНЦЕПЦИЯ

Я видел много вариантов этой игры, но ни один из них не был захватывающим. Я виновен в использовании d6 для всех видов домашних вариантов, но для DISCOVERIES я хотел сделать что-то с очень небольшим обслуживанием ходов ИИ, чтобы игровое пространство оставалось интересным, менялось и использовало компоненты в коробке. Я также создал тему или историю вокруг этого: на вершине Белой горы на Центральном планшете есть Горное Племя, которое соревнуется в блокаде троп и вербовке местных племен раньше, чем сможете вы – вторгшаяся иностранная экспедиция. Помните, исторически вы – колонизатор.

ПОДГОТОВКА И ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ

Подготовьте основное поле и колоду так же, как для игры для двух игроков, со следующими дополнениями и изменениями:

1. Выберите цвет для себя из желтого, синего или красного, бросьте эти 5 кубиков и положите в свою область. Аналогично выберите цвет для ИИ из оставшихся – желтый, синий или красный и поместите по 2 таких кубика на оба берега реки и один кубик на вершину напечатанной на игровом поле горы. Эта горная область представляет собой ИИ «Горное Племя» и является местом, где ИИ хранит свои кубики и карты, которые он будет собирать на протяжении всей игры. Кубики следует складывать поверх собранных на горе карт.
2. Поместите три (3) белых кубика в нижнюю часть игрового поля на напечатанной реке между левым и правым берегами. Вы будете бросать эти кубики после каждого своего хода и выполнять действие ИИ в соответствии с «ТАБЛИЦЕЙ ДЕЙСТВИЙ ИИ» ниже.
3. Выберите одну из трех карт Открытий и разместите ее в своей области Исследования как обычно. Заполните зону Встреч и зону Разведки. Теперь возьмите карту со значком самого редкого вида (по убыванию редкости: Рыбы, Птицы, Звери, Растения) и поместите ее на вершину горы под кубиком ИИ. Если на экране нет значков видов, возьмите для ИИ карту с наибольшим количеством очков.

ПРИМЕЧАНИЕ для пополнения карт: после подготовки в этом сольном варианте, каждый раз, когда карта Встреч или карта Открытий берутся с поля, все оставшиеся карты сдвигаются вниз и самые верхние освободившиеся места пополняются.

ТАБЛИЦА ДЕЙСТВИЙ ИИ (после вашего хода)

Делайте ходы как обычно. После каждого своего хода бросьте три белых кубика, чтобы определить действие для хода Горного Племени:

- **2 или более Журнала** (Абс) = Горное Племя собирает самую нижнюю карту Открытий и кладет ее на свою Гору.
- **2 или более Переговоров** (Голова) = Горное Племя собирает самую нижнюю карту Племен и один серый кубик, если таковой остался, и все собранное кладет на свою Гору.
- **2 или более Похода** (Следы) = ИИ возвращает один (1) свой кубик откуда-то с игрового пространства и кладет его на свою Гору в следующем порядке приоритета: зона **ваших** действий > **ваш** запас кубиков > из любого места с поля лагеря
- **2 или более Поездки** (Подкова) = бросьте ВСЕ кубики из запаса ИИ и поместите эти кубики на соответствующие стороны берегов реки
- **3 уникальных значения** (все разные) = ИИ берет все кубики с левого или правого берега реки в следующем порядке:
 - а) сторона с наибольшим количеством кубиков, но если обе стороны равны, то...
 - б) с берега с наибольшим количеством серых, если снова равенство, то...
 - в) где большая часть кубиков цвета игрока, если равно, то...
 - г) оттуда, где большинство кубиков ИИ, если все еще, то же самое...
 - д) просто возьмите с левого берега.

Добавьте взятые кубики на вершину Горы ИИ.

ПРИМЕЧАНИЕ: для последних трех пунктов – ПОХОД, ПОЕЗДКА и УНИКАЛЬНОСТЬ для ИИ может не быть никаких действий. В этом случае ИИ просто ничего не делает.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В отличие от обычной игры, конец игры запускается НЕМЕДЛЕННО, когда колода пополнения карт заканчивается. НЕМЕДЛЕННО возьмите ВСЕ карты Открытий и Племен, оставшиеся на поле, и добавьте их в стопку Горного Племени на Горе. Теперь проведите окончательный подсчет очков для себя и ИИ-ИГРОКА, как если бы вы использовали подсчет очков для двух игроков. Вы выиграете, если наберете больше очков, чем Горное Племя.

ПОВЫШЕННЫЙ вариант сложности: для увеличения сложности, из 25 карт, удаленных во время подготовки КОЛОДЫ, случайным образом положите на Гору 4 карты стороной Открытий вверх.

Изменения для ПОНИЖЕНИЯ сложности, можете использовать одно или несколько на выбор:

1. Во время «шага 3» подготовки НЕ давайте ИИ карточку со значком самого редкого вида и НЕ кладите ее на вершину горы под кубиком ИИ.
2. Начните игру с одним серым кубиком из запаса, брошенным в ваш личный пул в качестве бонуса.
3. Когда игра заканчивается, ИИ собирает все оставшиеся карты **Племен** в свою стопку подсчета очков, НО оставляет карты **Открытий** на дисплее несобранными.