

KUBIX

# РИБОКРАЙ

## НАВТОМА

АВТОРИ ПРАВИЛ СОЛО-РЕЖИМУ: ДЕВІД СТУДЛІ ТА КЕРЕЛ ТІТЕКА

### ВСТУП

Ця книга правил ознайомлює із системою додавання штучного гравця, **Навтоми**, у «Рибокрай», завдяки чому ви зможете грати наодинці.

**АВТОРСЬКА НОТАТКА:** зазвичай наших віртуальних суперників звали Автрома, що в перекладі з італійської означає «автомат». Ми обрали це ім'я, коли вперше створили віртуального супротивника для гри «Виноробство», події якої відбувається в Італії. Для «Рибокраю» ми для різноманітності змінили Автрома на Навтому.

### КОМПОНЕНТИ

7 карт рішень  
Навтоми



6 карт здобуття балів  
у режимі «Сходження»



3 карти досягнень  
Навтоми (двобічні)



1 пам'ятка  
(двобічна)



### НАВТОМА НЕ ДОТРИМУЄТЬСЯ ПРАВИЛ

Перш ніж читати правила Навтоми, ви повинні ознайомитися з правилами багатокористувацької гри. Граючи проти Навтоми, ви завжди будете дотримуватися правил багатокористувацької гри. Навтома ж гратиме за спрощеним набором правил.

У цій книзі пояснюється, як Навтома змінює правила гри для кількох гравців. Крім цих винятків, гра відбувається за звичайними правилами для двох гравців.

- Навтома не отримує килимок океану.
- Навтома може отримувати та витрачати ікринки, мальків, зграї та риб лише способами, описаними в цій книзі.
- Будь-які ваші дії, які впливають на інших гравців, впливають на Навтому за чіткими правилами, вказаними в цій книзі.

## ПІДГОТУВАННЯ

Підготуйте гру на 2 гравців як зазвичай. Ви можете вибрати будь-який бік планшета досягнень. Однак три додаткові бали на боці Б можна здобути лише на рівні складності 5 (див. «Зміна складності», с. 3).

Для підготування Навтоми зробить ці (та лише ці) дії:

- 1 Виберіть колір компонентів для Навтоми та видайте їй дайверів цього кольору.
- 2 Дайте Навтомі 2 ікринки та одного малька із запасу.



- 3 Перетасуйте колоду карт рішень та відкладіть 1 бік не дивлячись, решту розмістіть долілиць, сформувавши колоду рішень.
- 4 Поруч із планшетом досягнень розмістіть 3 карти досягнень Навтоми боком «Бриз» або «Шторм» догори, залежно від рівня складності.



| ПЛОКЕТЬ 1 | ВРВ складність 4     | ЛОСІТЯ |
|-----------|----------------------|--------|
| О/М       | Досконалість         | 3      |
| М/В       | Дрібні риби          | 2      |
| В/О       | Риби                 | 2      |
| О/В       | Мальки               | 0      |
| В/О       | Коски із цих скарбів | 0      |
| О/В       | Зірні риби           | 0      |

| ПЛОКЕТЬ 2 | ВРВ складність 4     | ЛОСІТЯ |
|-----------|----------------------|--------|
| О/М       | Риби                 | 0      |
| М/В       | Мальки               | 1      |
| В/О       | Риби з метомією      | 3      |
| О/В       | Коски із цих скарбів | 2      |
| В/О       | Коски з ірмені       | 0      |
| О/В       | Середні риби         | 0      |

| ПЛОКЕТЬ 3 | ВРВ складність 5                    | ЛОСІТЯ |
|-----------|-------------------------------------|--------|
| О/М       | Зірні                               | 0      |
| М/В       | Мальки                              | 3      |
| В/О       | Коски з ірмені                      | 0      |
| О/В       | Великі риби                         | 1      |
| В/О       | Риби без метомії                    | 3      |
| О/В       | Коски з властивістю «при активації» | 4      |

Ви завжди ходите першим.

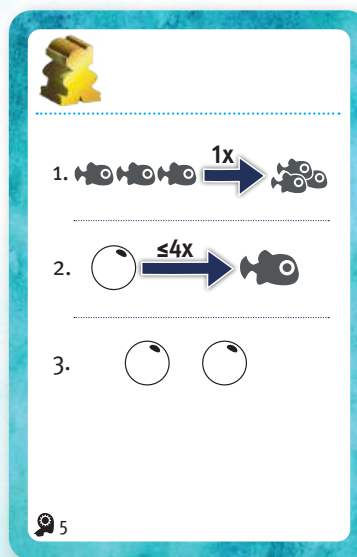
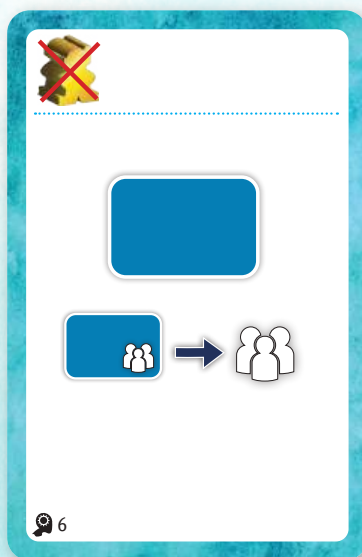
## КАРТИ РІШЕНЬ

Нижче наведено структуру карти рішень:

Змініть розташування маркера досягнень

Зіграйте карту риби

Номер карти



Пірнайте



## ЯК НАВТОМА ЗДОБУВАЄ БАЛИ

Навтома не розміщує риб у дайв-сайтах на килимку океану, натомість вона здобуває бали за риб, зграї, мальків та ікринки; за збір риби (по 3 або 4 бали за кожну) та ікринок (по 1/2 бала за кожну); за перетворення ікринок на мальків (по 1 балу кожен) і мальків на зграї (по 5 або 6 балів кожна) залежно від символів на картах рішень.

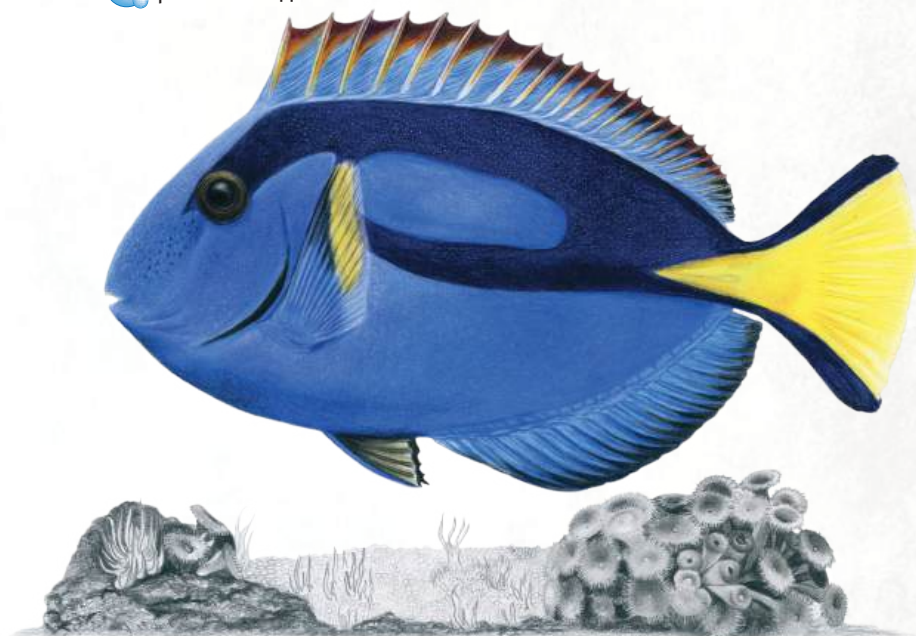
До того ж вона буде змагатися з вами в досягненнях та здобувати бали за виконані нею.

## НАЛАШТУВАННЯ РІВНЯ СКЛАДНОСТІ

Ви можете налаштовувати рівень складності Навтоми від 1 до 5, відрегулювавши, яким чином вона здобуватиме бали за виконані досягнення та риб наприкінці гри.

| СКЛАДНІСТЬ | ПРАВИЛА                                                                                                                                                              | БАЛИ /  | БАЛИ /  |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1          | Навтома <b>не</b> здобуває бали за виконання досягнень.                                                                                                              | 3 бали                                                                                    | 5 балів                                                                                    |
| 2          | Навтома здобуває бали з боку «Бриз» карти досягнень.                                                                                                                 | 3 бали                                                                                    | 5 балів                                                                                    |
| 3          | Навтома здобуває бали з боку «Бриз» карти досягнень.                                                                                                                 | 4 бали                                                                                    | 6 балів                                                                                    |
| 4          | Навтома здобуває бали з боку «Шторм» карти досягнень.                                                                                                                | 4 бали                                                                                    | 6 балів                                                                                    |
| 5          | Навтома здобуває бали з боку «Шторм» карти досягнень. Також гравець / гравці з найбільшою кількістю здобутих балів за досягнення кожного тижня отримують по +3 бали. | 4 бали                                                                                    | 6 балів                                                                                    |

Ми рекомендуємо починати з 2 рівня складності.



## ХІД НАВТОМИ

Ви й Навтома ходите по черзі. У кожен хід Навтоми потягніть верхню карту з колоди рішень. Навтома виконує кожну дію, вказану символами на карті рішень, зверху вниз. Текст, *підкреслений ось так*, стосується розділів книги правил Навтоми з аналогічними заголовками.

### ДІЯ: ЗМІНІТЬ РОЗТАШУВАННЯ МАРКЕРА ДОСЯГНЕНЬ

Навтома буде використовувати маркери досягнень для здобуття балів за тижневі досягнення та задля змагання з вами у першості. Детальніше на с. 5, розділ «Підрахунок балів за досягнення».

На **1** рівні складності ігноруйте цю дію.

Під час четвертого тижня ігноруйте цю дію.

Якщо у верхній частині карти є один із цих двох символів, виконайте відповідні дії:



**РОЗМІСТІТЬ МАРКЕР ДОСЯГНЕННЯ:** візьміть одного з дайверів Навтоми з її запасу та розмістіть його на планшеті досягнень.



**ПРИБЕРІТЬ МАРКЕР ДОСЯГНЕННЯ:** приберіть одного з дайверів Навтоми з планшета досягнень та поверніть його в її запас. Якщо на планшеті немає дайверів, ігноруйте.

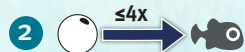
### ДІЯ: ПІРНАЙТЕ

Під час цієї дії, Навтома конвертує дешеві ресурси в більш вартісні, імітуючи збільшення її сили. Також вона отримує ікринки.

Навтома виконує кроки, вказані символами на карті рішень, **за порядком** зверху вниз:



**ПЕРЕТВОРІТЬ 3 МАЛЬКІВ У ЗГРАЮ:** якщо Навтома має хоча б 3 мальки, поверніть 3 мальків з її ігрової зони в загальний запас та розмістіть 1 жетон зграї, взявши його в її ігровій зоні. Якщо вона має менше ніж 3 мальки, ігноруйте. *Важливо: перетворення може відбутися лише 1 раз на хід, навіть якщо їй вистачає мальків на кілька перетворень.*

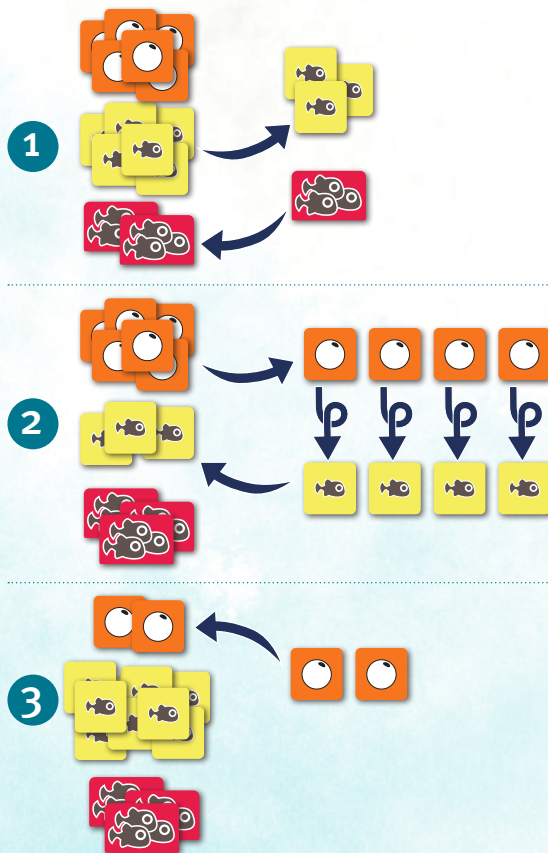


**ОТРИМАЙТЕ МАЛЬКІВ З ІКРИНОК:** переверніть усі жетони ікринок в ігровій зоні Навтоми зображенням малька догори, але не більше ніж 4 жетони. Якщо в Навтоми нема ікринок, ігноруйте.



**ОТРИМАЙТЕ ІКРИНКИ:** візьміть 2 жетони ікринок із загального запасу та розмістіть їх в ігровій зоні Навтоми.

ПРИКЛАД: ТРИ КРОКИ ДІЇ ПІРНАННЯ





## ДІЯ: ЗІГРАЙТЕ КАРТУ РИБИ

Під час цієї дії Навтома отримує карти риб, що принесуть бали наприкінці гри, (це аналогія, наче вона заповнює свій океан рибою). Якщо карта риби має вказівку «усі гравці», ви можете отримати цей бонус.

 Потягніть карту риби та покладіть її горілиць в ігровій зоні Навтоми. Навтома ігнорує всі властивості цієї риби **крім** , якщо така є.

-  →  **БОНУС ВІД ВКАЗІВКИ «УСІ ГРАВЦІ»:** якщо витягнута риба має бонус , ви **одразу** можете отримати цей бонус **один раз**.

- Це відбувається незалежно від типу властивості, що активує бонус  (наприклад, «При активації» або «При розіграві»).
- Якщо ви не можете або не хочете отримувати бонус, ігноруйте.

## ВАШ ХІД

 Щоразу як ваш дайвер потрапляє на властивість «При активації» , Навтома отримує  із запасу замість властивості .

Коли ви розіграєте карту з властивістю «При розіграві» , Навтома отримує  із запасу замість властивості .

## КІНЕЦЬ ТИЖНЯ

Щойно ви та Навтома виконаєте по 6 ходів, якщо це кінець четвертого тижня, перейдіть до фази **кінця гри**, с. 6. Інакше **підрахуйте бали за досягнення**, як описано далі.

## ПІДРАХУНОК БАЛІВ ЗА ДОСЯГНЕННЯ

Навтома не враховує жодних компонентів в її ігровій зоні. Натомість Навтома додає значення з карти досягнень Навтоми до будь-якої кількості її дайверів на планшети досягнень.

Карти досягнень Навтоми показують **базове значення** для кожного досягнення відповідного тижня. Починаючи з базового значення досягнення цього тижня, додайте кількість дайверів, яку Навтома має на планшеті досягнень (якщо має) для отримання значення, яким Навтома буде користуватись для підрахунку балів за досягнення. Вона здобуває бали за досягнення так само, як і ви.

Також, якщо ви граєте на рівні складності , порівняйте її значення з вашим, щоб визначити, хто отримав більше балів за досягнення цього тижня й таким чином здобуде додаткові 3 бали.

Нагадування: під час гри на будь-якому іншому рівні складності, ви не змагаєтесь із Навтомою за 3 додаткові бали.

Поверніть усіх дайверів із планшету досягнень у запас Навтоми.

## ПІДГОТУВАННЯ ДО НАСТУПНОГО ТИЖНЯ

Перетасуйте карти рішень разом із тією, що була відкладена вбік, та сформууйте нову колоду. Потім відкладіть 1 карту вбік, не дивлячись.

### ПРИКЛАД: ПІДРАХУНОК ДОСЯГНЕНЬ НАПРИКІНЦІ ДРУГОГО ТИЖНЯ

| ТИЖДЕНЬ 2                                                                             |                       | БОНУС            |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|------------------|
| СИМВОЛ                                                                                | ДОСЯГНЕННЯ            | БАЛОВОЕ ЗНАЧЕННЯ |
|   | Ряди риб              | 0                |
|  | Мальки                | 1                |
|  | Риб з жетонами        | 3                |
|  | Кожен із цих символів | 2                |
|  | Кожен з ірисинок      | 0                |
|  | Середні риби          | 0                |

Наприкінці другого тижня гравці здобувають 2 бали за кожен «ряд риб» у їхньому океані. Для визначення кількості «рядів риб» Навтоми, почніть із базового значення для цього досягнення, 0 (зелене коло). На планшеті містяться 2 маркери досягнень (дайвери), тому Навтома має 2 (базове 0 + 2 маркери) «рядів риб» для цього досягнення. Отже, вона здобуває 4 бали.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Наприкінці гри порахуйте бали Навтоми у такий спосіб:

- 3 бали за кожну рибу (1, 2);
- 4 бали за кожну рибу (3, 4, 5);
- 5 балів за кожну зграю (1, 2);
- 6 балів за кожну зграю (3, 4, 5);
- 1 бал за кожного малька;
- 1 бал за кожні 2 ікринки;
- бали, здобуті за виконання тижневих досягнень (окрім рівня складності 1); та
- **ТІЛЬКИ В РЕЖИМІ «СХОДЖЕННЯ»:** бали, здобуті за «сходження» наприкінці тижня.

У разі нічиєї перемагаєте ви!

## ВАРІАНТ: РЕЖИМ «СХОДЖЕННЯ»

*Навтома вирішила, що в неї буде більше часу на відпочинок на пляжі, якщо вона повчиться на ваших відкриттях. Це напрочуд ефективно, коли вона зосереджується на одному дайв-сайті. Однак спроба прослідкувати за вашими дослідженнями зон у всіх дайв-сайтах виявляється вартісною справою, що потенційно може зробити всю ескападу марною. Але тільки за умови, що **ви** правильно розіграєте свої карти.*

*Залежно від вибраної карти здобуття балів у режимі «Сходження», Навтома може здобувати бали наприкінці кожного тижня залежно від того, де розміщена риба на **вашому** килимку океану.*

За винятком додаткового елемента підрахунку балів наприкінці кожного тижня, цей варіант грається так само, як і звичайна Навтома.

Під час підготування навання витягніть карту здобуття балів у режимі «Сходження» й покладіть її горілиць біля вашого килимка.

### СИЛА РЕЖИМУ «СХОДЖЕННЯ»

Оберіть силу **X** для режиму «Сходження», де **X** = 2, 3 або 4. При **X** = 2, вплив майже не відчувається; при **X** = 4 вам потрібно буде ретельно подумати, коли й куди розміщувати рибу у вашому океані. Вибрана сила не залежить від вибраного вами рівня складності.

### КАРТА ЗДОБУТТЯ БАЛІВ У РЕЖИМІ «СХОДЖЕННЯ»

Карта здобуття балів вказує на дві секції вашого килимка, з яких Навтома потенційно буде отримувати додаткові переможні бали наприкінці кожного тижня.

- Кожна риба в дайв-сайті, визначеному картою здобуття балів, приносить Навтомі **X** балів наприкінці кожного тижня.
- Кожна риба в ряду, визначеному картою здобуття балів, **зменшує** кількість додаткових балів, які Навтома здобуває наприкінці тижня, на 1.

Сума балів, яку вона здобуває наприкінці кожного тижня, ніколи не буде менше ніж 0. Тобто Навтома не може втратити бали під час їх підрахунку.

**АВТОРСЬКА НОТАТКА:** механізми режиму «Сходження» дещо відрізняються від стандартних механізмів Автоми, оскільки вводять взаємодію, якої немає в багатокористувацьких іграх. У цьому режимі відбуваються деякі зміни в підрахунку її балів, що дає більший простір для експериментів. Чому саме «Сходження»? Слово «сходження» — це автоантонім, який має протилежні значення за різного контексту. Цим словом ми хотіли підкреслити різноманіття можливостей у цій грі. Бажаємо веселого «сходження»!



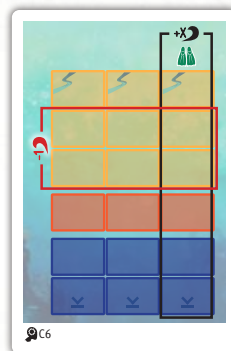
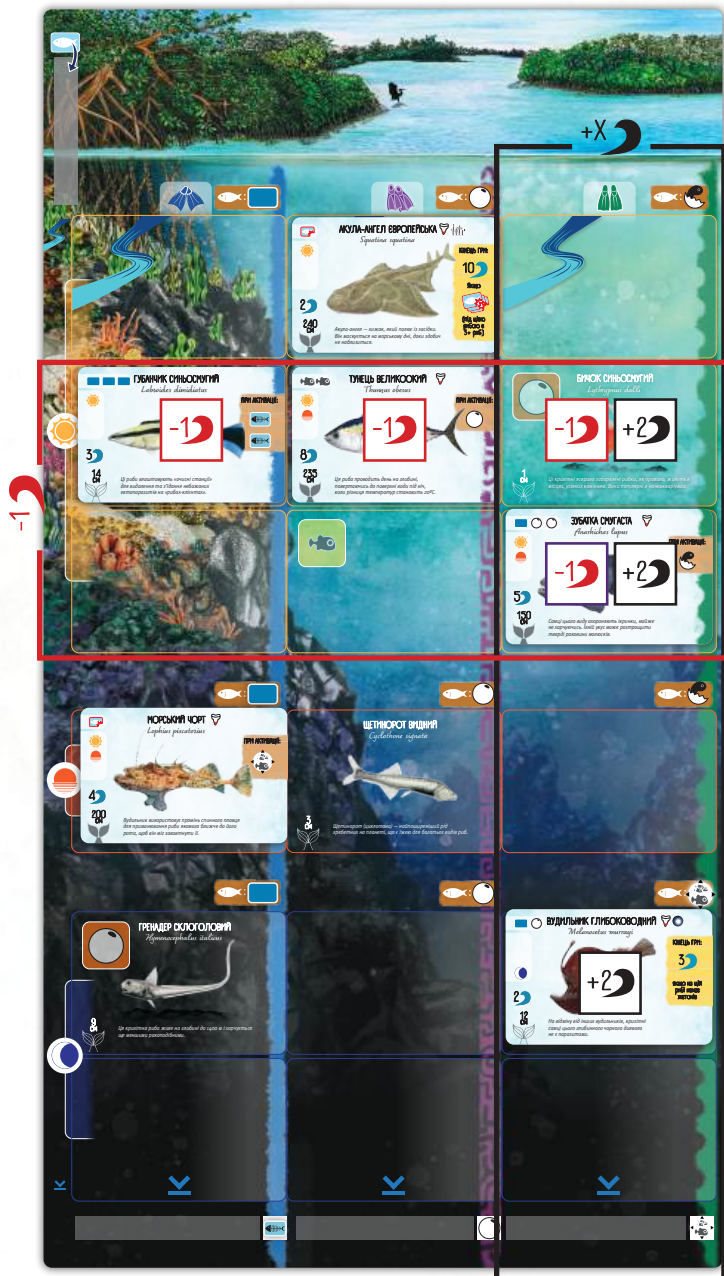
## ЗДОБУТТЯ БАЛІВ НАПРИКІНЦІ ТИЖНЯ

Під час здобуття балів наприкінці тижня, після того як усі властивості були розіграні, порахуйте всі додаткові бали, які Навтома має здобути цього тижня так:

- Навтома здобуває **X** балів за кожну рибу у визначеному дайв-сайті.
- Після цього відніміть 1 бал за кожну рибу у вказаних рядах. Сума балів за тиждень не може бути менше ніж 0.

Позначте здобуті Навтомою додаткові бали на планшеті підрахунку балів.

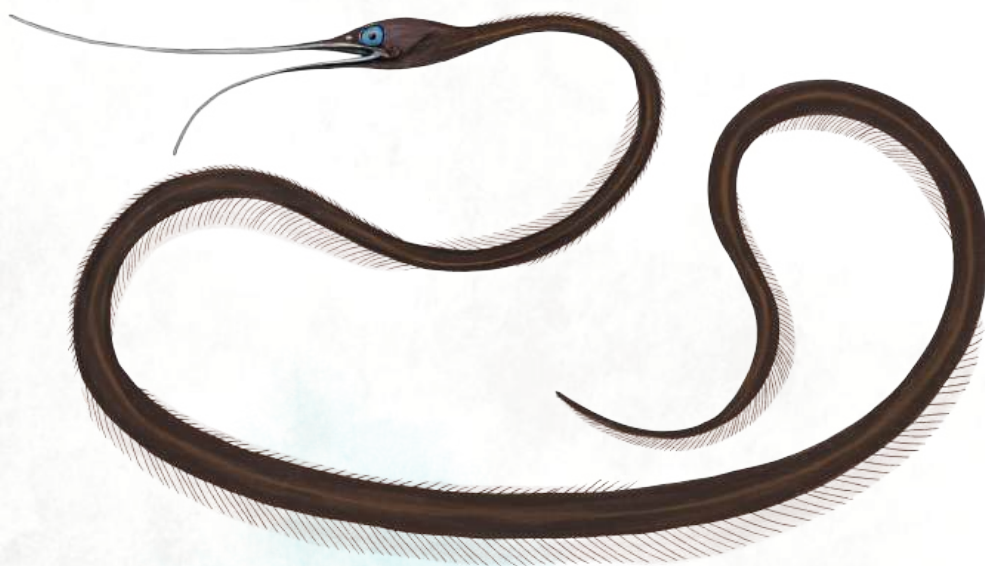
### ПРИКЛАД: ЗДОБУТТЯ БАЛІВ НАПРИКІНЦІ ТИЖНЯ В РЕЖИМІ «СХОДЖЕННЯ»



Ви граєте із силою «Сходження» 2, де  $X = 2$  та використовуєте вказану карту здобуття балів (C6). Отже, на основі цієї карти, Навтома здобуває 2 бали за кожну рибу, яку ви маєте в дайв-сайті (найправішому). Після цього вона втратить 1 бал за кожну рибу, яку ви маєте в другому та третьому рядах сонячної зони. Тут вона здобуває 6 балів за 3 риби в цьому дайв-сайті мінус 4 бали за риб у відповідних рядах, тобто загалом 2 бали. Зверніть увагу, що верхня та центральна риби в дайв-сайті принесли по 1 балу кожна.

При силі «Сходження» 4, де  $X = 4$ , Навтома отримала б 8 (12-4) балів цього тижня.





**Українська локалізація:** ТОВ «Ігромаг»  
**Керівниця проєкту:** Аліса Соляніченко  
**Перекладач з англійської:** Святослав Свечніков  
**Редакторка:** Валентина Ліченко  
**Апробація перекладу:** А. Наконечний, В. Е. Король,  
В. С. Король, О. Дубовий, Cloudy\_Avalon

