

## ПРОЄКТ L

*Плануйте ходи, покращуйте деталі, вдосконалюйте стратегію.*

### Правила гри

#### Вміст гри

32 білі плитки-головоломки  
20 чорних плиток-головоломок  
90 деталей (по 10 кожної з 9 форм)  
4 килимки гравців

#### Підказка на килимку гравця

У свій хід ви можете виконати нижченаведені дії в будь-якій комбінації, але завжди тричі:

- виберіть одну дію та виконайте її тричі;
- виберіть три різні дії та виконайте кожен з них по одному разу;
- виберіть дві дії та одну з них виконайте двічі, а другу – один раз.

1. Візьміть головоломку в одному з рядів плиток та покладіть її перед собою.
2. Візьміть деталь 1-го рівня з резерву та покладіть її у свій запас.
3. Підвищити рівень деталі у своєму запасі, знизьте його або змініть форму деталі (поверніть деталь в резерв і візьміть іншу з того самого рівня).
4. Покладіть деталь на одну з ваших головоломок так, щоб вона помістилася в заглиблення і не перекривала інші деталі.

Замість трьох звичайних дій ви можете виконати одну головну дію - покладіть по одній деталі на всі плитки перед вами. Цю дію можна виконати тільки один раз за хід.

#### Підготовка до гри

Візьміть усі головоломки з білою сорочкою та створіть білу колоду головоломок (мал. А). Потім створіть колоду з чорних плиток-головоломок відповідно до таблиці нижче (мал. В):

Кількість гравців	2	3	4
Чорні плитки	12	14	16

Покладіть обидві колоди на середину стола долілиць і викладіть по чотири головоломки з кожної колоди горілиць в ряд поруч (мал. С).

Створіть резерв деталей у зоні досяжності всіх гравців (мал. D).

Роздайте кожному гравцеві початковий комплект деталей: 1 деталь 1-го рівня + 1 деталь 2-го рівня.

Кожен гравець випадковим чином обирає собі килимок гравця. На одному з них є позначка першого гравця.

Решта деталей знаходяться у резерві.

#### Що зображено на плитках-головоломках?

Зверху ліворуч: бали за складання головоломки.

Зверху праворуч: деталь, яку отримує гравець в нагороду після завершення головоломки.

Біле заглиблення: власне головоломка, яку треба заповнити деталями.

Після завершення головоломки гравець знімає всі деталі з плитки.

#### Хід гри

Починаючи з першого гравця, гравці ходять по черзі за стрілкою годинника. У свій хід виконайте три дії (повторюйте або комбінуйте їх, поки не зробите загалом три):

- Оберіть головоломку в одному з рядків й покладіть її перед собою. Покладіть на порожнє місце іншу плитку з відповідної колоди, замість тієї, яку ви взяли з рядка. Ви можете мати перед собою максимум 4 незавершені головоломки одночасно.

- Візьміть деталь 1-го рівня з резерву і покладіть її до свого запасу.
- Підвищити рівень деталі у своєму запасі на 1 рівень (поверніть початкову деталь до резерву й візьміть одну деталь на 1 рівень вище).
- Якщо в резерві на рівні вище від тієї деталі, що хочете підвищити, немає деталей (незалежно від форми), переходьте до наступного доступного рівня.
- Замість того, щоб переходити на вищий рівень, ви можете обміняти свою деталь на деталь того ж рівня іншої форми або нижчого.
- Покладіть деталь на одну з головоломок так, щоб вона потрапила в заглиблення, не виходила за межі заглиблення й не накладалася на інші деталі. Тепер ви не можете переміщати або знімати деталь з головоломки, поки не завершите її складання повністю (див. "Завершення головоломки").
- Головна дія (один раз за хід) - покладіть по одній деталі на кожну головоломку перед вами. Всі деталі, які ви хочете покласти, повинні бути у вашому запасі на початку цієї дії.

### **Завершення головоломки**

Головоломка вважається завершеною, коли її заглиблення заповнено деталями. Після того, як ви завершите дію, яка дозволила вам зібрати головоломку зробіть наступне:

- зніміть усі деталі з плитки та поверніть у свій запас (ви можете використати їх знову);
- покладіть плитку окремо від ще незавершених головоломок. Наступні завершені головоломки можна викладати зверху, утворюючи купку;
- отримайте винагороду за головоломку – нову деталь з резерву до вашого запасу.

### **Кінець гри**

Гра добігає кінця, коли закінчується колода чорних плиток (коли це станеться, в ряду все ще буде чотири чорні плитки). Закінчіть поточний раунд так, щоб усі зробили однакову кількість ходів. Після цього зіграйте фінальний раунд.

### **Завершальні штрихи**

Після завершення фінального раунду всі гравці можуть додати останні штрихи на головоломки перед собою, які вони не встигли завершити під час гри:

- Покладіть будь-яку кількість деталей з вашого запасу на плитки, що лежать перед вами. За кожну деталь, яку ви розмістили таким чином, відніміть 1 бал від вашого кінцевого результату;
- Коли ви закінчите всі свої останні штрихи, додайте ці завершені головоломки до купки з іншими завершеними (але вже не збирайте ніяких додаткових нагород).

### **Підрахунок балів**

Підрахуйте бали на всіх завершених головоломках у вашій купці та відніміть бали за будь-які останні штрихи, які ви зробили. Гравець із найбільшою кількістю балів стає переможцем.

- У випадку нічиєї виграє гравець, який завершив найбільшу кількість головоломок.
- На наступному етапі нічиєї виграє гравець із найбільшою кількістю деталей.
- Якщо і в цьому випадку виникне нічия, такі гравці поділяють перемогу. Ви дивовижні!

### **Варіанти гри**

Існує більше варіантів гри у гру Проект L – знайдіть їх у цій коробці або на сайті: [www.boardcubator.com/resources](http://www.boardcubator.com/resources)

## Гра для одного гравця (соло)

Чи зможете подолати штучний інтелект?

### Підготовка до гри

Утворіть стос із головоломок **A** – навмання виберіть 15 білих та 10 чорних плиток. Покладіть білі плитки на чорні (всі – долілиць).

Візьміть верхні 9 плиток зі стосу та покладіть їх горілиць, утворивши решітку 3x3 **B**. Ви та ваш суперник будете брати головоломки звідси.

Утворіть резерв з усіх деталей.

Візьміть 4 деталі першого рівня та покладіть по одній над першою та третьою колонками, та 2 над другою **C**. Деталі «замикають» колонки та не дають супернику взяти плитки з них.

Покладіть 6, 3 або жодної деталі першого рівня у запас суперника **D** задля базової, важкої або непереможної складності гри.

Візьміть по 1-й деталі першого та другого рівня – це ваш стартовий запас.

До речі, деталі першого рівня у підготовці до гри соло можна замінити будь-якими деталями (від 2 до 4 рівні). Це не вплине на перебіг гри.

### Хід гри – ваш хід

Ваш хід відбувається у такий самий спосіб, як у звичайній грі, але з одним виключенням – щоразу, коли ви берете головоломку з будь-якої колонки, покладіть одну деталь, розташовану над цією колонкою, до запасу суперника. Якщо над колонкою немає деталей, пропустіть цей крок.

### Хід суперника

Під час свого ходу, суперник завжди бере одну головоломку і кладе її у свій стос переможних балів, ніби він її вже заповнив **E**.

Суперник не може брати головоломки із замкнених колонок (над якими ще лежить хоч одна деталь).

Суперник завжди бере плитку із найбільшою кількістю балів. Якщо кілька головоломок мають однакову кількість балів, він бере першу з них згідно з малюнком справа **F**.

Після того, як суперник взяв головоломку з колонки, зробіть наступне:

Покладіть над цією колонкою деталі наступним чином:

- всі деталі із запасу суперника **G**;
- одну деталь з іншої колонки (якщо можливо) **H**.

Покладіть на місце головоломки, яку взяв суперник, іншу зі стосу.

Якщо суперник не може взяти плитку через те, що колонки замкнуті, заберіть по одній деталі з кожної колонки та поверніть їх у загальний запас (НЕ до запасу суперника).

Потім знову настає ваша черга.

### Кінець гри

Гра добігає кінця, коли закінчується стос із плиток. Гра триває, доки ви виконаєте один повний хід з трьох дій, а потім свій хід зробить суперник. Після цього можна зробити завершальні штрихи.

### Підрахунок балів

Ви підраховуєте бали (свої й суперника) на плитках, що знаходяться у ваших стосах балів. Не забудьте відняти бали за завершальні штрихи. На відміну від базової гри також відніміть бали, вказані на незавершених головоломках, які знаходяться перед вами. У випадку однакової кількості балів виграє суперник.