

# НОРИЯ

## Соло-режим

Глубоко в недрах Нории обнаружены древние машины, покрытые странными символами. Учёные с энтузиазмом принялись за работу, пытаясь включить найденные механизмы. Они верят, что эти машины помогут городу. Говорят, что они даже более эффективны, чем некоторые люди. Трудно поверить, не так ли?



### Обзор игры

В соло-режиме «Нории» вам предстоит сыграть против автоматизированного соперника (в дальнейшем — Автоматон). Вы сможете победить его, если к концу игры наберёте больше победных очков, чем он. Также вы будете стараться ставить рекорды по победным очкам.

### Подготовка к игре

Подготовьтесь к игре по правилам для опытных игроков со следующими исключениями:

- Игра против Автоматона длится 16 раундов. Поместите 1 жетон раунда на каждое деление шкалы раундов.
- Выберите цвет и возьмите все компоненты этого цвета.
- Выберите цвет для Автоматона. Ему понадобятся только представители и фабрики этого цвета.
- Поместите на рынок 4 диска каждого типа. На ячейки в верхней части рынка поместите диски энергии, мицелия и обсидиана. Случайным образом определите ячейки на рынке для дисков города, путешествий, инструментов и бонусов.
- Взакрытую перемешайте планшеты островов, возьмите 5 из них и выложите в открытую по кругу. Положите корабли на эти острова следующим образом: 1 корабль, соответствующий изображённому ресурсу, на ячейки и и 2 корабля — на . Поместите посла Автоматона на случайный остров. Не забывайте об ограничениях на передвижение — они действуют.
- Поместите одного из представителей Автоматона на первое деление случайного трека.
- Соберите колесо Автоматона с дисками букв по правилам подготовки для опытных игроков либо соберите рекомендованный вариант для первой соло-игры (см. справа). Все диски букв начинают игру обычной (тёмной) стороной вверх.



Перед изучением правил одиночного режима прочтите правила основной игры.

- Соберите ваше собственное колесо по правилам подготовки для опытных игроков.
- Поместите 1 из ваших представителей на первое деление трека по вашему выбору.
- Вы не получаете ресурсов и знаний.

### Ход игры

Вы ходите первым, затем — Автоматон. Игра длится 16 раундов. В свой ход возьмите с поля нижний жетон раунда и поместите его в центр колеса Автоматона.

В начале хода Автоматона уберите жетон раунда с колеса и поверните каждое из трёх колец Автоматона на 1 деление по часовой стрелке. Активируйте в алфавитном порядке диски букв, которые только что передвинулись в нижнюю (активную) половину колеса Автоматона, и выполните их действия. У дисков букв есть обычная и улучшенная стороны. Если активируется улучшенный диск, соответствующее действие выполняется дважды. Все активированные улучшенные диски на колесе Автоматона нужно использовать дважды. Если в нижнюю половину в этот ход не передвинулось ни одной буквы, то Автоматон не выполняет действий.

Действия Автоматона подробно описаны на следующей странице.

### Подсчёт очков

После 16 раундов подсчитайте количество победных очков, полученных вами и Автоматоном. Воспользуйтесь правилами раздела «Итоговый счёт» основных правил игры. Если вы получили больше победных очков, чем Автоматон, вы побеждаете.

Также у нас есть две дополнительные версии Автоматона. Игра с каждой из них будет сложнее предыдущей. Расшифровку указанной ниже информации вы найдёте в следующей главе.

Автоматон 2: 2C – 1B 2E – 1A 3D 4F

Автоматон 3: 1E – 2F 3A – 1C 3B 6D



## Обозначения

Чтобы описать вашего Автоматона, можете использовать систему аббревиатур.

Бонус = Б | Энергия = Э | Мицелий = М | Обсидиан = О | Путешествие = П | Город = Г | Инструмент = И

С помощью этих аббревиатур вы можете записать начальные условия вашего Автоматона и в дальнейшем поделиться ими с друзьями.

### Рынок

Запишите обозначения дисков на рынке, затем укажите их цену.

Пример: П1, Г2, И3, Б4

### Острова

Начиная с острова, расположенного в верхней части круга, продвигайтесь по часовой стрелке. Для обозначения начального острова с послем Автоматона поставьте крестик (x) рядом с числом.

Пример: 7, 4 (x), 2, 8, 9



### Колесо Автоматона

Для записи начальной конфигурации колеса Автоматона начните с малого кольца; затем перейдите к среднему и наконец к большому. Запишите положение каждой буквы на кольце. Отметьте, на какой трек вы поместили представителя Автоматона при подготовке.

Пример: 1A – 1E 2B – 3C 4F 5D – трек переработки

### Ваше колесо

Запишите конфигурацию вашего колеса аналогично колесу Автоматона. Используйте аббревиатуры с предыдущей страницы. Отметьте, на какой трек вы поместили вашего представителя при подготовке.

Пример: ПП – ИИ 3О – 1Г 3М 4Э – трек благоустройства

Вы можете кратко описать вашу подготовку к игре в четырёх строках.

Рынок: П1, Г2, И3, Б4

Острова: 7, 4 (x), 2, 8, 9

Автоматон: 1A – 1E 2B – 3C 4F 5D – трек переработки

Игрок: ПП – ИИ 3О – 1Г 3М 4Э – трек благоустройства

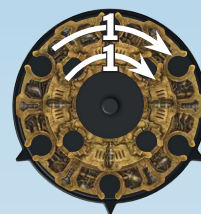
## Действия Автоматона

**А** У этой буквы есть два разных действия, в зависимости от раунда. Действие меняется начиная с 11 раунда.



**Раунд 1–10. Перевозка:** переместите посла и возьмите 1 корабль.

Переместите посла Автоматона на 1 остров по часовой стрелке, возьмите с него 1 корабль с ресурсом самого редкого типа и уберите его в коробку. В случае если нельзя определить самый редкий тип ресурса, возьмите корабль из правой части острова и уберите его в коробку. Если на острове не осталось кораблей, это действие отменяется.



**Раунд 11–16. Дополнительная энергия:** поверните среднее и большое кольцо.

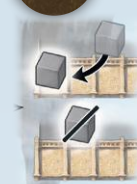
Поверните среднее и большое кольцо по часовой стрелке на 1 деление. В алфавитном порядке активируйте диски букв, которые только что (за счёт этого действия) передвинулись в нижнюю половину колеса. Это происходит в дополнение к активации в начале хода Автоматона. Поворачивайте кольца ровно на 1 деление, даже если диск с буквой А был улучшен.

**В** **Фабрика:** переместите посла и постройте 1 фабрику.



Переместите посла Автоматона на 1 остров по часовой стрелке и поместите на этот остров фабрику Автоматона. Если возможно, в первую очередь кладите фабрику Автоматона на пустую строительную площадку с 2 складами. Если таких несколько, выберите самую правую доступную строительную площадку. Если свободных строительных площадок нет или если все фабрики Автоматона уже размещены, это действие отменяется.

**С** **Интрига Автоматона:** передвиньте и уберите политиков.



Посмотрите, на каком треке представитель Автоматона занимает самое высокое деление. Затем передвиньте 1 политика в нижнюю часть соответствующей палаты. Посмотрите, на каком треке ваш представитель занимает самое высокое деление. Затем уберите 1 политика из верхней части соответствующей палаты. В случае если несколько представителей занимают одинаково высокие деления на треках, выберите ту палату, которая находится правее. Не исключено, что вам придётся выполнять обе части этого действия на одном и том же треке.

Если вы не можете передвинуть политика в нижнюю часть палаты, соответствующей треку, на котором находится представитель Автоматона, передвиньте 1 политика в нижнюю часть палаты специализации. Если вы не можете убрать политика из палаты, соответствующей треку, на котором находится ваш представитель, уберите 1 политика из палаты распределения. Если политиков, которых можно передвинуть, не осталось, это действие отменяется.

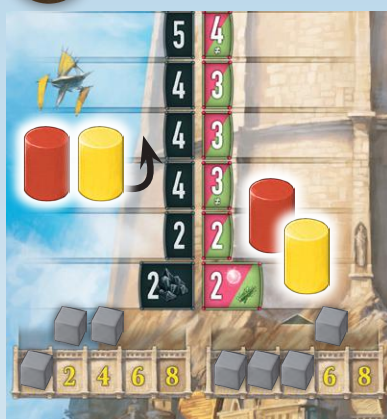


**D** **Инвестиции:** передвиньте представителя по самому ценному треку.



Передвиньте представителя Автоматона на 1 деление вверх по самому ценному треку, где Автоматон ещё не достиг 9-го деления. Если таких несколько, выберите тот трек, который находится правее. Если на этом треке нет представителя Автоматона, переместите 1 представителя Автоматона из пещеры на первое деление этого трека.

**E** **Преследование:** передвиньте представителя по вашему треку.



Передвиньте представителя Автоматона на 1 деление вверх по треку, где ваш представитель занимает самое высокое деление среди всех ваших представителей. Если представитель Автоматона уже достиг 9-го деления на этом треке, выберите среди оставшихся треков тот трек, где ваш представитель занимает самое высокое деление. Если на этом треке нет представителя Автоматона, переместите 1 представителя Автоматона из пещеры на первое деление этого трека.

Если таких треков несколько, выберите тот, который находится правее. Если подходящих треков нет, это действие отменяется.

**F** **Улучшение:** улучшите диски букв.



Чтобы улучшить диск, переверните его с тёмной (обычной) на светлую (улучшенную сторону). Выберите для улучшения тот диск Автоматона, который лежит обычной стороной вверх и в следующем ходу передвинется на нижнюю половину колеса Автоматона. Если таких несколько, выберите для улучшения тот из них, который находится на более высоком кольце. Если в следующем ходу ни один из дисков не передвинется на нижнюю половину колеса, выберите диск, который передвинется в нижнюю половину через один ход (используйте изложенную выше систему приоритетов). Если все диски уже улучшены, это действие отменяется.

### Замена действия для малого кольца

Если действие диска на малом кольце колеса Автоматона отменилось, используйте вместо этого действие «Инвестиции». Если отменённое действие относилось к улучшенному диску буквы, используйте действие «Инвестиции» дважды. Действие «Дополнительная энергия» отменить нельзя.

## Создатели игры

Разработчик: София Вагнер

Иллюстрации: Михаэль Менцель

Оформление: atelier198

Развитие: Юлиан Штайндорфер, Роман Рыбижка

© 2018 Edition Spielwiese Kopernikusstr. 24

10245 Berlin, Germany

[www.edition-spielwiese.de](http://www.edition-spielwiese.de)

All rights reserved.



## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



**Остались вопросы по правилам?  
Мы с радостью вам поможем!**

*Пишите свои вопросы на электронную почту  
[vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему  
сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).*