

SENTIENT



• RULEBOOK •

Наступила новая великая революция технологий. Роботы-информаторы, роботы-перевозчики, промышленные роботы – все они перед нами. Сборка роботов – самая простая часть дела. Сложнее с их программированием. Лишь несколько компаний готовы взяться за это дело, но выбрана будет только одна. Ваша цель проста: запрограммировать Ботов и внедрить их в свою сеть. Они будут оказывать влияние на всю Вашу систему. Спрогнозируйте их влияние как можно точнее, проведите дополнительные проверки Ботов, и Ваши работа привлечет крупных инвесторов, что сделает Вас победителем в интеллектуальной революции!

## COMPONENTS

60 карт



20 кубиков



16 фишек Агентов  
(по 4 шт. каждого цвета)



20 фишек Помощников  
(по 5 шт. каждого цвета)



15 жетонов Инвесторов



81 жетон ПО



8 маркеров порядка хода  
(по 2 шт. каждого цвета)



9 секций планшетов игроков

Правая сторона



Левая сторона

Собранный планшет игрока



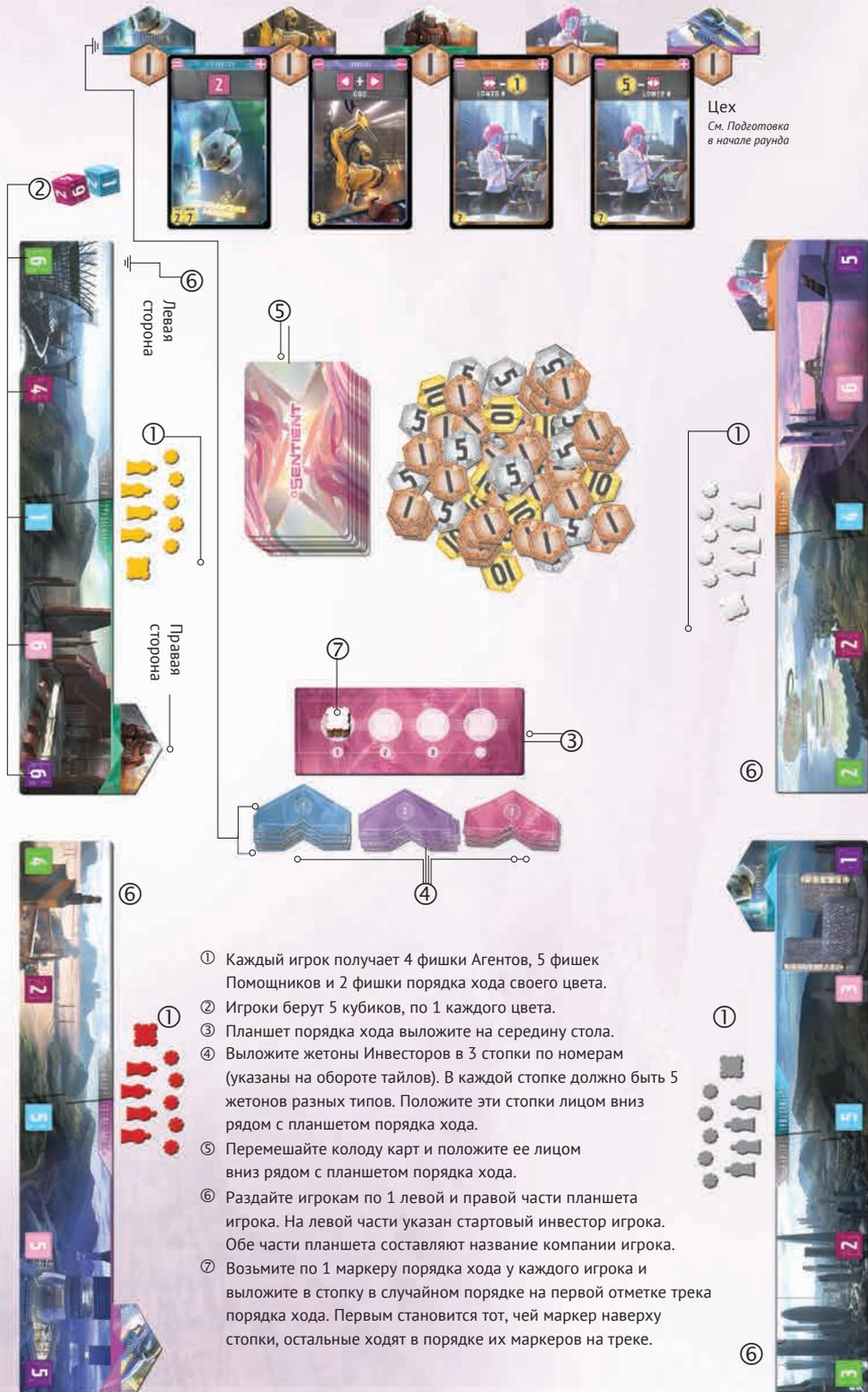
1 планшет порядка хода



Характеристики игры



# SETUP



Цех  
См. Подготовка  
в начале раунда

- ① Каждый игрок получает 4 фишки Агентов, 5 фишек Помощников и 2 фишки порядка хода своего цвета.
- ② Игроки берут 5 кубиков, по 1 каждого цвета.
- ③ Планшет порядка хода выложите на середину стола.
- ④ Выложите жетоны Инвесторов в 3 стопки по номерам (указаны на обороте тайлов). В каждой стопке должно быть 5 жетонов разных типов. Положите эти стопки лицом вниз рядом с планшетом порядка хода.
- ⑤ Перемешайте колоду карт и положите ее лицом вниз рядом с планшетом порядка хода.
- ⑥ Раздайте игрокам по 1 левой и правой части планшета игрока. На левой части указан стартовый инвестор игрока. Обе части планшета составляют название компании игрока.
- ⑦ Возьмите по 1 маркеру порядка хода у каждого игрока и выложите в стопку в случайном порядке на первой отметке трека порядка хода. Первым становится тот, чей маркер наверху стопки, остальные ходят в порядке их маркеров на треке.

## Подготовка в начале раунда

(выполните в начале каждого раунда):

(1). Подготовка Цеха: Откройте 4 карты из колоды и положите их в ряд, чтобы все игроки могли их видеть. Эти Боты будут доступны в этом раунде для покупки Агентами.

(2). Между каждой картой и с обоих краев выложите жетоны Инвестора, как изображено на рисунке ниже. Используйте 5 жетонов Инвесторов с той же цифрой, что и номер раунда, который Вы начинаете.

### ЦЕХ



(3). Бросьте свои 5 кубиков и положите их на соответствующие цветные метки на Вашем планшете.

(4). (только во 2-м и 3-м раундах) Возьмите маркеры хода с прошлого раунда и раздайте их игрокам. В начале раунда у игроков всегда по 1 маркеру порядка хода. Другой находится на планшете порядка хода.

## GAMEPLAY

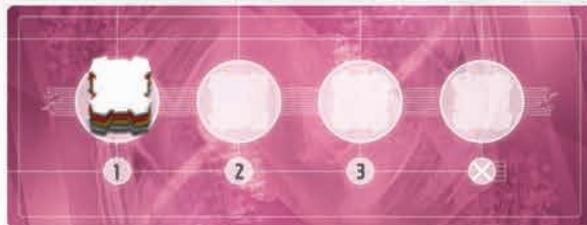
**Обзор игры:** Sentient проходит в течение 3 раундов. В каждом раунде игроки будут внедрять 4 новых Бота в свою сеть – они принесут очки в конце игры. У каждого игрока есть 5 кубиков. Все Боты, внедренные в Вашу сеть, будут изменять значения соседних с ними кубиков, и на основе этих кубиков принесут очки в конце раунда (некоторые Боты приносят очки за одинаковые значения, другие за четные, и т.д.). Игроки также могут получить жетоны Инвесторов в зависимости от того, где они разместят своих Агентов, когда будут получать карту из Цеха. Жетоны Инвесторов приносят очки за один из 5 типов Ботов – по 1 очку за каждый Бот этого типа, которого Вы получили к концу игры. По окончании трех раундов побеждает игрок, набравший больше всех очков.

У каждого игрока есть два типа фишек – Агенты и Помощники. **Агенты** используются только для того, чтобы взять карту. У **Помощников** есть два способа использования – они добавляют влияния при размещении Агента или игрок использует их для отмены + или – эффекта карты.

# КАК ИГРАТЬ

Новый раунд начинается игрок, чей маркер находится сверху стопки на планшете порядка хода.

До конца раунда игра проходит в том порядке, в котором лежат маркеры, начиная сверху.



В свой ход игрок выполняет одно из двух действий:

**А. Получение Бота** или

**Б. Пас/Сброс Бота** (один раз в раунд)

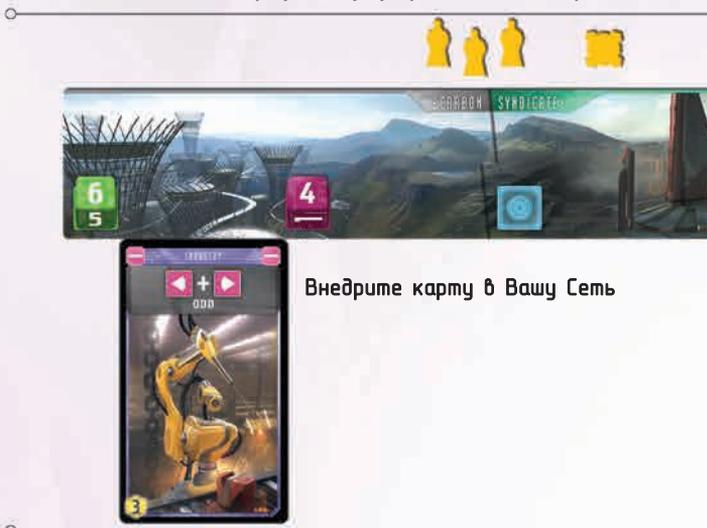
**А. Получение Бота** проходит в 3 этапа:

- 1. Размещение Агента:** Положите Агента и, если хотите, Помощника над одной из карт в Цеху.
- 2. Внедрение в Сеть:** Возьмите карту и положите ее между двумя кубиками в Вашей сети.
- 3. Калибровка:** Измените значения соседних с картой кубиков в соответствии с условиями карты (или можете использовать Помощников, чтобы закрыть +/-).

**(1) Размещение Агента:** Положите Агента над картой, которую Вы хотели бы выложить в свою сеть. Вы можете дополнительно положить любое количество Помощников в ту же зону, где находится Агент, чтобы увеличить Ваше влияние для получения соседних жетонов Инвесторов. Каждый Агент и Помощник дают по 1 очку влияния. Возьмите карту и на ее место выложите новую карту из колоды. Если в колоде не осталось карт, перемешайте колоду сброса и создайте новую колоду добора.



**(2) Внедрение карты в Вашу Сеть:** После размещения Агента возьмите выбранную Вами карту и положите ее между двумя кубиками в Вашей сети. Вы должны положить ее в секцию, в которую еще не выкладывали карту в этот раунд (другими словами, все 4 карты, которые Вы возьмете в этот раунд, будут размещены в разных секция Вашей сети).



**(3) Калибровка:** После размещения карты измените соседние кубики в соответствии с + или - в углах карты. Если +, то Вы увеличиваете значение кубика на 1. Если -, то должны уменьшить на 1. Если =, что значение кубика не меняется.

**(а) Использование Помощника:** Если Вы не хотите изменять значение кубика, то можете положить Помощника поперх +/- на карте, игнорируя ее эффект. На одну карту можно положить двух Помощников. Эти фишки только блокируют эффект карты, но не изменяют значения кубиков по Вашему выбору. Помощники остаются на карты до конца раунда, а затем возвращаются в Ваш запас.

**(б) Примечание:** Когда кубик с «6» калибруется с +, то его значение становится «1». Когда кубик с «1» калибруется с -, то его значение становится «6».



Откалибровано



Откалибровано  
и  
Заблокировано

## Б. Пас/Сброс Бота

Раз в раунд в свой ход Вы можете отказаться брать карту Бота. Вы кладете свой маркер порядка хода на отметку следующего раунда. Если там уже есть маркеры, Вы кладете свой маркер сверху.

Если после этого у Вас остался невыставленным хотя бы 1 Агент, сбросьте все доступные карты Ботов из Цеха и откройте 4 новые карты из колоды. На этом Ваш ход завершается.



После этого игра продолжается ходом игрока, чей маркер лежит под Вашим в стопке порядка хода. Раунд завершается, когда все игроки выставят 4 своих Агентов и получат 4 карты и спасуют. Примечание: Если у Вас не осталось свободных Агентов, но Ваш маркер на отметке текущего раунда, то Вы спасуете своим следующим ходом. Не сбрасывайте и не заменяйте Ботов.

## Окончание Раунда:

По окончании каждого раунда игроки выполняют следующие шаги:

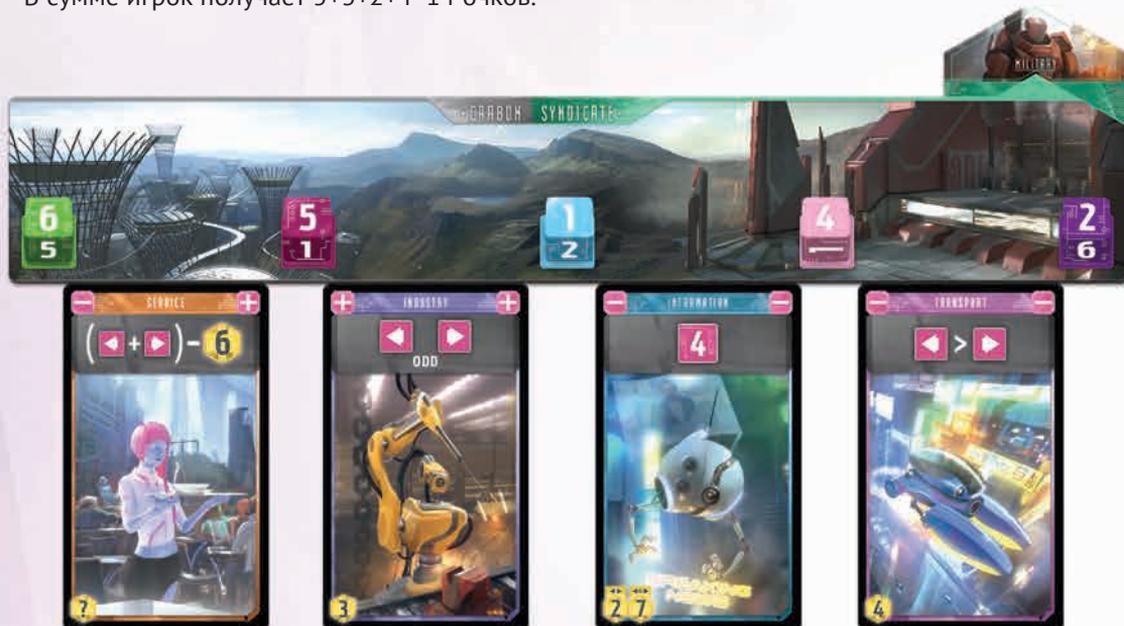
1. **Подсчитывают очки за свои карты**
2. **Получают жетоны Инвесторов**
3. **Обновляют поле**

**1. Подсчет очков за карты:** Каждый игрок получает очки за 4 карты, которые он взял в этом раунде. Каждая карта подсчитывается в соответствии с соседними кубиками. Очки начисляются только за карты, полученные в этом раунде. Возьмите жетоны победных очков с суммой значений, равной сумме очков. Уберите все карты из Вашей сети и положите их рядом с планшетом – они могут принести Вам очки в конце игры от действия Инвесторов.

В игре 5 типов карт, очки по которым начисляются по-разному:

- **Боты-информаторы:** на них указана одна цифра. Вы получаете 2 очка, если значение одного из кубиков совпадает с этой цифрой, и 7 очков – если совпадают оба.
- **Транспортные Боты:** зависит от соотношения кубиков, например, один больше другого или оба равны.
- **Промышленные Боты:** различные комбинации четных и нечетных кубиков
- **Военные Боты:** в зависимости от суммы или разницы значений кубиков, например, сумма двух кубиков больше 9.
- **Сервисные Боты:** приносят разное количество очков в зависимости от значений кубиков.

**Пример:** Подсчет очков за карты слева направо: (1) Сервис-Бот приносит очки в сумме значений двух кубиков минус 6. Сумма равна 11 (6+5), значит эта карта принесет 5 очков. (2) Промышленный Бот принесет 3 очка, если значения обоих кубиков нечетные. Так и есть. Эта карта приносит 3 очка. (3) Бот-информатор принесет 2 очка, если один кубик на «4», и 7 очков, если оба кубика на «4». Только один из кубиков со значением «4», значит эта карта приносит 2 очка. (4) Транспортный Бот даст 4 очка, если значение левого кубика больше значения правого. Все верно, значит эта карта приносит 4 очка. В сумме игрок получает  $5+3+2+4=14$  очков.



**2. Получение жетонов Инвесторов:** После подсчета очков распределяются жетоны Инвесторов. Каждый Агент и Помощник приносят по 1 очку влияния. Игрок с наибольшим влиянием в секторе, граничащим с каждым жетоном Инвестора, получает этот жетон (жетоны Инвесторы по краям считаются соседними только с 1 сектором). Игрок со **вторым по величине влиянием** получает 1 победное очко. В случае ничьи побеждает игрок, разместивший больше Агентов. Если ничья сохраняется, то побеждает игрок, чей маркер порядке хода выше в стопке текущего (не следующего) раунда. Положите все полученные жетоны около Вашего планшета – в конце игры они принесут Вам по 1 очку за каждую карту соответствующего типа. См. пример на следующей странице.



**Пример:** Получение жетонов Инвесторов слева направо (Красный – 1-й игрок, Белый – 2-й, Желтый – 3-й):

- (1) **Информация** – большинство у Желтого (четыре), он получает жетон Инвестора. Красный получает 1 ПО.
- (2) **Промышленность** – Все 3 игрока имеют 4 очка влияния рядом с жетоном Промышленности, одинаковое число Агентов с обеих сторон жетона. Красный – 1-й игрок, поэтому он побеждает. Следующий в порядке очередности хода Белый, значит он получает 1 ПО.
- (3) **Военное дело** – У красного большинство по влиянию с обеих сторон жетона. Он его получает. У Белого и Желтого ничья. Т.к. Белый ходит раньше, то он получает 1 ПО.
- (4) **Сервис** – У Желтого наибольшее влияние по обеим сторонам жетона Инвестора Сервиса. У Красного и Белого ничья, но жетон 1 ПО получает Красный, т.к. выше по порядку хода.
- (5) **Транспорт** – У Белого и Желтого по 3 очка влияния рядом с жетоном Транспорта. Но у Белого больше Агентов, и он забирает Инвестора. Желтый получает 1 ПО.

**3. Обновление поля:** После подсчета очков в 1 и 2 раундах:

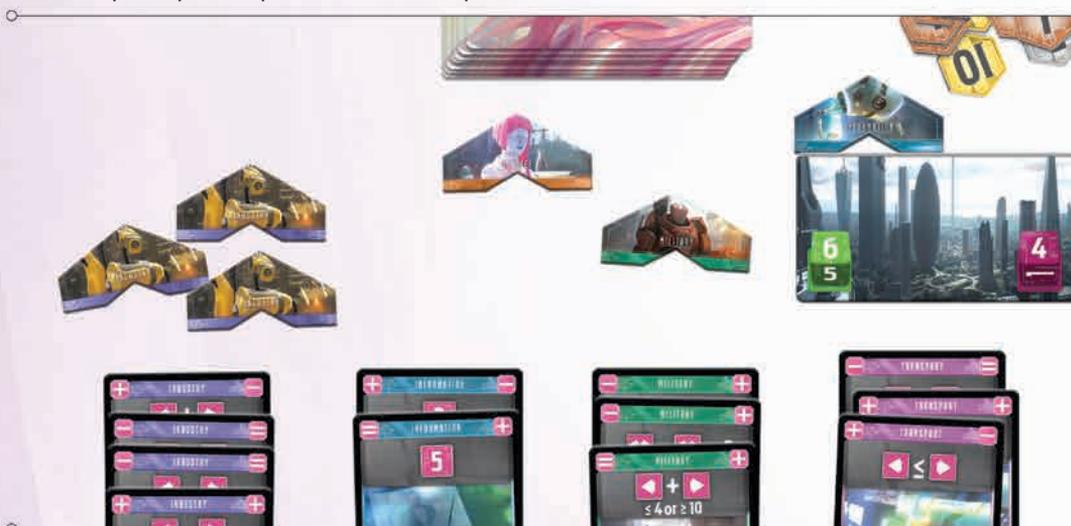
- Уберите из Цеха оставшиеся карты и, если остались, жетоны Инвесторов и ПО.
- Уберите маркеры порядка хода игроков с отметки только что завершеного раунда и раздайте их игрокам.

Следующий раунд начинает игрок, чей маркер находится сверху стопки (порядок хода определяется позицией маркера в стопке сверху вниз). Для подготовки к новому раунду см. раздел «Подготовка к раунду». После подсчета очков в 3 раунде приступите к финальному подсчету и завершению игры.

## END OF GAME AND FINAL SCORING

**Победные очки за жетоны Инвесторов:** Каждый жетон Инвестора, включая тот, что напечатан на планшете игрока, приносит по 1 очку за каждую полученную карту соответствующего типа. Возьмите жетоны ПО и добавьте их к тем, что получили по ходу игры.

**Пример:** У Вас есть 3 жетона Инвестора Промышленности. В ходе игры Вы получили 4 карты Промышленности. Каждый такой жетон приносит по 4 очка. Всего Вы получаете 12 очков. На Вашем планшете изображен Инвестор Информации. Вы владеете 2 картами Информации, что приносит Вам 2 очка. Вы получили Инвестора Сервиса, но у Вас нет карт Сервиса, значит очков за этот тип Вы не получаете. Ваш Военный Инвестор приносит Вам по 1 очку за каждую из 3 Ваших карт Военных Ботов. Вы не смогли получить жетон Инвестора Транспорта, поэтому 3 Ваши карты Транспортных Ботов не приносят Вам дополнительных очков.



Подсчитайте свои очки. Побеждает игрок, набравший больше всех очков. В случае ничьи побеждает игрок с большим количеством жетонов Инвесторов. Если ничья сохраняется, игроки делят победу.

## CREDITS

**Game Design:** J. Alex Kevern

**Producer:** Sara Erikson

**Illustration:** Krzysztof Ostrowski

**Graphic Design:** Anita Osburn

**Production Artist:** Gordon Tucker

**Renegade Game Studios:**

**President & Publisher:** Scott Gaeta **Controller:** Robyn Gaeta

**Director of Sales & Marketing:** Sara Erikson **Creative**

**Director:** Anita Osburn

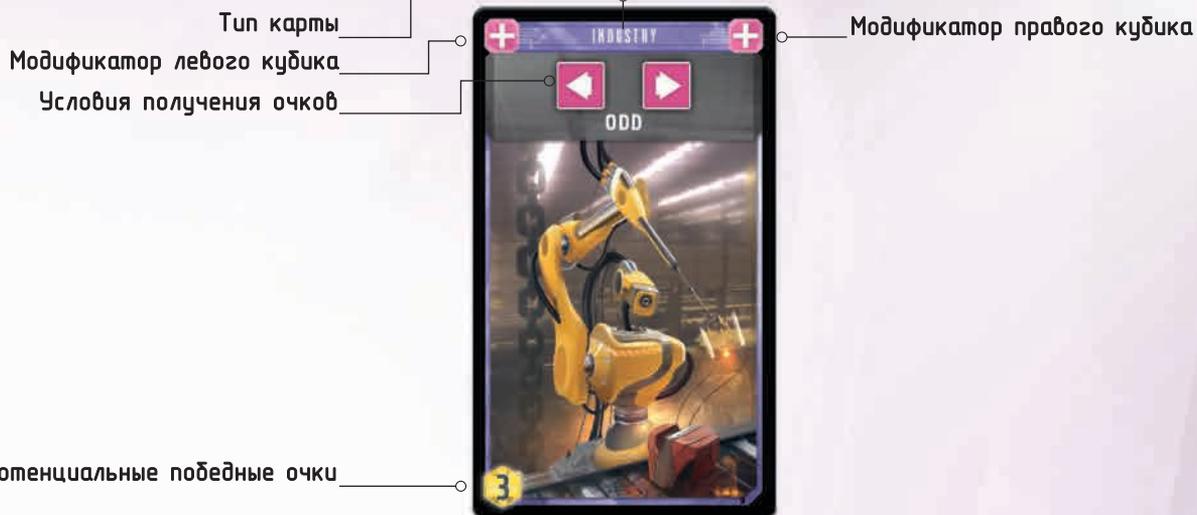
**Customer Service:** Jenni Kingma

**Special Thanks:**

The game designer would like to thank: the playtesters, the trusted friends, and the development team who helped bring Sentient to life, to his family for their tireless support, and to his remarkable wife for her endless inspiration.

**Renegade Game Studios would like to thank:** UnPub, Lincoln Erickson, and Rook's Comics and Games. In memory of Phil DeKoning.

## CARDS AND ICONS



### БОТЫ-ИНФОРМАТОРЫ



Боты-Информаторы приносят 2 очка, если один из соседних кубиков равен целевому значению, или 7 очков, если оба кубика равны этому значению.

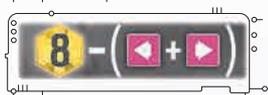


Целевое значение для Ботов-Информаторов. Получите 2 очка, если только один кубик такого же значения. Получите 7 очков, если оба кубика такого же значения.



### СЕРВИСНЫЕ БОТЫ

Сервисные Боты приносят очки в зависимости от равенства, указанного на карте.



Получите 8 очков минус сумма двух соседних кубиков.



Получите 5 очков минус меньшее значение двух соседних кубиков.



Получите 7 очков минус большее значение двух соседних кубиков.



Получите очки, в сумме значений двух соседних кубиков минус 6. Вы не можете потерять очки, если сумма меньше 0. Вы получаете 0 очков.



Получите столько очков, какова разница большего значения двух соседних кубиков минус 2.



Получите столько очков, какова разница меньшего значения двух соседних кубиков минус 1.

## ТРАНСПОРТНЫЕ БОТЫ



Получите очки, если значение левого кубика строго меньше значения правого кубика.



Получите очки, если значение левого кубика меньше либо равно значению правого кубика.



Получите очки, если значения обоих кубиков равны.



Получите очки, если сумма значений обоих соседних кубиков меньше либо равна 4 или больше либо равна 10.



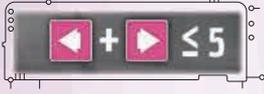
Получите очки, если сумма значений двух соседних кубиков равна 7.



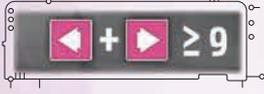
Получите очки, если разница значений двух соседних кубиков равна 1.



Получите очки, если разница значений двух соседних кубиков равна 2.



Получите очки, если сумма значений двух соседних кубиков меньше либо равна 5.



Получите очки, если сумма значений двух соседних кубиков больше либо равна 9.



Получите очки, если значение левого кубика нечетное, а правого кубика четное.



Получите очки, если сумма значений двух соседних кубиков нечетная.



Получите очки, если значения двух соседних кубиков нечетные.

## ПРОМЫШЛЕННЫЕ БОТЫ



Увеличьте значение соседнего кубика на 1.



Уменьшите значение соседнего кубика на 1.



Оставьте значение без изменений

## ИКОНКИ КАЛИБРОВКИ

For additional information or support, please visit us online:  
[www.renegadegames.com](http://www.renegadegames.com)

 [www.facebook.com/PlayRGS](http://www.facebook.com/PlayRGS)  
 [@PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)  
 [@Renegade\\_Game\\_Studios](https://www.instagram.com/Renegade_Game_Studios)

