



# ПАНТИКАПЕЙ

## ПРАВИЛА СОЛО-ИГРЫ



АВТОР ИГРЫ  
ЕВГЕНИЙ ПЕТРОВ

К берегам Тавриды плывут величественные греческие триремы, везущие вино, драгоценности и... архитекторов из Милета для строительства города Пантикапей.

Однако один из сыновей Посейдона, полубог-получеловек Автомиий, хочет сам стать главным градостроителем будущей столицы Боспорского царства. Он просит отца наслать бурю — и все корабли гибнут в морской пучине. Все кроме одного! Вам повезло — ваша трирема единственная достигает цели. Вы единственный архитектор, который может бросить вызов полубогу Автомию.



### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- 1 Выполните подготовку по основным правилам игры на двух игроков. Положите планшет игрока для Автомиия, однако не раздавайте ему фишки рабочих и маркеры игрока.
- 2 Возьмите жетон первого игрока.



### ХОД ИГРЫ



Игра длится 5 раундов, как обычно. В течение всей игры вы всегда будете первым игроком.

#### ВАШ ХОД

В каждом раунде вы совершаете действия в фазах **РАЗВЕДКА** и **РАЗВИТИЕ** по обычным правилам со следующими изменениями.

##### I ФАЗА РАЗВЕДКИ

После того, как в фазе разведки вы забрали тайл местности и поместили на его место жетон триремы, снова переместите жетон триремы на столько тайлов вперёд, сколько клеток ресурсов изображено на взятом вами тайле местности. Разместите жетон триремы поверх тайла местности, на котором она должна остановиться.

Далее выполняйте действия фазы **РАЗВЕДКИ** как обычно.

##### II ФАЗА РАЗВИТИЯ

Выполните 1 из 3 действия фазы **РАЗВИТИЯ** как обычно. После чего ход передаётся Автомию.

#### ХОД АВТОМИИ

Автомиий совершает свой ход, выполняя фазы **РАЗВЕДКИ** и **РАЗВИТИЯ** по особым правилам.

##### I ФАЗА РАЗВЕДКИ

Автомиий получает на свой планшет все ресурсы с тайла местности, на котором остановился жетон триремы. Он никогда не размещает тайлы местности в своём городе, вместо этого тайл местности, на котором остановилась трирема, отправляется в сброс.

##### II ФАЗА РАЗВИТИЯ

В первом раунде Автомиий пропускает фазу **РАЗВИТИЯ**.

В последующих раундах Автомиий обязан построить здание, если может. Если Автомиий не может построить здание, он получает ресурс. Правила строительства зданий и получения ресурсов для Автория описаны далее.



## Построить здание

Автомий всегда строит здание, если в его запасе есть необходимое количество ресурсов. В случае, если Автомий может построить несколько зданий, руководствуйтесь **приоритетом** (см. далее «Приоритет»).

Для оплаты строительства Автомий возвращает в запас столько ресурсов со своего планшета, сколько указано на ближайшем перед выбранным зданием значении на планшете зданий. Цвет ресурсов должен совпадать с цветом здания. Купленное здание перемещается на планшет Автомия – он не размещает здание в городе.

## Получить 1 ресурс

Если Автомий не может построить здание, он получает ресурс того цвета, которого у него в запасе больше всего. Если ресурсы нескольких цветов имеют одинаковое максимальное количество, руководствуйтесь **приоритетом** (см. далее «Приоритет»).

### ПРИОРИТЕТ



Если Автомий должен выбрать цвет здания или ресурса из нескольких равно подходящих вариантов, он делает свой выбор в соответствии с расположением цветов на планшете развития сверху вниз (**коричневый**, **фиолетовый**, **бежевый**, **оранжевый**, **зелёный**).



### КОНЕЦ РАУНДА



Раунд заканчивается по обычным правилам со следующими изменениями.

-  В конце раунда на планшете Автомия может находиться больше 5 ресурсов.
-  Автомий не получает монеты.








### КОНЕЦ ИГРЫ




Подсчитайте заработанные вами победные очки по обычным правилам.

Подсчитайте победные очки для Автомия по следующим правилам.

 **1** Посчитайте ПО Автомия за каждый тип зданий. Он получает победные очки за каждый тип зданий в зависимости от количества построенных им зданий данного типа.

-  Автомий получает 3 ПО, если у него есть только **1 здание** данного типа;
-  Автомий получает 10 ПО, если у него есть **2 здания** данного типа;
-  Автомий получает 30 ПО, если у него есть **3 здания** данного типа;
-  Если у Автомия **4 и более зданий** данного типа, он получает по **10 ПО** за каждое такое здание.

 **2** Каждый оставшийся ресурс приносит Автомию по 1 ПО.




 Автомий не получает ПО за монеты  и не отнимает ПО за клетки засухи .

Побеждает игрок, набравший больше ПО.

В случае ничьей используйте одну или несколько модификаций и сыграйте ещё одну партию.

### МОДИФИКАЦИИ

Для того чтобы сделать игру сложнее, введите одно или несколько дополнительных правил.

-  В первом раунде Автомий не пропускает фазу **РАЗВИТИЯ**.
-  В фазе **РАЗВЕДКИ** Автомий получает тайл местности с наибольшим количеством ресурсов из тех, по которым трирема переместилась в эту фазу. В случае, если таких тайлов несколько, руководствуйтесь **приоритетом**.
-  При получении ресурса в фазе **РАЗВИТИЯ** Автомий получает ресурс цвета здания, для постройки которого ему не хватает меньшего числа ресурсов. В случае нескольких вариантов, руководствуйтесь **приоритетом**.