

Тератозой

Teratozoic, 2014

2-6 игроков, 60 минут

Мутации монстров в постапокалиптическом мире.

Цель игры

Человечество создало генетически модифицированных монстров, которые, мутируя, могут противостоять любому оружию. К сожалению, они вышли из-под контроля и уничтожили цивилизацию. Теперь монстры борются друг с другом. Каждый игрок управляет своим собственным набором частей монстров, которые изображены на картах, и старается создавать из них наиболее выносливых монстров. Игроки получают новые части из общего запаса и некоторые из них оставляют в своей колоде. В игре победит тот игрок, который создаст наиболее мощных монстров к приходу тератозоя (от греческих «terato-» – монстр, и «-zoic» – эра).

Подготовка к игре

Отделите карты эр и разложите их в стопку в следующем порядке:

- апокалипс (3+ игрока)
- пост-апокалипс (4+ игрока)
- темнозой
- посттемнозой (4+ игрока)
- претератозой
- ранний тератозой (5+ игрока)
- тератозой

В игре 5-6 игроков используйте все **карты эр**, для 4 игроков удалите из игры карту раннего тератозоя, и т. д.

Каждый игрок получает 6 начальных **карт** частей монстров (помечены знаками ⊗ или ⊙) ценностью от 1 до 6, и перемешивает их, рубашкой вверх, создавая свою **личную колоду**.

Перемешайте все остальные карты, рубашкой вверх, полученную **общую колоду** положите в центр стола.

Определите первого игрока. Каждый игрок по порядку, по часовой стрелке, начиная с первого игрока, набирает в руку 5 карт – в соответствии с правилом, написанном на карте текущей эры (в левой верхней части карты). *Например, во время пост-апокалипса игрок берёт 4 карты из общей колоды, а затем – 1 карту из своей личной колоды.*

Ход игры

В каждой эре играется несколько раундов, каждый из которых состоит из следующих фаз:

- 1. Заявка** – Начиная с первого игрока, каждый игрок, посмотрев свои карты руки, объявляет, собирается ли он сыграть все свои карты (учитывая минимальное число карт, которое игрок обязан сыграть в эту эру – указано в правом верхнем углу карты эры). *Например, во время пост-апокалипса игрок должен играть не менее 3 карт.* Если игрок будет играть не все карты, он должен положить на стол перед собой, рубашкой вверх, те карты, которые он играть **не будет**.
- 2. Рост** – Все игроки одновременно **создают монстров** из своих карт, которые они оставили в руке, выкладывая их на стол, лицом вверх. Игроки подсчитывают суммарную ценность созданных монстров и называют её. Игрок, который создал монстров с наибольшей общей ценностью, считается **победителем раунда**. Он становится новым **первым игроком**.
- 3. Размножение** – Игроки получают карты по результату прошедшей битвы. Сначала **победитель раунда** берёт из **сыгранных всеми игроками** карт столько карт, сколько указано на карте эры рядом со звездой (*1 карту в эру пост-апокалипса*) и кладёт их в свою **личную стопку сброса**. Затем **каждый игрок** берёт из **всех своих карт** (как из сыгранных, так и из отложенных рубашкой вверх) столько карт, сколько указано в нижней части карты эры (*1 карту в эру пост-апокалипса*) и кладёт их в свою **личную стопку сброса**. Игроки **обязаны** брать указанное количество карт.
- 4. Мутация** – Каждый игрок сбрасывает свои оставшиеся карты (которые не взяты) в общую стопку сброса. Начиная с первого игрока, каждый игрок набирает 5 карт – так, как указано на карте эры. Если закончилась



карта части монстра



карта эры

личная колода игрока, он также создаёт новую свою личную колоду из своей стопки сброса. Если у игрока осталось менее 5 карт, он **выбывает из игры**, сбрасывая все свои карты в общую стопку сброса. Игрок всегда сначала берёт карты из общей колоды. Если общая колода закончилась, наступает **следующая эра**: игрок создаёт новую общую колоду из общей стопки карт сброса, и набирает остальные карты так, как указано на карте новой эры. Если во время набора карт наступила **последняя эра** (тератозой), в этом случае, после создания новой общей колоды, игроки продолжают набирать карты в соответствии с правилом предыдущей эры, после чего:

Тератозой (последняя эра)

В начале тератозоя каждый игрок замешивает свою личную стопку сброса (но не карты руки) в свою личную колоду **в последний раз**. Если во время этой эры у игрока заканчивается его личная колода, игрок играет тем количеством карт, которое у него имеется. Игра продолжается до тех пор, пока остаются игроки, которые способны играть.

Окончание игры

В конце тератозоя каждый игрок создаёт из **всех своих карт** до трёх одноцветных цельных (без свободных концов) монстров и считает **общее количество** использованных карт. Игрок с наибольшим числом считается **победителем**. Ценность карт при этом не учитывается.

При равенстве очков у двух и более игроков побеждает игрок, способных создать большее количество одноцветных цельных монстров из своих неиспользованных карт.



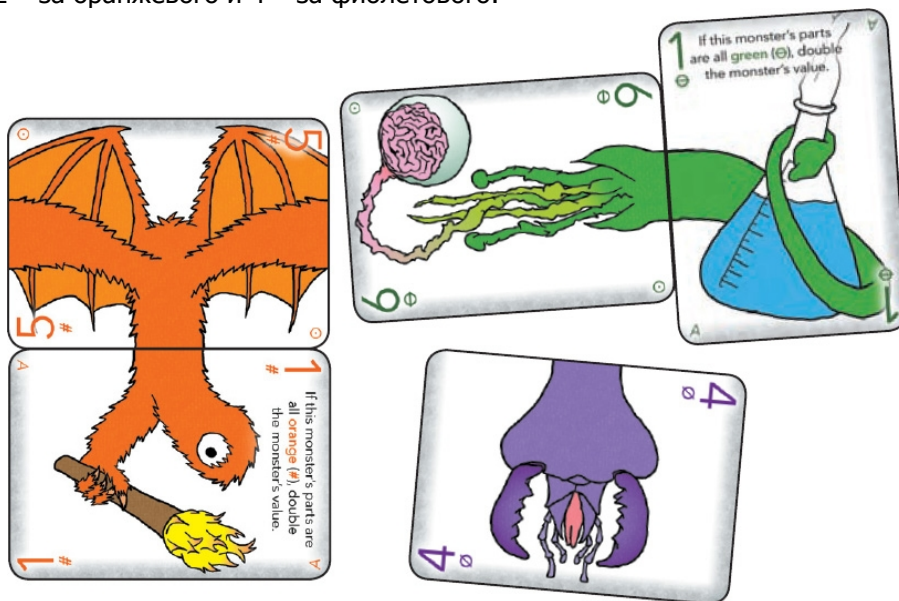
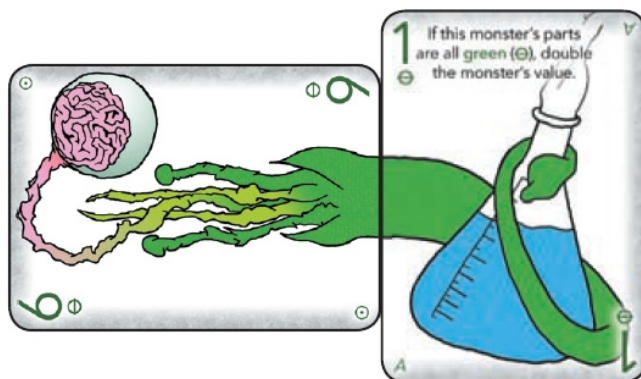
Создание монстров

Игрок начинает каждый раунд с 5 картами руки, из которых он создаёт монстров.

Если игрок сыграл все 5 карт такой руки как 5 разных монстров, их суммарная ценность будет 19 очков (сумма всех карт = 17, плюс 2 удвоения монстров ценностью 1).

Но если игрок, например, соединит 2 зелёные части в одного монстра, он получит на 8 очков больше: карта «1» удваивает не только вторую карту «6», но и 1-очковый бонус за одноцветного цельного (без свободных концов) монстра.

Соединив в одного монстра 2 оранжевые части, игрок может довести общую ценность своих монстров до 32: 16 – за зелёного, 12 – за оранжевого и 4 – за фиолетового:



Ценность монстров

1. Сложите общую ценность всех сыгранных карт.
2. Добавьте бонус +1 за каждого цельного (без свободных концов) одноцветного монстра.
3. Если на картах указано удвоение ценности монстра, удвойте результат. Если у монстра есть 2 части с удвоением, результат учетверяется.
4. Если ни у одного сыгранного монстра нет свободных концов, получите бонус +1.

Если у претендующих на победу в раунде 2 и более игроков получилась одинаковая ценность монстров, каждый из них добирает по 1 карте из своей личной колоды и пытается использовать её. Игрок может полностью перестроить части монстров. При необходимости повторить это, чтобы определить единоличного победителя раунда.

Сложность игры

Для знакомства с игрой рекомендуется в первых партиях не использовать сложные карты (помечены «А»), и лишь ознакомившись с её принципами, добавить в игру эти карты.

Уменьшение числа карт эр (по сравнению с рекомендованным) укорачивает игру, увеличение – удлиняет, а также делает её более стратегической. При игре вдвоём можно попробовать полностью удалить карты одного цвета – продолжительность игры сократится до 15-30 минут. Также можно попробовать разрешить удваивать ценность монстров, которые не являются одноцветными.



Пример игры

Два игрока играют в расширенный вариант игры, начинающийся с апокалипса.

Андрей получил 5 карт: четыре «1» и одну «4». Он полагает, что его противник, Света, создаст более ценных монстров и заберёт его оранжевую четвёрку, поэтому решает отложить эту карту на стол и объявляет: «Не играю все карты».

Света, в свою очередь, получила среднюю по силе руку, но, видя, что Андрей играет не все свои карты, полагает, что у неё есть хорошие шансы на победу в раунде. «Играю всё», объявляет она.

Андрей складывает свои 4 единички, получая общую ценность монстров 5: 4 за сами карты и бонус +1 за то, что у всех его сыгранных монстров нет свободных концов.

Света создала из своих 5 карт двух монстров общей ценностью 15: 14 за общую ценность всех карт и +1 бонус за цельного одноцветного фиолетового монстра.

Поскольку Света оказалась победителем раунда, по правилу текущей эры (апокалипс) она забирает 1 из сыгранных всеми игроками карт. Она выбирает свою же фиолетовую шестёрку, поскольку брать закрытую (и скорее всего ценную) карту Андрея не может.

Затем каждый игрок может взять по 1 карте из числа всех своих карт (сыгранных и закрытых). Света берёт свою оранжевую «3», а Андрей – свою отложенную оранжевую «4». Игроки кладут выбранные карты в свои личные стопки сброса.

Андрей сбрасывает свои оставшиеся четыре единички в общую стопку сброса. Света делает то же самое со своими оставшимися картами: одной «1» и двумя «2».

Эра апокалипс продолжается, поэтому сейчас каждый игрок должен взять 4 карты из общей колоды и 1 карту – из своей личной.

