

Merchants & Marauders. Правила соло-игры от Kyle “Woelf” Woelfel

Перевод: BoardGamer.ru

Иногда по собственному выбору или в силу обстоятельств капитан отправляется в плавание в одиночку. Этот вариант позволяет сыграть в Merchants & Marauders одному игроку с минимальными изменениями основных правил игры.

В этом варианте применяются все правила игры, включая подготовку к партии. Исключения перечислены ниже. Эти соло-правила можно использовать вместе с любыми модулями из дополнения или любыми другими вариантами.

Подготовка к партии:

- 1) **Выберите себе капитана** (любым способом).
- 2) **Разместите на игровом поле корабли:** 2 корабля разных наций и 1 пирата (см. далее).
- 3) Размешайте оставшиеся карты событий, затем **сдайте 15 карт**. Это будет колода событий на всю игру (остальные карты событий отложите в сторону, они ещё понадобятся).

Игровой процесс:

- 1) Если ваш капитан погибает или уходит в отставку, **вы проигрываете**.
- 2) Если вам нужно набрать карту из 15-карточной колоды событий, а она закончилась, **вы проигрываете**.
- 3) Если вам удалось набрать 10 или более очков славы до того, как закончилась 15-карточная колода событий, **вы выигрываете**.
- 4) Очки славы нельзя получить за золото! (Вам придётся заработать все очки славы «на поле», вас запомнят за ваши поступки и приключения, а не за везение).

Нюансы правил:

- 1) Если вы вскрываете карту славы, эффект которой требует присутствия другого игрока, сбросьте её и вскройте новую.
- 2) Если карта событий (например, “Too Quiet”) требует вскрыть ещё одну карту событий, вскрывайте её из оставшихся карт событий, но не из 15-карточной колоды событий.

Стартовое размещение кораблей на поле:

Вскрываете карты из колоды событий и отложите в сторону первые 2 корабля разных стран и первого найденного пирата. Разместите эти корабли на поле в их родных портах и поместите их карты на соответствующие области игрового поля. Эти корабли считаются активными на момент начала игры.

Действия других кораблей:

Эти правила не предусматривают никакого алгоритма для управления прочими кораблями, помимо корабля игрока, т.к. в бою может быть слишком много нюансов и все их учесть невозможно (параметры капитана, параметры корабля, модификации, состояние корабля от раунда к раунду и т.п.). Поэтому просто **играйте за другие корабли честно**.

Если в какой-то момент игры другой корабль должен принять какое-то решение, выбирайте вариант с максимальными шансами на победу (или хотя бы на выживание), даже если это означает, что ваш собственный корабль вместе с капитаном придётся отправить в морскую пучину. Рассматривайте другие корабли как умных и опасных соперников, каковыми они и должны быть, а не как безмозглых исполнителей алгоритмов, которыми можно манипулировать ради собственной выгоды.

Изменение сложности:

Если вам будет тяжело набрать 10 очков славы за 15 ходов, вы можете уменьшить сложность игры, увеличив на этапе подготовки к игре 15-карточную колоду событий до 20 карт или даже до 25. Больше 25 карт класть в неё не рекомендуется, если только вы не ищите приятной несложной игры без оглядки на таймер.