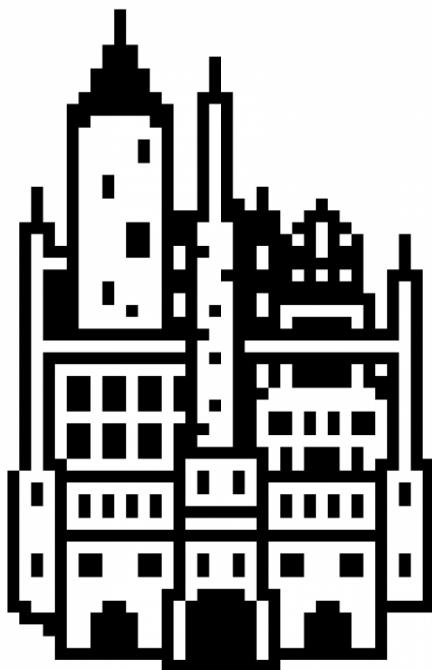


Анопрыан

# Микрополия

книга-игра



*Версия текста: 8*

*КвестБук: книги-игры и сторигеймы*

<https://quest-book.ru>

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## Ресурсы

Золото: \_\_\_\_

Слава: \_\_\_\_

Год: \_\_\_\_

## Город

Ратуша: \_\_\_\_

Частокол: \_\_\_\_

Гильдия торговцев: \_\_\_\_

Рынок: \_\_\_\_

Поместье: \_\_\_\_

Сад: \_\_\_\_

Поле: \_\_\_\_

Хижина рыбака: \_\_\_\_

Шахта: \_\_\_\_

Хижина охотника: \_\_\_\_

Кузница: \_\_\_\_

Хижина дровосека: \_\_\_\_

Пивоварня: \_\_\_\_

Мельница: \_\_\_\_

Дубильня: \_\_\_\_

Мастерская плотника: \_\_\_\_

Мастерская кожевника: \_\_\_\_

Мастерская пекаря: \_\_\_\_

## Тех ресурсы

Постройки за ход: \_\_\_\_

Сумма кубов: \_\_\_\_

б: 6

200: 200

Х: \_\_\_\_

## Кубики

Кубик 1: \_\_\_\_

Кубик 2: \_\_\_\_

## Победные очки

Версия 1: \_\_\_\_

Версия 1.1: \_\_\_\_

# 1

---

## МИКРОПОЛИЯ<sup>[[color=red]v.1/[/color]]</sup>

- Играть — (5)
- Правила — (4)
- Аллея славы — (6)

# 2

---

Поздравляю, ты открыл секретное достижение напиши слова ТЫГЫДЫЧКА в комментариях к игре, чтобы попасть на аллею славы.

И все же... Зачем ты это делал?

# 3

---

К сожалению, никто не живет вечно. Твой город и дальше продолжит свое существование. Твой вклад его развитие никогда не будет забыт, а женщины будут называть своих детей [player] - в честь его основателя.

# 4

---

Каждый ход ты бросаешь 1 или 2 кубика (если ты уже построил Ратушу).

В зависимости от их суммы, срабатывают соответствующие свойства зданий.

Чем быстрее ты построишь 4 главных строения (Ратуша, частокол, гильдия и рынок), тем больше очков ты получишь.

Ты начинаешь игру с одной хижиной дровосека.

Для получения большего кол-ва золота советую собирать производственные цепочки. Например, поле -> мельница -> пекарня.

Приятной игры:3

- Назад — (1)

## 5


Выбери сценарий:


[color=yellow]Классика[/color] - Ты начинаешь игру с 1 хижиной дровосека и 13 ед золота.


[color=blue]Тихая гавань[/color] - твоё поселение расположилось в замечательном живописном месте. Ты начинаешь игру с 3 рыбацкими хижинами и 10 ед золота.


[color=green]Неожиданное наследство[/color] - твой дядя внезапно скончался и оставил тебе в наследство 4 ед. золота, 5 огромных садов и шикарное поместье приносящее 2 ед золота в год.

[color=red]Заброшенный рудник[/color] - тебе предстоит развивать своё поселение отстраивая старые шахты. Ты начинаешь игру с 1 кузницей и 11 ед золота.

**Классика**,  «Поместье» +1, «Золото» +13, «Хижина дровосека» +1, «Год» +1 — (7)

**Тихая гавань**,  «Поместье» +1, «Золото» +10, «Хижина рыбака» +3, «Год» +1 — (7)

**Неожиданное наследство**,  «Поместье» +2, «Золото» +4, «Сад» +5, «Год» +1 — (7)

**Заброшенный рудник**,  «Поместье» +1, «Золото» +11, «Кузница» +1, «Год» +1 — (7)

## 6

Тут будут появляться имена лучших игроков сезона. Следующим можешь стать именно ты, [player]!

Давным-давно давно два сильнейших государства схлестнулись в кровопролитной войне, пытаясь доказать своё превосходство... Ну, а пока жители Заратустрии и Пришляндии невообразимо резали друг друга, **MysteryBogdan** тихо-мирно сеял поля и строил мельницы, что и помогло ему под шумок набрать целых 188 очков. Честь ему и хвала!

Отошедший от дел ревизор **Ксайтп**, получив имение дяди в наследство, попытался вкатиться в винный бизнес, построив свою алко империю, и случайно раскрыл секретный заговор столичных пивных монополистов. Пусть он пока и не достиг невероятных высот в мастерстве градостроения, но тем не менее умудрился прославиться на всю Микропу за свою внимательность и неподкупность.


Засеяв все доступные поля, **MysteryBogdan** начал копить золото. С возрастом, его тяга к богатству выросла просто до невероятных масштабов. Превозмогая само течение времени, он упорно продолжал собирать монетку за монеткой. Чтобы не вызывать подозрение у местных, ему даже пришлось вступить в гильдию вампиров. Однако, спустя тысячи лет, ему таки удалось собрать 1000000 золота!


**Kventin Dorvard** настолько любил золото, что даже смерть не заставила его прекратить его копить. Даже став призраком, он продолжил сеять мельницы и строить поля. Спустя тысячи лет безостановочного труда, он стал первым призраком-миллионером, чем и прославился на весь загробный мир Микропы!


**Назад** — (1)


# 7

После отдачи всех необходимых приказов, нажми "Бросить кубик", чтобы завершить ход:3

○ Если в наличии 1000000 «Ресурсы/Золото»: **ЧТО ТЫ ТАКОЕ?!**,  получено достижение «Голлум» — (2)

○ Если в наличии 1 «Город/Ратуша», в наличии 1 «Город/Частокол», в наличии 1 «Город/Гильдия торговцев», в наличии 1 «Город/Рынок»: **Завершить игру**,  отнять от «200» количество «Год», приравнять «Версия 1.1» к «200», получено достижение «Корона» — (3)


○ Если отсутствуют 1 «Город/Ратуша» или 1 «Город/Частокол» или 1 «Город/Гильдия торговцев» или 1 «Город/Рынок»: **Бросить кубик**,  «Кубик 1» = 0, добавить к «Кубик 1» случайное число от 1 до «6»,  $f(x)$  «Логика артефактов», «Год» +1 — (7)

○ Если в наличии 1 «Город/Ратуша», но отсутствуют 1 «Город/Частокол» или 1 «Город/Гильдия торговцев» или 1 «Город/Рынок»: **Бросить 2 кубика**,  «Кубик 1» = 0, добавить к «Кубик 1» случайное число от 1 до «6», «Кубик 2» = 0, добавить к «Кубик 2» случайное число от 1 до «6»,  $f(x)$  «Логика артефактов», «Год» +1 — (7)

○ Если в наличии 10 «Ресурсы/Золото», но отсутствует 1 «Город/Ратуша»: **Ратуша [10] (можно кидать 2 кубика вместо 1)**,  «Золото» -10, «Ратуша» +1 — (7)


○ Если в наличии 20 «Ресурсы/Золото», но отсутствует 1 «Город/Частокол»: **Частокол [20] (+3 золота каждый ход)**,  «Золото» -20, «Частокол» +1 — (7)

○ Если в наличии 40 «Ресурсы/Золото», но отсутствует 1 «Город/Гильдия торговцев»: **Гильдия торговцев [40] (+2 к результату броска на 10)**,  «Золото» -40, «Гильдия торговцев» +1 — (7)


○ Если в наличии 80 «Ресурсы/Золото», но отсутствует 1 «Город/Рынок»: **Рынок [80] (+9 монет, если ничего не строилось в этом ходу)**,  «Золото» -80, «Рынок» +1 — (7)

○ Если в наличии 2 «Ресурсы/Золото»: **Сад [2] (сам по себе ничего не дает)**,  «Золото» -2, «Сад» +1 — (7)


○ Если в наличии 3 «Ресурсы/Золото»: **Построить поле [3] (+1 золото на 3)**,  «Золото» -3, «Поле» +1 — (7)


○ Если в наличии 5 «Ресурсы/Золото»: **Построить хижину рыбака [5] (+1 золото на 1 и 2)**,  «Золото» -5, «Хижина рыбака» +1 — (7)


○ Если в наличии 6 «Ресурсы/Золото»: **Построить шахту [6] (+1 золото на 2 и 4)**,  «Золото» -6, «Шахта» +1 — (7)


○ Если в наличии 7 «Ресурсы/Золото»: **Построить хижину охотника [7] (+2 золота на 4)**,  «Золото» -7, «Хижина охотника» +1 — (7)


○ Если в наличии 9 «Ресурсы/Золото»: **Кузница [9] (+2 за каждую шахту на 9)**,  «Золото» -9, «Кузница» +1 — (7)


○ Если в наличии 10 «Ресурсы/Золото»: **Построить хижину дровосека [10] (+2 золота каждый ход, но -10 на 6)**,  «Золото» -10, «Хижина дровосека» +1 — (7)


○ Если в наличии 11 «Ресурсы/Золото»: **Построить пивоварню [11] (+1 золото на 5 и 6 за каждый сад)**,  «Пивоварня» +1, «Золото» -11 — (7)

○ Если в наличии 12 «Ресурсы/Золото»: **Построить мельницу [12] (+2 золота за каждое поле на 5)**,  «Золото» -12, «Мельница» +1 — (7)

○ Если в наличии 14 «Ресурсы/Золото»: **Построить дубильню [14] (+3 золота за каждую хижину охотника на 6)**,  «Золото» -14, «Дубильня» +1 — (7)


○ Если в наличии 16 «Ресурсы/Золото»: **Построить мастерскую плотника [16] (+2 золота за каждую хижину дровосека на 7-8)**,  «Золото» -16, «Мастерская плотника» +1 — (7)

○ Если в наличии 18 «Ресурсы/Золото»: **Построить мастерскую кожевника [18] (+3 золота за каждую дубильню на 9)**,  «Золото» -18, «Мастерская кожевника» +1 — (7)

○ Если в наличии 20 «Ресурсы/Золото»: **Построить мастерскую пекаря [20] (+5 золота за каждую мельницу на 11-12)**,  «Золото» -20, «Мастерская пекаря» +1 — (7)

## Формулы

Ре-используемые в механике последовательности изменений

f(\*) **Логика артефактов:**  приравнять «Сумма кубов» к «Кубик 1», добавить к «Сумма кубов» количество «Кубик 2», (Если в наличии 1 «Город/Частокол»: «Золото» +3), (Если в наличии 10 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Гильдия торговцев»: «Сумма кубов» +2), (Если в наличии 1 «Город/Рынок», но отсутствует 1 «Тех ресурсы/Постройки за ход»: «Золото» +9), (Если в наличии ровно 3 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Поле»: добавить к «Золото» количество «Поле»), (Если в наличии ровно 1 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Хижина рыбака»: добавить к «Золото» количество «Хижина рыбака»), (Если в наличии ровно 2 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Хижина рыбака»: добавить к «Золото» количество «Хижина рыбака»), (Если в наличии ровно 4 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Хижина охотника»: добавить к «Золото» количество «Хижина охотника», добавить к «Золото» количество «Хижина охотника»), (Если в наличии 1 «Город/Поместье»: добавить к «Золото» количество «Поместье»), (Если в наличии ровно 5 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Мельница»: добавить к «Золото» количество «Поле», добавить к «Золото» количество «Поле»), (Если в наличии ровно 6 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Дубильня»: добавить к «Золото» количество «Хижина охотника», добавить к «Золото» количество «Хижина охотника», добавить к «Золото» количество «Хижина охотника»), (Если в наличии ровно 7 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Мастерская плотника»: добавить к «Золото» количество «Хижина дровосека», добавить к «Золото» количество «Хижина дровосека»), (Если в наличии ровно 8 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Мастерская плотника»: добавить к «Золото» количество «Хижина дровосека», добавить к «Золото» количество «Хижина дровосека»), (Если в наличии ровно 9 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Мастерская кожевника»: добавить к «Золото» количество «Дубильня», добавить к «Золото» количество «Дубильня», добавить к «Золото» количество «Дубильня»), (Если в наличии ровно 11 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Мастерская пекаря»: добавить к «Золото» количество «Мельница», добавить к «Золото» количество «Мельница», добавить к «Золото» количество «Мельница», добавить к «Золото» количество «Мельница»), (Если в наличии ровно 12 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Мастерская пекаря»: добавить к «Золото» количество «Мельница», добавить к «Золото» количество «Мельница», добавить к «Золото» количество «Мельница», добавить к «Золото» количество «Мельница»), (Если в наличии ровно 2 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Шахта»: добавить к «Золото» количество «Шахта»), (Если в наличии ровно 4 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Шахта»: добавить к «Золото» количество «Шахта»), (Если в наличии ровно 5 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Пивоварня»: приравнять «X» к «Пивоварня», умножить «X» на «Сад», добавить к «Золото» количество «X»), (Если в наличии ровно 6 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Пивоварня»: приравнять «X» к «Пивоварня», умножить «X» на «Сад»,

