

Анопрян

Поселенцы

книга-игра



Версия текста: 3

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Технические КС

- Караван прибыл
- Обм Мораль
- Обм Припасы
- Обм Золото

Карта

Уровней до точки интереса: ____
Уровней до следующего поселения: ____

Кубики

Индификатор выбранного кубика: ____
Техническое значение кубика: ____
Кубик 1: ____
Кубик 2: ____
Кубик 3: ____
Кубик 4: ____
Кубик 5: ____
Кубик 6: ____
Кубик 7: ____

Тех (1 кажд ход) можно использовать здания

Библиотека: ____
Грунтовые дороги: ____
Склады: ____
Рынок: ____
Дозорные башни: ____
Театр: ____

Здания

- Академия
- Бараки
- Доска объявлений
- Библиотека
- Рынок
- Гарнизон
- Казарма
- Башня магов
- Кубышка

Графический лист персонажа

Мораль: 15
Припасы: 9
Золото: 4
Монстры: 2
Опасность: ____
Наука (Требуемый кубик): 1
Прогресс (Требуемый кубик): 1
Разгон (1 за 1/4): ____
Действия в городе: ____

Технические ресурсы

Использование кубика для разгона: ____
6: 6
3: 3
10: 10
X: ____
Количество зданий в колоде: 9
Y: ____
Резерв значения кубика для з7: ____

Случайные события

Количество событий 1-й группы: 31
Количество событий 2-й группы: ____
Количество событий 3-й группы: ____
Номер события: ____
Номер группы: ____
Всего типов: 3
стэк 1-е: ____
стэк 2-е: ____
стэк 3-е: ____
бэк 1-е: 10
бэк 2-е: ____
бэк 3-е: ____

Здания выданные на постройку

Здание 1 (стол): ____
Здание 2 (стол): ____
Здание 3 (стол): ____
Здание 4 (стол): ____
Здание 5 (стол): ____
Здание 6 (стол): ____
Здание 7 (стол): ____
Здание 8 (стол): ____
Здание 9 (стол): ____

Здания (макс. уровень)

Здание 1 (уровень): 1
Здание 2 (уровень): 1
Здание 3 (уровень): 1
Здание 4 (уровень): 1
Здание 5 (уровень): 3
Здание 6 (уровень): 6
Здание 7 (уровень): 1
Здание 8 (уровень): 1
Здание 9 (уровень): 1

Здания (опциональные свойства)

Здание 1 (свойство): ____
Здание 3 (свойство): ____
Здание 4 (свойство): ____
Здание 5 (свойство): ____
Здание 7 (свойство): ____
Здание 8 (свойство): ____

Осада (убитые поселенцы)

Поселенец 1 убит: ____
Поселенец 2 убит: ____
Поселенец 3 убит: ____
Поселенец 4 убит: ____
Поселенец 5 убит: ____
Поселенец 6 убит: ____
Поселенец 7 убит: ____

Здания в колоде

Здание 1 (колода): 1
Здание 2 (колода): 1
Здание 3 (колода): 1
Здание 4 (колода): 1
Здание 5 (колода): 1
Здание 6 (колода): 1
Здание 7 (колода): 1
Здание 8 (колода): 1
Здание 9 (колода): 1

Здания (построенные)

Здание 1 (построено): ____
Здание 2 (построено): ____
Здание 3 (построено): ____
Здание 4 (построено): ____
Здание 5 (построено): ____
Здание 6 (построено): ____
Здание 7 (построено): ____
Здание 8 (построено): ____
Здание 9 (построено): ____

Лист игрока

Уровень крепости: ____
До следующего осталось: ____
Общий прогресс: ____
Прошло лет с основания крепости: ____
Слава крепости: ____
Результат: ____

[color=teal] - Золото [9/12]

Если в наличии ровно 10 «Графический лист персонажа/Золото»: **[color=aqua]** - Золото [10/12]

Если в наличии ровно 11 «Графический лист персонажа/Золото»: **[color=aqua]** - Золото [11/12]

Если в наличии ровно 12 «Графический лист персонажа/Золото»: **[color=aqua]** - Золото [12/12]

Если в наличии 13 «Графический лист персонажа/Золото»: **[color=silver]** - Золото [13+] (Сообщите о своих действиях)

Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=gray]** - Монстры [0/12]

Если в наличии ровно 1 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=green]** - Монстры [1/12]

Если в наличии ровно 2 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=green]** - Монстры [2/12]

Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=green]** - Монстры [3/12]

Если в наличии ровно 4 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=green]** - Монстры [4/12]

Если в наличии ровно 5 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=green]** - Монстры [5/12]

Если в наличии ровно 6 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=green]** - Монстры [6/12]

Если в наличии ровно 7 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=lime]** - Монстры [7/12]

Если в наличии ровно 8 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=lime]** - Монстры [8/12]

Если в наличии ровно 9 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=lime]** - Монстры [9/12]

Если в наличии ровно 10 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=lime]** - Монстры [10/12]

Если в наличии ровно 11 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=lime]** - Монстры [11/12]

Если в наличии ровно 12 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=lime]** - Монстры [12/12]

Если в наличии 13 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=silver]** - Монстры [13+] (Сообщите о своих действиях)

Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=gray]** - Опасность [0/12]

Если в наличии ровно 1 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=purple]** - Опасность [1/12]

Если в наличии ровно 2 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=purple]** - Опасность [2/12]

Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=purple]** - Опасность [3/12]

Если в наличии ровно 4 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=purple]** - Опасность [4/12]

Если в наличии ровно 5 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=purple]**□□□□□
[/color][color=gray]□**[/color]** - Опасность [5/12]

Если в наличии ровно 6 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=purple]**□□□□□
□**[/color]** - Опасность [6/12]

Если в наличии ровно 7 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=fuchsia]**□
[/color][color=purple]□□□□**[/color]** - Опасность [7/12]

Если в наличии ровно 8 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=fuchsia]**□□
[/color][color=purple]□□□□**[/color]** - Опасность [8/12]

Если в наличии ровно 9 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=fuchsia]**□□□
[/color][color=purple]□□□**[/color]** - Опасность [9/12]

Если в наличии ровно 10 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=fuchsia]**□□□□
[/color][color=purple]□□**[/color]** - Опасность [10/12]

Если в наличии ровно 11 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=fuchsia]**□□□□□
[/color][color=purple]□**[/color]** - Опасность [11/12]

Если в наличии ровно 12 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=fuchsia]**□□□□□□
[/color] - Опасность [12/12]

Если в наличии 13 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=silver]**□□□□□□□**[/color]**
- Опасность [13+] (Сообщите о своих действиях)

Если в наличии ровно 1 «Графический лист персонажа/Наука (Требуемый кубик)»: **[color=red]**□
[/color][color=maroon]□**[/color][color=olive]**□**[/color][color=maroon]**□□
[/color][color=olive]□**[/color]** - Наука [1/3], требуется [1]

Если в наличии ровно 2 «Графический лист персонажа/Наука (Требуемый кубик)»: **[color=maroon]**□
[/color][color=red]□**[/color][color=olive]**□**[/color][color=maroon]**□□
[/color][color=olive]□**[/color]** - Наука [2/3], требуется [2]

Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Наука (Требуемый кубик)»: **[color=maroon]**□□
[/color][color=yellow]□**[/color][color=maroon]**□□**[/color][color=olive]**□**[/color]** -
Наука [3/3], требуется [3]

Если в наличии ровно 4 «Графический лист персонажа/Наука (Требуемый кубик)»: **[color=maroon]**□□
[/color][color=olive]□**[/color][color=red]**□**[/color][color=maroon]**□
[/color][color=olive]□**[/color]** - Наука [1/3], требуется [4]

Если в наличии ровно 5 «Графический лист персонажа/Наука (Требуемый кубик)»: **[color=maroon]**□□
[/color][color=olive]□**[/color][color=maroon]**□**[/color][color=red]**□
[/color][color=olive]□**[/color]** - Наука [2/3], требуется [5]

Если в наличии ровно 6 «Графический лист персонажа/Наука (Требуемый кубик)»: **[color=maroon]**□□
[/color][color=olive]□**[/color][color=maroon]**□□**[/color][color=yellow]**□**[/color]** -
Наука [3/3], требуется [6]

Если в наличии ровно 1 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)», но
отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)»: **[color=blue]**□**[/color][color=gray]**□□
□□□**[/color]** - Развитие [0/4], требуется [1+]

Если в наличии ровно 1 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 2
«Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□**[/color][color=blue]**□
[/color][color=gray]□□□□**[/color]** - Развитие [1/4], требуется [2+]

Если в наличии ровно 1 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 3
«Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□□**[/color][color=blue]**
□□**[/color][color=gray]**□□□**[/color]** - Развитие [1/4], требуется [3+]

Если в наличии ровно 1 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 4
«Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□□□
[/color][color=blue]□**[/color][color=gray]**□□□**[/color]** - Развитие [1/4], требуется 4+

Если в наличии ровно 1 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 5 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□ □ □ □ **[/color][color=blue]**□ **[/color][color=gray]**□**[/color]** - Развитие [1/4], требуется [5+]

Если в наличии ровно 1 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 6 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□ □ □ □ □ **[/color][color=blue]**□**[/color]** - Развитие [1/4], требуется [6+]

Если в наличии ровно 1 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 7 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□ □ □ □ □ □**[/color]** - Развитие [1/4], требуется [7+]

Если в наличии ровно 2 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□ □ **[/color][color=blue]**□ □ **[/color][color=gray]**□ □**[/color]** - Развитие [2/4], требуется [3+]

Если в наличии ровно 2 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 4 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□ □ □ **[/color][color=blue]**□ **[/color][color=gray]**□ □**[/color]** - Развитие [2/4], требуется 4+

Если в наличии ровно 2 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 5 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□ □ □ □ **[/color][color=blue]**□ **[/color][color=gray]**□**[/color]** - Развитие [2/4], требуется [5+]

Если в наличии ровно 2 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 6 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□ □ □ □ □ **[/color][color=blue]**□**[/color]** - Развитие [2/4], требуется [6+]

Если в наличии ровно 2 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 7 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□ □ □ □ □ □**[/color]** - Развитие [2/4], требуется [7+]

Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 4 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□ □ □ **[/color][color=blue]**□ **[/color][color=gray]**□ □**[/color]** - Развитие [3/4], требуется 4+

Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 5 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□ □ □ □ **[/color][color=blue]**□ **[/color][color=gray]**□**[/color]** - Развитие [3/4], требуется [5+]

Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 6 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□ □ □ □ □ **[/color][color=blue]**□**[/color]** - Развитие [3/4], требуется [6+]

Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 7 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□ □ □ □ □ □**[/color]** - Развитие [3/4], требуется [7+]


Если в наличии ровно 4 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)»: **[color=navy]**□ □ □ □ □ □**[/color]** - Развитие [4/4], максимальная

Если отмечено «Технические КС/Караван прибыл», но отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Действия в городе»: **[color=gray]**□ □ □ □ □**[/color]** - Караван [0/3]

Если отмечено «Технические КС/Караван прибыл», в наличии ровно 1 «Графический лист персонажа/Действия в городе»: **[color=lime]**□ □ **[/color][color=gray]**□ □ □**[/color]** - Караван [1/3]

Если отмечено «Технические КС/Караван прибыл», в наличии ровно 2 «Графический лист персонажа/Действия в городе»: **[color=lime]**□ □ □ □ **[/color][color=gray]**□ □**[/color]** - Караван [2/3]

Если отмечено «Технические КС/Караван прибыл», в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Действия в городе»: **[color=lime]**□ □ □ □ □**[/color]** - Караван [3/3]

○ Если в наличии 1 «Карта/Уровней до точки интереса»: **Закончить ход**,  f(x) «[=] Новый ход», (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Мораль», в

наличии 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (17)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Мораль»: (13)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (13))

○ Если отсутствует 1 «Карта/Уровней до точки интереса»: **Закончить ход (случайное событие)**, $f(x)$ «[=] Новый ход», $f(x)$ «[+] Выдача случайного события», (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Мораль»: (13)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (13)), (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Мораль», в наличии 1 «Графический лист персонажа/Припасы», в наличии ровно 1 «Случайные события/Номер группы»: (5)), (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Мораль», в наличии 1 «Графический лист персонажа/Припасы», в наличии ровно 2 «Случайные события/Номер группы»: (15)), (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Мораль», в наличии 1 «Графический лист персонажа/Припасы», в наличии ровно 3 «Случайные события/Номер группы»: (12))

○ **Менеджер построек — (9)**

○ **Перепрофилировать поселенца [вкл] — (17)**

○ Если в наличии ровно 1 «Кубики/Кубик 1»: **Перепрофилировать крестьянина** \square , $f(x)$ «Индификатор выбранного кубика» = 1, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

○ Если в наличии ровно 2 «Кубики/Кубик 1»: **Перепрофилировать ремесленника** \square , $f(x)$ «Индификатор выбранного кубика» = 1, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

○ Если в наличии ровно 3 «Кубики/Кубик 1»: **Перепрофилировать торговца** \square , $f(x)$ «Индификатор выбранного кубика» = 1, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

○ Если в наличии ровно 4 «Кубики/Кубик 1»: **Перепрофилировать мага** \square , $f(x)$ «Индификатор выбранного кубика» = 1, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

○ Если в наличии ровно 5 «Кубики/Кубик 1»: **Перепрофилировать воина** \square , $f(x)$ «Индификатор выбранного кубика» = 1, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

○ Если в наличии ровно 6 «Кубики/Кубик 1»: **Перепрофилировать дворянина** \square , $f(x)$ «Индификатор выбранного кубика» = 1, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

○ Если отсутствуют 1 «Кубики/Кубик 1», 1 «Осада (убитые поселенцы)/Поселенец 1 убит»: **Поселенец использован — (2)**

○ Если в наличии 1 «Осада (убитые поселенцы)/Поселенец 1 убит»: **Поселенец мертв — (2)**

○ Если в наличии ровно 1 «Кубики/Кубик 2»: **Перепрофилировать крестьянина** \square , $f(x)$ «Индификатор выбранного кубика» = 2, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

○ Если в наличии ровно 2 «Кубики/Кубик 2»: **Перепрофилировать ремесленника** \square , $f(x)$ «Индификатор выбранного кубика» = 2, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

○ Если в наличии ровно 3 «Кубики/Кубик 2»: **Перепрофилировать торговца** \square , $f(x)$ «Индификатор выбранного кубика» = 2, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

○ Если в наличии ровно 4 «Кубики/Кубик 2»: **Перепрофилировать мага** \square , $f(x)$ «Индификатор выбранного кубика» = 2, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)


○ Если в наличии ровно 5 «Кубики/Кубик 2»: **Перепрофилировать воина** \square , $f(x)$ «Индификатор выбранного кубика» = 2, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)


○ Если в наличии ровно 6 «Кубики/Кубик 2»: **Перепрофилировать дворянина** \square , $f(x)$ «Индификатор выбранного кубика» = 2, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)


○ Если отсутствуют 1 «Кубики/Кубик 2», 1 «Осада (убитые поселенцы)/Поселенец 2 убит»: **Поселенец использован — (2)**


○ Если в наличии 1 «Осада (убитые поселенцы)/Поселенец 2 убит»: **Поселенец мертв — (2)**


○ Если в наличии 1 «Осада (убитые поселенцы)/Поселенец 5 убит»: **Поселенец мертв — (2)**


○ Если в наличии ровно 1 «Кубики/Кубик 6»: **Перепрофилировать крестьянина** □,  «Индификатор выбранного кубика» = 6, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

○ Если в наличии ровно 2 «Кубики/Кубик 6»: **Перепрофилировать ремесленника** □,  «Индификатор выбранного кубика» = 6, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

○ Если в наличии ровно 3 «Кубики/Кубик 6»: **Перепрофилировать торговца** □,  «Индификатор выбранного кубика» = 6, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)


○ Если в наличии ровно 4 «Кубики/Кубик 6»: **Перепрофилировать мага** □,  «Индификатор выбранного кубика» = 6, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)


○ Если в наличии ровно 5 «Кубики/Кубик 6»: **Перепрофилировать воина** □,  «Индификатор выбранного кубика» = 6, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)


○ Если в наличии ровно 6 «Кубики/Кубик 6»: **Перепрофилировать дворянина** □,  «Индификатор выбранного кубика» = 6, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)


○ Если отсутствуют 1 «Кубики/Кубик 6», 1 «Осада (убитые поселенцы)/Поселенец 6 убит»: **Поселенец использован — (2)**


○ Если в наличии 1 «Осада (убитые поселенцы)/Поселенец 6 убит»: **Поселенец мертв — (2)**


○ Если в наличии ровно 1 «Кубики/Кубик 7»: **Перепрофилировать крестьянина** □,  «Индификатор выбранного кубика» = 7, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

○ Если в наличии ровно 2 «Кубики/Кубик 7»: **Перепрофилировать ремесленника** □,  «Индификатор выбранного кубика» = 7, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

○ Если в наличии ровно 3 «Кубики/Кубик 7»: **Перепрофилировать торговца** □,  «Индификатор выбранного кубика» = 7, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

○ Если в наличии ровно 4 «Кубики/Кубик 7»: **Перепрофилировать мага** □,  «Индификатор выбранного кубика» = 7, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

○ Если в наличии ровно 5 «Кубики/Кубик 7»: **Перепрофилировать воина** □,  «Индификатор выбранного кубика» = 7, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

○ Если в наличии ровно 6 «Кубики/Кубик 7»: **Перепрофилировать дворянина** □,  «Индификатор выбранного кубика» = 7, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

○ Если в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 2 (построено)», но отсутствуют 1 «Кубики/Кубик 7», 1 «Осада (убитые поселенцы)/Поселенец 7 убит»: **Поселенец использован — (2)**

○ Если в наличии 1 «Осада (убитые поселенцы)/Поселенец 7 убит», в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 2 (построено)»: **Поселенец мертв — (2)**

3

1 - правила

2 - выбор персонажа

3 - об авторе

4 - режим переброса

5 - основной игровой экран

6 - экран использования кубиков

7 - обзор доступных зданий

8 - строительство здания

9 - ПУСТО

901-903 - случайные события

Если в наличии 1000 «Графический лист персонажа/Мораль»: [color=white]□[/color]

[color=silver]□[/color]

[color=gray]□[/color]

[color=black]□[/color]

[color=red]□[/color]

[color=maroon]□[/color]

[color=yellow]□[/color]

[color=olive]□[/color]

[color=lime]□[/color]

[color=green]□[/color]

[color=aqua]□[/color]

[color=teal]□[/color]

[color=blue]□[/color]

[color=navy]□[/color]

[color=fuchsia]□[/color]

[color=purple]□[/color]

[color=white]□[/color][color=silver]□[/color][color=gray]□[/color][color=black]□[/color][color=red]□[/color][color=maroon]□[/color][color=yellow]□[/color][color=olive]□[/color][color=lime]□[/color][color=green]□[/color][color=aqua]□[/color][color=teal]□[/color][color=blue]□[/color][color=navy]□[/color][color=fuchsia]□[/color][color=purple]□[/color]

[color=white]□[/color][color=silver]□[/color][color=gray]□[/color][color=black]□[/color][color=red]□[/color][color=maroon]□[/color][color=yellow]□[/color][color=olive]□[/color][color=lime]□[/color][color=green]□[/color][color=aqua]□[/color][color=teal]□[/color][color=blue]□[/color][color=navy]□[/color][color=fuchsia]□[/color][color=purple]□[/color]

[color=white]□[/color][color=silver]□[/color][color=gray]□[/color][color=black]□[/color][color=red]□[/color][color=maroon]□[/color][color=yellow]□[/color][color=olive]□[/color][color=lime]□[/color][color=green]□[/color][color=aqua]□[/color][color=teal]□[/color][color=blue]□[/color][color=navy]□[/color][color=fuchsia]□[/color][color=purple]□[/color]

[color=white]□[/color][color=silver]□[/color][color=gray]□[/color][color=black]□[/color][color=red]□[/color][color=maroon]□[/color][color=yellow]□[/color][color=olive]□[/color][color=lime]□[/color][color=green]□[/color][color=aqua]□[/color][color=teal]□[/color][color=blue]□[/color][color=navy]□[/color][color=fuchsia]□[/color][color=purple]□[/color]

[color=white]□[/color][color=silver]□[/color][color=gray]□[/color][color=black]□[/color][color=red]□[/color][color=maroon]□[/color][color=yellow]□[/color][color=olive]□[/color][color=lime]□[/color][color=green]□[/color][color=aqua]□[/color][color=teal]□[/color][color=blue]□[/color][color=navy]□[/color][color=fuchsia]□[/color][color=purple]□[/color]

Если в наличии 1000 «Графический лист персонажа/Мораль»: === [color=red]□[/color][color=maroon]□ □ □[/color][color=black]□ □[/color] ===

[color=yellow]□ □ □ [/color][color=olive]□ □ [/color][color=black]□[/color]

[color=aqua]□ □ [/color][color=teal]□ □ □ [/color][color=black]□[/color]

[color=lime]□ [/color][color=green]□ □ [/color][color=black]□ □ □[/color]

[color=maroon]□ □ [/color][color=olive]□ [/color][color=maroon]□
[/color][color=red]□ [/color][color=olive]□ [/color]

[color=blue]□ □ □ [/color][color=black]□ □ □[/color]

Попробуй выжить любой ценой!

Если в наличии 1000 «Графический лист персонажа/Мораль»: [color=red]□
[/color][color=maroon]□ □ □ [/color][color=black]□ □[/color] - Выносливость [4/12]

[color=yellow]□ □ □ [/color][color=olive]□ □ [/color][color=black]□[/color] - Топливо [10/12]

[color=aqua]□ □ [/color][color=teal]□ □ □ [/color][color=black]□[/color] - Попутчики [7/12]

[color=lime]□ [/color][color=green]□ □ [/color][color=black]□ □ □[/color] - Зомби [3/12]

[color=maroon]□ □ [/color][color=olive]□ [/color][color=maroon]□ [/color][color=red]□
[/color][color=olive]□ [/color] - Крафт [2/3], требуется [5]

[color=navy]□ □ [/color][color=blue]□ [/color][color=black]□ □ □[/color] - Скорость [2/4],
требуется [3+]

[color=red]□ [/color][color=maroon]□ □ □ □[/color] - Выносливость [7/12]

[color=yellow]□ □ □ [/color][color=olive]□ □ □[/color] - Топливо [9/12]

[color=teal]□ □ □ □ □ [/color][color=gray]□[/color] - Попутчики [5/12]

[color=green]□ □ □ [/color][color=gray]□ □ □[/color] - Зомби [3/12]

[color=fuchsia]□ □ □ [/color][color=purple]□ □ □[/color] - Опасность [9/12]

[color=maroon]□ □ [/color][color=olive]□ [/color][color=maroon]□ [/color][color=red]□
[/color][color=olive]□ [/color] - Крафт [2/3], требуется [5]

[color=navy]□ □ [/color][color=blue]□ [/color][color=gray]□ □ □[/color] - Скорость [2/4],
требуется [3+]

Ближайшая точка интереса - [color=fuchsia]Заброшенный маяк[/color]

□ □ □ - Технокубы [0/3]

□ [color=aqua]□[/color] □ - Магиокубы [1/3]

Режим переброса [выкл] — (17)

Назад — (1)

4

Поздравляю, ты получил ачивку "Первопроходец". Напиши в комментариях игры ключевое слово КУБЫШКА, чтобы попасть в список Великих Основателей и получить именного особого поселенца.

5

Если в наличии ровно 1 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]

Происшествие

Продовольственный караван, отправленный в соседнюю крепость, ограбили. Ущерб для казны вашей крепости от этого составил 2 единицы [color=teal]золота[/color].

Если в наличии ровно 2 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]

Происшествие

В лес рядом с крепостью забрела ужасная забытая тварь. Перед тем, как гарнизон быстрого реагирования смог ее усмирить, она умудрилась разрушить лесопилку и сожрать почти всех рабочих с нее. Ущерб для казны вашей крепости от этого составил 2 единицы [color=teal]золота[/color].

Если в наличии ровно 3 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]

Происшествие

В горах рядом с крепостью поселилась шайка гоблинов. Под предводительством некоего Гобина Рода они попытались ограбить сборщиков податей. Хоть стража и быстро с ними расправилась, к сожалению, в пылу боя тележка с золотом случайно упала в пропасть. Ущерб для казны вашей крепости от этого составил 2 единицы [color=teal]золота[/color].

Если в наличии ровно 4 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]

Происшествие

Некий маг, обчитавшись запретных свитков "Капидал", обезумел и начал бегать по крепости, превращая золото в свинец. Парочка болтов из митрила, удачно попавших в цель, прекратила этот беспредел, однако вред от проделок этого засранца оказался неисправим. Ущерб для казны вашей крепости от этого составил 2 единицы [color=teal]золота[/color].

Если в наличии ровно 5 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]

Происшествие

Охота на бобров привела к сильному сокращению популяции. Их плотины постепенно начали приходить в негодность и уровень воды в реке поднялся, что и привело к затоплению одной из золотодобывающих шахт. Ущерб для казны вашей крепости от этого составил 2 единицы [color=teal]золота[/color].

Если в наличии ровно 6 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]

Происшествие

Залетный некромант поднял толпу нежити на кладбище крепости. Он оказался не самым умелым магом и не смог ею управлять. Однако, самое интересное началось, когда восставшие вернулись к своим обыденным делам. Ущерб для вашей крепости от этого составил 1 единицу [color=maroon]морали[/color].

Если в наличии ровно 7 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]

Происшествие

Странные звуки с кладбища пугают жителей крепости. Скорее всего, там опять поселились бездомные. Это сборище жуликов и попрошайек как-то уже проворачивало такой трюк, чтобы запугать суеверную стражу. Ущерб для вашей крепости от этого составил 1 единицу [color=maroon]морали[/color].

Если в наличии ровно 8 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]

Происшествие

На болоте рядом с крепостью завелась какая-то мерзкая забытая тварь. Ее тентакли, внезапно появляющиеся из воды, капельку деморализуют крестьян, собирающих там тростник. Ущерб для вашей крепости от этого составил 1 единицу [color=maroon]морали[/color].

Если в наличии ровно 9 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]

Происшествие

Кто-то распространил лживые слухи о том, что в канализации крепости завелись гоблины. Ущерб для вашей крепости от этого составил 1 единицу [color=maroon]морали[/color].

Если в наличии ровно 10 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]

Происшествие

Некоторые слизни из городской канализации отожрались до размера среднего теленка. Когда у них начался брачный сезон, они массово стали вылазить на улицы города. Не нужно быть бленнофобом, чтобы испугаться таких тварей! Ущерб для вашей крепости от этого составил 1 единицу [color=maroon]морали[/color].

Если в наличии ровно 11 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]

Происшествие

Долгоносик съел все запасы зерна. Ущерб для вашей крепости от этого составил 1 единицу [color=olive]припасов[/color].

Если в наличии ровно 12 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]

Происшествие

Буря повредила грибные теплицы. Резкое изменение температуры сделало большую часть грибов в них ядовитыми и непригодными в пищу даже для скота. Ущерб для вашей крепости от этого составил 1 единицу [color=olive]припасов[/color].

Если в наличии ровно 13 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]

Происшествие

Свиней начала косить неизвестная болезнь. Чумная санинспекция приняла решение прижать всех свиней огню для предотвращения эпидемии. Ущерб для вашей крепости от этого составил 1 единицу [color=olive]припасов[/color].

Если в наличии ровно 14 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]

Происшествие

Блуждающий рыцарь напал на мельницы. Он повредил несколько парусов и скрылся с места преступления. Простой мельниц сорвал всю производственную цепочку хлеба и тортиков. Ущерб для вашей крепости от этого составил 1 единицу [color=olive]припасов[/color].

Если в наличии ровно 15 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]

Происшествие

Заморские горбатые лошади странствующих купцов осушили целых два колодца в крепости! Ущерб для вашей крепости от этого составил 1 единицу [color=olive]припасов[/color].

Если в наличии ровно 16 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]

Происшествие

Вечный двигатель, купленный у не сертифицированного алхимика, остановился сразу после окончания гарантийного срока. Ущерб для казны вашей крепости от этого составил 1 единицу [color=teal]золота[/color].

Если в наличии ровно 17 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]

Происшествие

Из-за сильного распространение проклятых артефактов среди населения, пришлось временно закрыть черный рынок до выяснения обстоятельств. Ущерб для казны вашей крепости от этого составил 1 единицу [color=teal]золота[/color].

Если в наличии ровно 18 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]

Происшествие

Спор нескольких магических башен о том, чья магия круче, перерос в настоящие уличные войны магических банд. Усмирить этих подколдуев было непросто. Ущерб для казны вашей крепости от этого составил 1 единицу [color=teal]золота[/color].

Если в наличии ровно 19 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]
Происшествие

Кто-то стырил несколько мешков золота из городской сокровищницы. Ущерб для казны вашей крепости от этого составил 1 единицу [color=teal]золота[/color].

Если в наличии ровно 20 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]
Происшествие

Золота без крови не бывает, поэтому пришлось принести девственницу в жертву темным богам. Увы, в этот раз девственница оказалась не совсем девственницей. Ущерб для казны вашей крепости от этого составил 1 единицу [color=teal]золота[/color].

Если в наличии ровно 21 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]
Происшествие

На горизонте появился ужасающий огнедышащий дракон. Однако, к счастью все обошлось. Баталистическая система ПВО отработала свой хлеб на ура.

Если в наличии ровно 22 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]
Происшествие

Ничего интересного не произошло. Настолько ничего, что это можно даже считать событием

Если в наличии ровно 23 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]
Происшествие

Забывтая тварь пролетела рядом с вашей крепостью, но не обратила на нее никакого внимания. Хорошо, что все обошлось.

Если в наличии ровно 24 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]
Происшествие

Всю крепость покрыл зловещий туман... То и дело время от времени в нем мелькали таинственные силуэты. Но иногда туман это просто туман.

Если в наличии ровно 25 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]
Происшествие

В стене крепости оказалась огромная дыра. Хорошо, что ее вовремя обнаружили и заделали, иначе это могло бы привести к чему-нибудь плохому.

Если в наличии ровно 26 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]
Происшествие

Отличная погода и красивые облака значительно подняли настроение крестьянам. Состояние жителей крепости улучшилось от этого на 1 единицу [color=maroon]морали[/color].

Если в наличии ровно 27 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]
Происшествие

У кузнеца родился еще один мальчик. В честь этого он угостил всех элем в ближайшем трактире. Данное событие каким-то образом переросло во всеобщий праздник и спустя несколько часов уже вся крепость пила, веселилась и танцевала. Состояние жителей крепости улучшилось от этого на 1 единицу [color=maroon]морали[/color].

Если в наличии ровно 28 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]
Происшествие

Один из магов попытался ускорить эволюцию рыб и вылил бочку зелья опыта в пруд рядом с крепостью. К счастью, рыболоводов из них не вышло, но рыба там стала значительно крупнее. Запасы крепости от этого пополнились на 1 единицу [color=olive]припасов[/color].

Если в наличии ровно 29 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]
Происшествие

Патруль в лесу наткнулся на брошенную телегу с припасами. Вероятнее всего, ее хозяев

сожрало нечто ужасное. Так или иначе, эта телега была успешно крепостефицирована и запасы крепости пополнились на 1 единицу [color=olive]припасов[/color].

Если в наличии ровно 30 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]
Происшествие

Придворный алхимик нашел способ превращать свинец в золото. Жаль только, что свинца у вас не так уж и много. Прибыль крепости от этого составила 1 единицу [color=teal]золота[/color].

Если в наличии ровно 31 «Случайные события/Номер события»: [color=green]□□□[/color]
Происшествие

Золота без крови не бывает, поэтому пришлось принести девственницу в жертву темным богам. Боги хорошо приняли жертву. Прибыль крепости от этого составила 1 единицу [color=teal]золота[/color].

Если в наличии 1 «Случайные события/Номер события», в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 9 (построено)», но отсутствует 6 «Случайные события/Номер события»: К счастью, его удалось избежать благодаря вовремя построенной Кубышке.

Если в наличии 16 «Случайные события/Номер события», в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 9 (построено)», но отсутствует 21 «Случайные события/Номер события»: К счастью, его удалось избежать благодаря вовремя построенной Кубышке.

○ Если в наличии 1 «Случайные события/Номер события», но отсутствуют 6 «Случайные события/Номер события», 1 «Здания (построенные)/Здание 9 (построено)»: **Далее**, ✎ «Золото» -2, (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Мораль», в наличии 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (17)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Мораль»: (13)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (13))

○ Если в наличии 6 «Случайные события/Номер события», но отсутствует 11 «Случайные события/Номер события»: **Далее**, ✎ «Мораль» -1, (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Мораль», в наличии 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (17)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Мораль»: (13)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (13))


○ Если в наличии 11 «Случайные события/Номер события», но отсутствует 16 «Случайные события/Номер события»: **Далее**, ✎ «Припасы» -1, (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Мораль», в наличии 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (17)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Мораль»: (13)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (13))


○ Если в наличии 16 «Случайные события/Номер события», но отсутствуют 21 «Случайные события/Номер события», 1 «Здания (построенные)/Здание 9 (построено)»: **Далее**, ✎ «Золото» -1, (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Мораль», в наличии 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (17)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Мораль»: (13)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (13))


○ Если в наличии 21 «Случайные события/Номер события», но отсутствует 26 «Случайные события/Номер события»: **Далее**, ✎ (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Мораль», в наличии 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (17)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Мораль»: (13)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (13))


○ Если в наличии 26 «Случайные события/Номер события», но отсутствует 28 «Случайные события/Номер события»: **Далее**, ✎ «Мораль» +1, (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Мораль», в наличии 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (17)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Мораль»: (13)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (13))

персонажа/Припасы»: (13))

○ Если в наличии 28 «Случайные события/Номер события», но отсутствует 30 «Случайные события/Номер события»: **Далее**,  «Припасы» +1, (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Мораль», в наличии 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (17)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Мораль»: (13)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (13))

○ Если в наличии 30 «Случайные события/Номер события»: **Далее**,  «Золото» +1, (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Мораль», в наличии 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (17)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Мораль»: (13)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (13))

○ Если в наличии 1 «Случайные события/Номер события», в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 9 (построено)», но отсутствует 6 «Случайные события/Номер события»: **Далее**,  (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Мораль», в наличии 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (17)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Мораль»: (13)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (13))

○ Если в наличии 16 «Случайные события/Номер события», в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 9 (построено)», но отсутствует 21 «Случайные события/Номер события»: **Далее**,  (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Мораль», в наличии 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (17)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Мораль»: (13)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (13))

6

Выбери персонажа:

Бывший солдат [□ 12 || □ 6 || □ 5]

Бывший солдат

Девушка [□ 10 || □ 7 || □ 6]

Девушка

Автомеханик [□ 11 || □ 10 || □ 2]


Автомеханик

Дальнобойщик [□ 9 || □ 8 || □ 4]

Дальнобойщик

Азартный игрок [□ 7 || □ 7 || □ 7]

Азартный игрок

○ **Начать**,  $f(x)$ «[+] Выдать 1 здание на стол (Часть 1)», $f(x)$ «[+] Выдать 1 здание на стол (Часть 1)», $f(x)$ «[+] Выдать 1 здание на стол (Часть 1)», $f(x)$ «[=] Новый ход» — (17)

7

Выбери на что ты хочешь потратить этот кубик. Если ты видишь только кнопку "Назад", значит в данный момент этот кубик никуда потратить нельзя.

✎ «Использование кубика для разгона» = 1, добавить к «Использование кубика для разгона» количество «Техническое значение кубика», отнять от «Использование кубика для разгона» количество «Прогресс (Требуемый кубик)»

○ **Назад**, ✎ (Если в наличии ровно 1 «Кубики/Индикатор выбранного кубика»: приравнять «Кубик 1» к «Техническое значение кубика»), (Если в наличии ровно 2 «Кубики/Индикатор выбранного кубика»: приравнять «Кубик 2» к «Техническое значение кубика»), (Если в наличии ровно 3 «Кубики/Индикатор выбранного кубика»: приравнять «Кубик 3» к «Техническое значение кубика»), (Если в наличии ровно 4 «Кубики/Индикатор выбранного кубика»: приравнять «Кубик 4» к «Техническое значение кубика»), (Если в наличии ровно 5 «Кубики/Индикатор выбранного кубика»: приравнять «Кубик 5» к «Техническое значение кубика»), (Если в наличии ровно 6 «Кубики/Индикатор выбранного кубика»: приравнять «Кубик 6» к «Техническое значение кубика»), (Если в наличии ровно 7 «Кубики/Индикатор выбранного кубика»: приравнять «Кубик 7» к «Техническое значение кубика») — (17)

○ Если в наличии ровно 1 «Графический лист персонажа/Наука (Требуемый кубик)», в наличии ровно 1 «Кубики/Техническое значение кубика»: **Отправить его на развитие науки**, ✎ «Наука (Требуемый кубик)» +1 — (17)

○ Если в наличии ровно 2 «Графический лист персонажа/Наука (Требуемый кубик)», в наличии ровно 2 «Кубики/Техническое значение кубика»: **Отправить его на развитие науки**, ✎ «Наука (Требуемый кубик)» +1 — (17)

○ Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Наука (Требуемый кубик)», в наличии ровно 3 «Кубики/Техническое значение кубика»: **Отправить его на развитие науки**, ✎ «Наука (Требуемый кубик)» +1 — (14)

○ Если в наличии ровно 4 «Графический лист персонажа/Наука (Требуемый кубик)», в наличии ровно 4 «Кубики/Техническое значение кубика»: **Отправить его на развитие науки**, ✎ «Наука (Требуемый кубик)» +1 — (17)

○ Если в наличии ровно 5 «Графический лист персонажа/Наука (Требуемый кубик)», в наличии ровно 5 «Кубики/Техническое значение кубика»: **Отправить его на развитие науки**, ✎ «Наука (Требуемый кубик)» +1 — (17)

○ Если в наличии ровно 6 «Графический лист персонажа/Наука (Требуемый кубик)», в наличии ровно 6 «Кубики/Техническое значение кубика»: **Отправить его на развитие науки**, ✎ «Наука (Требуемый кубик)» = 1 — (14)

○ Если в наличии «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)» «Кубики/Техническое значение кубика», но отсутствует 4 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)»: **Отправить его на развитие крепости**, ✎ «Разгон (1 за 1/4)» +1, «Прогресс (Требуемый кубик)» = 1, добавить к «Прогресс (Требуемый кубик)» количество «Техническое значение кубика», (Если в наличии 4 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)»: «Слава крепости» +1) — (17)

○ Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Монстры», в наличии ровно 4 «Кубики/Техническое значение кубика»: **Отправить его на убийство монстра**, ✎ «Монстры» -1 — (17)

○ Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Монстры», в наличии ровно 5 «Кубики/Техническое значение кубика»: **Отправить его на убийство монстра**, ✎ «Монстры» -1 — (17)

○ Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Монстры», в наличии ровно 6 «Кубики/Техническое значение кубика»: **Отправить его на убийство двух монстров с**

особым цинизмом, ✎ «Монстры» -2 — (17)

○ Если отмечено «Технические КС/Караван прибыл», отмечено «Технические КС/Обм Мораль», но отсутствует 4 «Кубики/Техническое значение кубика»: **Отправить его предоставлять услуги каравану в обмен на вино**, ✎ «Действия в городе» +1, добавить к «Мораль» количество «Техническое значение кубика», ✕ «Обм Мораль», (Если отсутствуют «Технические КС/Обм Мораль», «Технические КС/Обм Припасы», «Технические КС/Обм Золото»: «Слава крепости» +1) — (17)

○ Если отмечено «Технические КС/Караван прибыл», отмечено «Технические КС/Обм Припасы», но отсутствует 4 «Кубики/Техническое значение кубика»: **Отправить его предоставлять услуги каравану в обмен на припасы**, ✎ «Действия в городе» +1, добавить к «Припасы» количество «Техническое значение кубика», ✕ «Обм Припасы», (Если отсутствуют «Технические КС/Обм Мораль», «Технические КС/Обм Припасы», «Технические КС/Обм Золото»: «Слава крепости» +1) — (17)

○ Если отмечено «Технические КС/Караван прибыл», отмечено «Технические КС/Обм Золото», но отсутствует 4 «Кубики/Техническое значение кубика»: **Отправить его предоставлять услуги каравану в обмен на сушеный клевер**, ✎ «Действия в городе» +1, добавить к «Золото» количество «Техническое значение кубика», ✕ «Обм Золото», (Если отсутствуют «Технические КС/Обм Мораль», «Технические КС/Обм Припасы», «Технические КС/Обм Золото»: «Слава крепости» +1) — (17)

○ Если в наличии ровно 6 «Кубики/Техническое значение кубика», в наличии 1 «Здания (опциональные свойства)/Здание 1 (свойство)»: **[Академия] Отправить его двигать науку на 1 ед. вперед**, ✎ «Здание 1 (свойство)» -1, «Наука (Требуемый кубик)» +1, (Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Наука (Требуемый кубик)» или в наличии ровно 6 «Графический лист персонажа/Наука (Требуемый кубик)»: (14)), (Если отсутствуют 3 «Графический лист персонажа/Наука (Требуемый кубик)», 6 «Графический лист персонажа/Наука (Требуемый кубик)»: (17))

○ Если в наличии 1 «Здания (опциональные свойства)/Здание 4 (свойство)»: **[Библиотека] Отправить его читать полезные книги, пока он не повысит свой статус**, ✎ «Здание 4 (свойство)» -1, «Техническое значение кубика» +1 — (7)

○ Если в наличии ровно 5 «Кубики/Техническое значение кубика», в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 5 (построено)», в наличии 1 «Здания (опциональные свойства)/Здание 5 (свойство)»: **[Рынок] Отправить его охранять порядок на рынке за 1 ед. припасов**, ✎ «Здание 5 (свойство)» -1, «Припасы» +1 — (17)

○ Если в наличии ровно 5 «Кубики/Техническое значение кубика», в наличии 2 «Здания (построенные)/Здание 5 (построено)», в наличии 1 «Здания (опциональные свойства)/Здание 5 (свойство)»: **[Рынок] Отправить его охранять порядок на рынке за 1 ед. золота**, ✎ «Здание 5 (свойство)» -1, «Золото» +1 — (17)

○ Если в наличии ровно 5 «Кубики/Техническое значение кубика», в наличии 3 «Здания (построенные)/Здание 5 (построено)», в наличии 1 «Здания (опциональные свойства)/Здание 5 (свойство)»: **[Рынок] Отправить его охранять порядок на рынке за 1 ед. морали**, ✎ «Здание 5 (свойство)» -1, «Мораль» +1 — (17)

○ Если в наличии 1 «Здания (опциональные свойства)/Здание 7 (свойство)», но отсутствует 1 «Технические ресурсы/Резерв значения кубика для з7»: **[Казарма] Записать его в новый отряд [1/2]**, ✎ приравнять «Резерв значения кубика для з7» к «Техническое значение кубика» — (17)

○ Если в наличии 1 «Здания (опциональные свойства)/Здание 7 (свойство)», в наличии ровно «Технические ресурсы/Резерв значения кубика для з7» «Кубики/Техническое значение кубика»: **[Казарма] Записать его в новый отряд [2/2]**, ✎ «Здание 7 (свойство)» -1, «Монстры» -2 — (17)

○ Если в наличии 4 «Кубики/Техническое значение кубика», в наличии 1 «Здания (опциональные свойства)/Здание 8 (свойство)»: **[Башня магов] Отправить его**

4 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□ □ □
[/color][color=blue]□ **[/color][color=gray]**□ □**[/color]** - Скорость [3/4], требуется 4+


Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 5 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□ □ □ □
[/color][color=blue]□ **[/color][color=gray]**□□**[/color]** - Скорость [3/4], требуется [5+]


Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 6 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□ □ □ □ □
[/color][color=blue]□□**[/color][color=gray]**□□**[/color]** - Скорость [3/4], требуется [6+]


Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 7 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]**□ □ □ □ □ □**[/color]** -
Скорость [3/4], требуется [7+]


Если в наличии ровно 4 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)»: **[color=navy]**□ □ □ □ □
□ □**[/color]** - Скорость [4/4], максимальная


Волшебная кнопка,  «Кубик 1» +1 — (8)


Если в наличии ровно 1 «Кубики/Кубик 1»: **Использовать кубик** □,  «Кубик 1» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 1, «Техническое значение кубика» = 1 — (7)

Если в наличии ровно 2 «Кубики/Кубик 1»: **Использовать кубик** □,  «Кубик 1» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 1, «Техническое значение кубика» = 2 — (7)

Если в наличии ровно 3 «Кубики/Кубик 1»: **Использовать кубик** □,  «Кубик 1» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 1, «Техническое значение кубика» = 3 — (7)

Если в наличии ровно 4 «Кубики/Кубик 1»: **Использовать кубик** □,  «Кубик 1» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 1, «Техническое значение кубика» = 4 — (7)

Если в наличии ровно 5 «Кубики/Кубик 1»: **Использовать кубик** □,  «Кубик 1» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 1, «Техническое значение кубика» = 5 — (7)

Если в наличии ровно 6 «Кубики/Кубик 1»: **Использовать кубик** □,  «Кубик 1» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 1, «Техническое значение кубика» = 6 — (7)

Если отсутствует 1 «Кубики/Кубик 1»: **Кубик использован** — (8)

9

Если отсутствуют 1 «Здания выданные на постройку/Здание 1 (стол)», 1 «Здания выданные на постройку/Здание 2 (стол)», 1 «Здания выданные на постройку/Здание 3 (стол)», 1 «Здания выданные на постройку/Здание 4 (стол)», 1 «Здания выданные на постройку/Здание 5 (стол)», 1 «Здания выданные на постройку/Здание 6 (стол)», 1 «Здания выданные на постройку/Здание 7 (стол)», 1 «Здания выданные на постройку/Здание 8 (стол)», 1 «Здания выданные на постройку/Здание 9 (стол)»: На данный момент нет зданий, которые вы можете построить и/или модернизировать.

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 1 (стол)» или в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 2 (стол)» или в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 3 (стол)» или в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 4 (стол)»

или в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 5 (стол)» или в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 6 (стол)» или в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 7 (стол)» или в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 8 (стол)» или в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 9 (стол)»: На данный момент вы можете построить и/или модернизировать следующие здания:

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 1 (стол)»: [color=navy]□□□[/color]
Строительство

Академия: Позволяет получить 1 ед. науки за П раз в год.

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 2 (стол)»: [color=navy]□□□[/color]
Строительство

Баракы: Позволяет разместить в крепости на одного поселенца больше.

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 3 (стол)»: [color=navy]□□□[/color]
Строительство

Доска объявлений: Позволяет раз в год бесплатно перепрофилировать 1 поселенца.

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 4 (стол)»: [color=navy]□□□[/color]
Строительство

Библиотека: Позволяет раз в год добавить единицу к любому поселенцу во время использования.

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 5 (стол)», но отсутствует 1 «Здания (построенные)/Здание 5 (построено)»: [color=navy]□□□[/color] Строительство

Рынок: Позволяет получить 1 ед. припасов за П раз в год. Это здание можно [color=purple]модернизировать[/color].

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 6 (стол)», но отсутствует 1 «Здания (построенные)/Здание 6 (построено)»: [color=navy]□□□[/color] Строительство

Гарнизон: Отнимает 1 ед. опасности каждый год. Это здание можно [color=purple]модернизировать[/color].

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 7 (стол)»: [color=navy]□□□[/color]
Строительство

Казарма: Позволяет раз в год убить двух монстров за 2 одинаковых поселенца.

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 8 (стол)»: [color=navy]□□□[/color]
Строительство

Башня магов: Позволяет получить 1 ед. развития за П+ раз в год.

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 9 (стол)»: [color=navy]□□□[/color]
Строительство

Кубышка: Страхует от непредвиденных расходов золота во время происшествий.

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 5 (стол)», в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 5 (построено)», но отсутствует 2 «Здания (построенные)/Здание 5 (построено)»: [color=purple]□□□[/color] Модернизация

Черный рынок: Модернизация позволит получить 1 ед. припасов или золота за П раз в год.

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 5 (стол)», в наличии 2 «Здания (построенные)/Здание 5 (построено)», но отсутствует 3 «Здания (построенные)/Здание 5 (построено)»: [color=purple]□□□[/color] Модернизация

Очень черный рынок: Модернизация позволит получить 1 ед. припасов, золота или морали за П раз в год.

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 6 (стол)», в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 6 (построено)», но отсутствует 6 «Здания (построенные)/Здание 6 (построено)»: [color=purple]□□□[/color] Модернизация

Гарнизон: Каждая модернизация будет отнимать еще 1 ед. опасности каждый год.

Если отмечено «Здания/Академия» или отмечено «Здания/Бараки» или отмечено «Здания/Доска объявлений» или отмечено «Здания/Библиотека» или отмечено «Здания/Рынок» или отмечено «Здания/Гарнизон» или отмечено «Здания/Казарма» или отмечено «Здания/Башня магов» или отмечено «Здания/Кубышка»: Доступные действия:

Если отсутствуют «Здания/Академия», «Здания/Бараки», «Здания/Доска объявлений», «Здания/Библиотека», «Здания/Рынок», «Здания/Гарнизон», «Здания/Казарма», «Здания/Башня магов», «Здания/Кубышка»: На данный момент нет зданий, которые вы можете снести.

Если отмечено «Здания/Академия»: **Снести академию**, X«Академия», «Здание 1 (построено)» = 0, «Здание 1 (колода)» +1 — (9)

Если отмечено «Здания/Бараки»: **Снести бараки**, X«Бараки», «Здание 2 (построено)» = 0, «Здание 2 (колода)» +1 — (9)

Если отмечено «Здания/Доска объявлений»: **Снести доску объявлений**, X«Доска объявлений», «Здание 3 (построено)» = 0, «Здание 3 (колода)» +1 — (9)

Если отмечено «Здания/Библиотека»: **Снести библиотеку**, X«Библиотека», «Здание 4 (построено)» = 0, «Здание 4 (колода)» +1 — (9)

Если отмечено «Здания/Рынок»: **Снести рынок**, X«Рынок», «Здание 5 (уровень)» = 0, «Здание 5 (колода)» +1 — (9)

Если отмечено «Здания/Гарнизон»: **Снести гарнизон**, X«Гарнизон», «Здание 6 (построено)» = 0, «Здание 6 (колода)» +1 — (9)

Если отмечено «Здания/Казарма»: **Снести казарму**, X«Казарма», «Здание 7 (построено)» = 0, «Здание 7 (колода)» +1 — (9)

Если отмечено «Здания/Башня магов»: **Снести башню магов**, X«Башня магов», «Здание 8 (построено)» = 0, «Здание 8 (колода)» +1 — (9)

Если отмечено «Здания/Кубышка»: **Снести кубышку**, X«Кубышка», «Здание 9 (построено)» = 0, «Здание 9 (колода)» +1 — (9)

Назад — (17)

10

РАЗМЕТКА — (2)

Если в наличии ровно 1 «Кубики/Кубик 1»: **Перебросить кубик**
«Индификатор выбранного кубика» = 1, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

Если в наличии ровно 2 «Кубики/Кубик 1»: **Перебросить кубик**
«Индификатор выбранного кубика» = 1, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

Если в наличии ровно 3 «Кубики/Кубик 1»: **Перебросить кубик**
«Индификатор выбранного кубика» = 1, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

Если в наличии ровно 4 «Кубики/Кубик 1»: **Перебросить кубик**
«Индификатор выбранного кубика» = 1, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

Если в наличии ровно 5 «Кубики/Кубик 1»: **Перебросить кубик**
«Индификатор выбранного кубика» = 1, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

Если в наличии ровно 6 «Кубики/Кубик 1»: **Перебросить кубик**
«Индификатор выбранного кубика» = 1, $f(x)$ «[+] Переброс кубика» — (2)

Если отсутствует 1 «Кубики/Кубик 1»: **Кубик использован** — (2)

11

Поселенцы - это игра про строительство, улучшение и оборону своей крепости с помощью мигрантов, которые будут приходить каждый год. Мигранты бывают шести типов:

1. Крестьяне (могут торговать с караваном на 1 ед.)
2. Ремесленники (могут торговать с караваном на 2 ед.)
3. Торговцы (могут торговать с караваном на 3 ед.)
4. Маги (могут убить 1 монстра)
5. Воины (могут убить 1 монстра)
6. Дворяне (может убить 2 монстра)

Наука для продвижения требует определенный тип мигранта. Каждые ее 3 продвижения позволяют построить одно здание.

Развитие для продвижения требует мигранта рангом выше последнего потраченного на нее поселенца.

Мораль падает в зависимости от кол-ва монстров в окрестностях.

Припасы тратится на 1 ед. каждый год.

Золото можно использовать для перепрофилирования поселенцев в случайную профессию. С шансом 1 к 6, у него может сохраниться старая профессия. Каждый год вы получаете 1 ед. золота.

Опасность повышает кол-во монстров в окрестностях крепости.

Здания позволяют использовать поселенцев для получения дополнительных бонусов.

Когда мораль и/или припасы закончатся, ваше правление подойдет к концу.

Цель игры - содержать крепость как можно дольше, прославить ее как можно больше и развить ее как можно сильнее.

Правила будут дополнены и расширены в следующих обновлениях. Приятной игры)

Назад — (1)


12

ТЕСТ 903

Далее — (17)

13

К сожалению, ваше правление подошло к концу.

 добавить к «Результат» количество «Общий прогресс», добавить к «Результат» количество «Прошло лет с основания крепости», добавить к «Результат» количество «Слава крепости»

14

На данный момент вы можете построить и/или модернизировать следующие здания:

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 1 (стол)»: [color=navy]□□□[/color]

Строительство

Академия: Позволяет получить 1 ед. науки за □ раз в год.

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 2 (стол)»: [color=navy]□□□[/color]

Строительство

Баракы: Позволяет разместить в крепости на одного поселенца больше.

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 3 (стол)»: [color=navy]□□□[/color]

Строительство

Доска объявлений: Позволяет раз в год бесплатно перепрофилировать 1 поселенца.

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 4 (стол)»: [color=navy]□□□[/color]

Строительство

Библиотека: Позволяет раз в год добавить единицу к любому поселенцу во время использования.

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 5 (стол)», но отсутствует 1 «Здания (построенные)/Здание 5 (построено)»: [color=navy]□□□[/color] Строительство

Рынок: Позволяет получить 1 ед. припасов за □ раз в год. Это здание можно [color=purple]модернизировать[/color].

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 6 (стол)», но отсутствует 1 «Здания (построенные)/Здание 6 (построено)»: [color=navy]□□□[/color] Строительство

Гарнизон: Отнимает 1 ед. опасности каждый год. Это здание можно [color=purple]модернизировать[/color].

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 7 (стол)»: [color=navy]□□□[/color]

Строительство

Казарма: Позволяет раз в год убить двух монстров за 2 одинаковых поселенца.

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 8 (стол)»: [color=navy]□□□[/color]

Строительство

Башня магов: Позволяет получить 1 ед. развития за □+ раз в год.

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 9 (стол)»: [color=navy]□□□[/color]

Строительство

Кубышка: Страхует от непредвиденных расходов золота во время происшествий.

Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 5 (стол)», в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 5 (построено)», но отсутствует 2 «Здания (построенные)/Здание 5 (построено)»: [color=purple]□□□[/color] Модернизация

Черный рынок: Модернизация позволит получить 1 ед. припасов или золота за П раз в год.


Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 5 (стол)», в наличии 2 «Здания (построенные)/Здание 5 (построено)», но отсутствует 3 «Здания (построенные)/Здание 5 (построено)»: [color=purple]□□□[/color] Модернизация

Очень черный рынок: Модернизация позволит получить 1 ед. припасов, золота или морали за П раз в год.


Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 6 (стол)», в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 6 (построено)», но отсутствует 6 «Здания (построенные)/Здание 6 (построено)»: [color=purple]□□□[/color] Модернизация

Гарнизон: Каждая модернизация будет отнимать еще 1 ед. опасности каждый год.


○ Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 1 (стол)»:

Построить академию,  «Здание 1 (стол)» -1, «Здание 1 (построено)» +1, (Если отсутствует 27b34de0-0ded-4578-9ae3-ddf5b878f405 «Здания (построенные)/Здание 1 (построено)»: «Здание 1 (колода)» +1), $f(x)$ «[+] Выдать 1 здание на стол (Часть 1)», ✓«Академия» — (17)


○ Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 2 (стол)»:


Построить бараки,  «Здание 2 (стол)» -1, «Здание 2 (построено)» +1, (Если отсутствует d4b22b4f-38db-4ad5-9dfa-4558aed09291 «Здания (построенные)/Здание 2 (построено)»: «Здание 2 (колода)» +1), $f(x)$ «[+] Выдать 1 здание на стол (Часть 1)», ✓«Бараки» — (17)


○ Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 3 (стол)»:

Построить доску объявлений,  «Здание 3 (стол)» -1, «Здание 3 (построено)» +1, (Если отсутствует b3f4110b-769a-41b1-83a2-see9e6fd73c3 «Здания (построенные)/Здание 3 (построено)»: «Здание 3 (колода)» +1), $f(x)$ «[+] Выдать 1 здание на стол (Часть 1)», ✓«Доска объявлений» — (17)


○ Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 4 (стол)»:

Построить библиотеку,  «Здание 4 (стол)» -1, «Здание 4 (построено)» +1, (Если отсутствует 14f99afc-e057-4ed9-8982-83da2f8408ff «Здания (построенные)/Здание 4 (построено)»: «Здание 4 (колода)» +1), $f(x)$ «[+] Выдать 1 здание на стол (Часть 1)», ✓«Библиотека» — (17)


○ Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 5 (стол)», но отсутствует 1 «Здания (построенные)/Здание 5 (построено)»: **Построить рынок,**  «Здание 5 (стол)» -1, «Здание 5 (построено)» +1, (Если отсутствует 2e27bde0-0c5e-4038-b2ed-0f4a0ad9e54e «Здания (построенные)/Здание 5 (построено)»: «Здание 5 (колода)» +1), $f(x)$ «[+] Выдать 1 здание на стол (Часть 1)», ✓«Рынок» — (17)

○ Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 6 (стол)», но отсутствует 1 «Здания (построенные)/Здание 6 (построено)»: **Построить гарнизон,**  «Здание 6 (стол)» -1, «Здание 6 (построено)» +1, (Если отсутствует ac5d1bcb-0d25-4fb5-ae33-23b80b570579 «Здания (построенные)/Здание 6 (построено)»: «Здание 6 (колода)» +1), $f(x)$ «[+] Выдать 1 здание на стол (Часть 1)», ✓«Гарнизон» — (17)

○ Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 7 (стол)»:

Построить казарму,  «Здание 7 (стол)» -1, «Здание 7 (построено)» +1, (Если отсутствует 1b380bbb-4975-4dc8-a7e3-37978b7e6a57 «Здания (построенные)/Здание 7 (построено)»: «Здание 7 (колода)» +1), $f(x)$ «[+] Выдать 1 здание на стол (Часть 1)», ✓«Казарма» — (17)

○ Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 8 (стол)»:

Построить башню магов,  «Здание 8 (стол)» -1, «Здание 8 (построено)» +1, (Если отсутствует 96546a17-7260-4ec1-8478-4dd2afc8329b «Здания (построенные)/Здание 8

(построено)»: «Здание 8 (колода)» +1), $f(x)$ «[+] Выдать 1 здание на стол (Часть 1)», ✓«Башня магов» — (17)

○ Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 9 (стол)»:

Построить кубышку, ✎ «Здание 9 (стол)» -1, «Здание 9 (построено)» +1, (Если отсутствует eee2c272-5b25-49a7-bcf7-07ccb1b77a34 «Здания (построенные)/Здание 9 (построено)»: «Здание 9 (колода)» +1), $f(x)$ «[+] Выдать 1 здание на стол (Часть 1)», ✓«Кубышка» — (17)

○ Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 5 (стол)», в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 5 (построено)»: **Модернизировать рынок**, ✎ «Здание 5 (стол)» -1, «Здание 5 (построено)» +1, (Если отсутствует 2e27bde0-0c5e-4038-b2ed-0f4a0ad9e54e «Здания (построенные)/Здание 5 (построено)»: «Здание 5 (колода)» +1), $f(x)$ «[+] Выдать 1 здание на стол (Часть 1)» — (17)

○ Если в наличии 1 «Здания выданные на постройку/Здание 6 (стол)», в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 6 (построено)»: **Модернизировать гарнизон**, ✎ «Здание 6 (стол)» -1, «Здание 6 (построено)» +1, (Если отсутствует ac5d1bcb-0d25-4fb5-ae33-23b80b570579 «Здания (построенные)/Здание 6 (построено)»: «Здание 6 (колода)» +1), $f(x)$ «[+] Выдать 1 здание на стол (Часть 1)» — (17)

○ Если отсутствуют 1 «Здания выданные на постройку/Здание 1 (стол)», 1 «Здания выданные на постройку/Здание 2 (стол)», 1 «Здания выданные на постройку/Здание 3 (стол)», 1 «Здания выданные на постройку/Здание 4 (стол)», 1 «Здания выданные на постройку/Здание 5 (стол)», 1 «Здания выданные на постройку/Здание 6 (стол)», 1 «Здания выданные на постройку/Здание 7 (стол)», 1 «Здания выданные на постройку/Здание 8 (стол)», 1 «Здания выданные на постройку/Здание 9 (стол)»: **К сожалению, ученые пока не придумали ничего нового**, ✎ $f(x)$ «[+] Выдать 1 здание на стол (Часть 1)» — (17)

15

ТЕСТ 902

○ **Далее** — (17)

16

Немного обо мне.

○ **Назад** — (1)

Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Мораль»: **[color=gray]**□ □ □ □ □**[/color]** - Мораль [0/12]

Если в наличии ровно 1 «Графический лист персонажа/Мораль»: **[color=maroon]**□**[/color]****[color=gray]**□ □ □ □**[/color]** - Мораль [1/12]

Если в наличии ровно 2 «Графический лист персонажа/Мораль»: **[color=maroon]**□ □**[/color]****[color=gray]**□ □ □ □**[/color]** - Мораль [2/12]

Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Мораль»: **[color=maroon]**□ □ □**[/color]****[color=gray]**□ □ □**[/color]** - Мораль [3/12]

Если в наличии ровно 4 «Графический лист персонажа/Мораль»: **[color=maroon]**□ □ □ □**[/color]****[color=gray]**□ □**[/color]** - Мораль [4/12]

Если в наличии ровно 5 «Графический лист персонажа/Мораль»: **[color=maroon]**□ □ □ □ □**[/color]****[color=gray]**□**[/color]** - Мораль [5/12]

Если в наличии ровно 6 «Графический лист персонажа/Мораль»: **[color=maroon]**□ □ □ □ □ □**[/color]** - Мораль [6/12]

Если в наличии ровно 7 «Графический лист персонажа/Мораль»: **[color=red]**□**[/color]****[color=maroon]**□ □ □ □ □**[/color]** - Мораль [7/12]

Если в наличии ровно 8 «Графический лист персонажа/Мораль»: **[color=red]**□ □**[/color]****[color=maroon]**□ □ □ □ □**[/color]** - Мораль [8/12]

Если в наличии ровно 9 «Графический лист персонажа/Мораль»: **[color=red]**□ □ □**[/color]****[color=maroon]**□ □ □ □ □**[/color]** - Мораль [9/12]

Если в наличии ровно 10 «Графический лист персонажа/Мораль»: **[color=red]**□ □ □ □**[/color]****[color=maroon]**□ □**[/color]** - Мораль [10/12]

Если в наличии ровно 11 «Графический лист персонажа/Мораль»: **[color=red]**□ □ □ □ □**[/color]****[color=maroon]**□**[/color]** - Мораль [11/12]

Если в наличии ровно 12 «Графический лист персонажа/Мораль»: **[color=red]**□ □ □ □ □ □**[/color]** - Мораль [12/12]

Если в наличии 13 «Графический лист персонажа/Мораль»: **[color=silver]**□ □ □ □ □ □**[/color]** - Мораль [13+] (Сообщите о своих действиях)

Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: **[color=gray]**□ □ □ □ □ □**[/color]** - Припасы [0/12]

Если в наличии ровно 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: **[color=olive]**□**[/color]****[color=gray]**□ □ □ □ □**[/color]** - Припасы [1/12]

Если в наличии ровно 2 «Графический лист персонажа/Припасы»: **[color=olive]**□ □**[/color]****[color=gray]**□ □ □ □ □**[/color]** - Припасы [2/12]

Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Припасы»: **[color=olive]**□ □ □**[/color]****[color=gray]**□ □ □ □ □**[/color]** - Припасы [3/12]

Если в наличии ровно 4 «Графический лист персонажа/Припасы»: **[color=olive]**□ □ □ □**[/color]****[color=gray]**□ □ □**[/color]** - Припасы [4/12]

Если в наличии ровно 5 «Графический лист персонажа/Припасы»: **[color=olive]**□ □ □ □ □**[/color]****[color=gray]**□**[/color]** - Припасы [5/12]

Если в наличии ровно 6 «Графический лист персонажа/Припасы»: **[color=olive]**□ □ □ □ □ □**[/color]** - Припасы [6/12]

Если в наличии ровно 7 «Графический лист персонажа/Припасы»: **[color=yellow]**□**[/color]****[color=olive]**□ □ □ □ □ □**[/color]** - Припасы [7/12]

Если в наличии ровно 8 «Графический лист персонажа/Припасы»: **[color=yellow]**□ □
[/color][color=olive]□ □ □ **[/color]** - Припасы [8/12]

Если в наличии ровно 9 «Графический лист персонажа/Припасы»: **[color=yellow]**□ □ □
[/color][color=olive]□ □ □ **[/color]** - Припасы [9/12]

Если в наличии ровно 10 «Графический лист персонажа/Припасы»: **[color=yellow]**□ □ □ □
[/color][color=olive]□ □ **[/color]** - Припасы [10/12]

Если в наличии ровно 11 «Графический лист персонажа/Припасы»: **[color=yellow]**□ □ □ □ □
[/color][color=olive]□ **[/color]** - Припасы [11/12]

Если в наличии ровно 12 «Графический лист персонажа/Припасы»: **[color=yellow]**□ □ □ □ □ □
[/color] - Припасы [12/12]

Если в наличии 13 «Графический лист персонажа/Припасы»: **[color=silver]**□ □ □ □ □ □ **[/color]** -
Припасы [13+] (Сообщите о своих действиях)

Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Золото»: **[color=gray]**□ □ □ □ □ **[/color]** -
Золото [0/12]

Если в наличии ровно 1 «Графический лист персонажа/Золото»: **[color=teal]**□
[/color][color=gray]□ □ □ □ **[/color]** - Золото [1/12]

Если в наличии ровно 2 «Графический лист персонажа/Золото»: **[color=teal]**□ □
[/color][color=gray]□ □ □ **[/color]** - Золото [2/12]

Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Золото»: **[color=teal]**□ □ □
[/color][color=gray]□ □ **[/color]** - Золото [3/12]

Если в наличии ровно 4 «Графический лист персонажа/Золото»: **[color=teal]**□ □ □ □
[/color][color=gray]□ **[/color]** - Золото [4/12]

Если в наличии ровно 5 «Графический лист персонажа/Золото»: **[color=teal]**□ □ □ □ □
[/color][color=gray]□ **[/color]** - Золото [5/12]

Если в наличии ровно 6 «Графический лист персонажа/Золото»: **[color=teal]**□ □ □ □ □ □
[/color] - Золото [6/12]

Если в наличии ровно 7 «Графический лист персонажа/Золото»: **[color=aqua]**□
[/color][color=teal]□ □ □ □ **[/color]** - Золото [7/12]

Если в наличии ровно 8 «Графический лист персонажа/Золото»: **[color=aqua]**□ □
[/color][color=teal]□ □ □ **[/color]** - Золото [8/12]

Если в наличии ровно 9 «Графический лист персонажа/Золото»: **[color=aqua]**□ □ □
[/color][color=teal]□ □ **[/color]** - Золото [9/12]

Если в наличии ровно 10 «Графический лист персонажа/Золото»: **[color=aqua]**□ □ □ □
[/color][color=teal]□ **[/color]** - Золото [10/12]

Если в наличии ровно 11 «Графический лист персонажа/Золото»: **[color=aqua]**□ □ □ □ □
[/color][color=teal]□ **[/color]** - Золото [11/12]

Если в наличии ровно 12 «Графический лист персонажа/Золото»: **[color=aqua]**□ □ □ □ □ □
[/color] - Золото [12/12]

Если в наличии 13 «Графический лист персонажа/Золото»: **[color=silver]**□ □ □ □ □ □ **[/color]** -
Золото [13+] (Сообщите о своих действиях)

Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=gray]**□ □ □ □ □ **[/color]** -
Монстры [0/12]

Если в наличии ровно 1 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=green]**□
[/color][color=gray]□ □ □ □ **[/color]** - Монстры [1/12]

Если в наличии ровно 2 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=green]**□ □
[/color][color=gray]□ □ □ **[/color]** - Монстры [2/12]

Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=green]**□ □ □

[/color][color=gray]□ □ □[/color] - Монстры [3/12]

Если в наличии ровно 4 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=green]□ □ □ □**
[/color][color=gray]□ □[/color] - Монстры [4/12]

Если в наличии ровно 5 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=green]□ □ □ □ □**
[/color][color=gray]□[/color] - Монстры [5/12]

Если в наличии ровно 6 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=green]□ □ □ □ □ □**
[/color] - Монстры [6/12]

Если в наличии ровно 7 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=lime]□**
[/color][color=green]□ □ □ □ □[/color] - Монстры [7/12]

Если в наличии ровно 8 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=lime]□ □**
[/color][color=green]□ □ □ □[/color] - Монстры [8/12]

Если в наличии ровно 9 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=lime]□ □ □**
[/color][color=green]□ □ □[/color] - Монстры [9/12]

Если в наличии ровно 10 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=lime]□ □ □ □**
[/color][color=green]□ □[/color] - Монстры [10/12]

Если в наличии ровно 11 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=lime]□ □ □ □ □**
[/color][color=green]□[/color] - Монстры [11/12]

Если в наличии ровно 12 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=lime]□ □ □ □ □ □**
[/color] - Монстры [12/12]

Если в наличии 13 «Графический лист персонажа/Монстры»: **[color=silver]□ □ □ □ □ □[/color]** -
Монстры [13+] (Сообщите о своих действиях)

Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=gray]□ □ □ □ □ □[/color]**
- Опасность [0/12]

Если в наличии ровно 1 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=purple]□**
[/color][color=gray]□ □ □ □ □[/color] - Опасность [1/12]

Если в наличии ровно 2 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=purple]□ □**
[/color][color=gray]□ □ □ □[/color] - Опасность [2/12]

Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=purple]□ □ □**
[/color][color=gray]□ □ □[/color] - Опасность [3/12]

Если в наличии ровно 4 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=purple]□ □ □ □**
[/color][color=gray]□ □[/color] - Опасность [4/12]

Если в наличии ровно 5 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=purple]□ □ □ □ □**
[/color][color=gray]□[/color] - Опасность [5/12]

Если в наличии ровно 6 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=purple]□ □ □ □ □ □**
[/color] - Опасность [6/12]

Если в наличии ровно 7 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=fuchsia]□**
[/color][color=purple]□ □ □ □ □[/color] - Опасность [7/12]

Если в наличии ровно 8 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=fuchsia]□ □**
[/color][color=purple]□ □ □ □[/color] - Опасность [8/12]

Если в наличии ровно 9 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=fuchsia]□ □ □**
[/color][color=purple]□ □ □[/color] - Опасность [9/12]

Если в наличии ровно 10 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=fuchsia]□ □ □ □**
[/color][color=purple]□ □[/color] - Опасность [10/12]

Если в наличии ровно 11 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=fuchsia]□ □ □ □ □**
[/color][color=purple]□[/color] - Опасность [11/12]

Если в наличии ровно 12 «Графический лист персонажа/Опасность»: **[color=fuchsia]□ □ □ □ □ □**
[/color] - Опасность [12/12]

[color=blue] [color=gray] - Развитие [2/4], требуется [5+]

Если в наличии ровно 2 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 6 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]** [color=blue] [color=gray] [color=gray] [color=gray] [color=gray]

[color=blue] [color=gray] - Развитие [2/4], требуется [6+]

Если в наличии ровно 2 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 7 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]** [color=blue] [color=gray] [color=gray] [color=gray] [color=gray] [color=gray] - Развитие [2/4], требуется [7+]

Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 4 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]** [color=blue] [color=gray] [color=gray] [color=gray]

[color=blue] [color=gray] [color=gray] - Развитие [3/4], требуется 4+

Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 5 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]** [color=blue] [color=gray] [color=gray] [color=gray]

[color=blue] [color=gray] [color=gray] - Развитие [3/4], требуется [5+]

Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 6 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]** [color=blue] [color=gray] [color=gray] [color=gray] [color=gray]

[color=blue] [color=gray] - Развитие [3/4], требуется [6+]

Если в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)», в наличии ровно 7 «Графический лист персонажа/Прогресс (Требуемый кубик)»: **[color=navy]** [color=blue] [color=gray] [color=gray] [color=gray] [color=gray] [color=gray] - Развитие [3/4], требуется [7+]

Если в наличии ровно 4 «Графический лист персонажа/Разгон (1 за 1/4)»: **[color=navy]** [color=blue] [color=gray] [color=gray] [color=gray] [color=gray] [color=gray] - Развитие [4/4], максимальная

Если отмечено «Технические КС/Караван прибыл», но отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Действия в городе»: **[color=gray]** [color=blue] [color=gray] [color=gray] [color=gray] [color=gray] [color=gray] - Караван [0/3]

Если отмечено «Технические КС/Караван прибыл», в наличии ровно 1 «Графический лист персонажа/Действия в городе»: **[color=lime]** [color=blue] [color=gray] [color=gray] [color=gray] [color=gray] [color=gray] - Караван [1/3]

Если отмечено «Технические КС/Караван прибыл», в наличии ровно 2 «Графический лист персонажа/Действия в городе»: **[color=lime]** [color=blue] [color=gray] [color=gray] [color=gray] [color=gray] [color=gray] - Караван [2/3]

Если отмечено «Технические КС/Караван прибыл», в наличии ровно 3 «Графический лист персонажа/Действия в городе»: **[color=lime]** [color=blue] [color=gray] [color=gray] [color=gray] [color=gray] [color=gray] - Караван [3/3]

✎ «Индикатор выбранного кубика» = 0, «Техническое значение кубика» = 0, (Если в наличии 13 «Графический лист персонажа/Мораль»: «Мораль» = 12), (Если в наличии 13 «Графический лист персонажа/Припасы»: «Припасы» = 12), (Если в наличии 13 «Графический лист персонажа/Золото»: «Золото» = 12), (Если в наличии 13 «Графический лист персонажа/Монстры»: «Монстры» = 12), (Если в наличии 13 «Графический лист персонажа/Опасность»: «Опасность» = 12)

○ Если в наличии 1 «Карта/Уровней до точки интереса»: **Закончить ход**, ✎ $f(x)$ «[=] Новый ход», (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Мораль», в наличии 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (17)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Мораль»: (13)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (13))

○ Если отсутствует 1 «Карта/Уровней до точки интереса»: **Закончить ход (случайное событие)**, ✎ $f(x)$ «[=] Новый ход», $f(x)$ «[+] Выдача случайного события», (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Мораль»: (13)), (Если отсутствует 1 «Графический лист персонажа/Припасы»: (13)), (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Мораль», в наличии 1 «Графический лист персонажа/Припасы», в наличии ровно 1 «Случайные события/Номер группы»: (5)), (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Мораль», в наличии 1 «Графический лист персонажа/Припасы», в наличии ровно 2 «Случайные события/Номер группы»: (15)), (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Мораль», в наличии 1 «Графический лист персонажа/Припасы», в наличии ровно 3 «Случайные события/Номер группы»: (12))

Менеджер построек — (9)

Перепрофилировать поселенца [выкл] — (2)

Если в наличии ровно 1 «Кубики/Кубик 1»: **Использовать крестьянина** «Кубик 1» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 1, «Техническое значение кубика» = 1 — (7)

Если в наличии ровно 2 «Кубики/Кубик 1»: **Использовать ремесленника** «Кубик 1» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 1, «Техническое значение кубика» = 2 — (7)

Если в наличии ровно 3 «Кубики/Кубик 1»: **Использовать торговца** «Кубик 1» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 1, «Техническое значение кубика» = 3 — (7)

Если в наличии ровно 4 «Кубики/Кубик 1»: **Использовать мага** «Кубик 1» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 1, «Техническое значение кубика» = 4 — (7)

Если в наличии ровно 5 «Кубики/Кубик 1»: **Использовать рыцаря** «Кубик 1» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 1, «Техническое значение кубика» = 5 — (7)

Если в наличии ровно 6 «Кубики/Кубик 1»: **Использовать дворянина** «Кубик 1» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 1, «Техническое значение кубика» = 6 — (7)

Если отсутствуют 1 «Кубики/Кубик 1», 1 «Осада (убитые поселенцы) /Поселенец 1 убит»: **Поселенец использован — (17)**

Если в наличии 1 «Осада (убитые поселенцы) /Поселенец 1 убит»: **Поселенец мертв — (17)**

Если в наличии ровно 1 «Кубики/Кубик 2»: **Использовать крестьянина** «Кубик 2» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 2, «Техническое значение кубика» = 1 — (7)

Если в наличии ровно 2 «Кубики/Кубик 2»: **Использовать ремесленника** «Кубик 2» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 2, «Техническое значение кубика» = 2 — (7)

Если в наличии ровно 3 «Кубики/Кубик 2»: **Использовать торговца** «Кубик 2» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 2, «Техническое значение кубика» = 3 — (7)

Если в наличии ровно 4 «Кубики/Кубик 2»: **Использовать мага** «Кубик 2» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 2, «Техническое значение кубика» = 4 — (7)

Если в наличии ровно 5 «Кубики/Кубик 2»: **Использовать рыцаря** «Кубик 2» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 2, «Техническое значение кубика» = 5 — (7)

Если в наличии ровно 6 «Кубики/Кубик 2»: **Использовать дворянина** «Кубик 2» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 2, «Техническое значение кубика» = 6 — (7)

Если отсутствуют 1 «Кубики/Кубик 2», 1 «Осада (убитые поселенцы) /Поселенец 2 убит»: **Поселенец использован — (17)**

Если в наличии 1 «Осада (убитые поселенцы) /Поселенец 2 убит»: **Поселенец мертв — (17)**

Если в наличии ровно 1 «Кубики/Кубик 3»: **Использовать крестьянина** «Кубик 3» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 3, «Техническое значение кубика» = 1 — (7)

Если в наличии ровно 2 «Кубики/Кубик 3»: **Использовать ремесленника** «Кубик 3» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 3, «Техническое значение кубика» = 2 — (7)

Если в наличии ровно 3 «Кубики/Кубик 3»: **Использовать торговца** «Кубик 3» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 3, «Техническое значение кубика» = 3 — (7)

Если в наличии ровно 4 «Кубики/Кубик 3»: **Использовать мага** «Кубик 3» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 3, «Техническое значение кубика» = 4 — (7)

Если в наличии ровно 5 «Кубики/Кубик 3»: **Использовать рыцаря** «Кубик 3» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 3, «Техническое значение кубика» = 5 — (7)

Если в наличии ровно 6 «Кубики/Кубик 3»: **Использовать дворянина** «Кубик 3» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 3, «Техническое значение кубика» = 6 — (7)

Если отсутствуют 1 «Кубики/Кубик 3», 1 «Осада (убитые поселенцы) /Поселенец 3 убит»: **Поселенец использован** — (17)

Если в наличии 1 «Осада (убитые поселенцы) /Поселенец 3 убит»: **Поселенец мертв** — (17)

Если в наличии ровно 1 «Кубики/Кубик 4»: **Использовать крестьянина** «Кубик 4» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 4, «Техническое значение кубика» = 1 — (7)

Если в наличии ровно 2 «Кубики/Кубик 4»: **Использовать ремесленника** «Кубик 4» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 4, «Техническое значение кубика» = 2 — (7)

Если в наличии ровно 3 «Кубики/Кубик 4»: **Использовать торговца** «Кубик 4» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 4, «Техническое значение кубика» = 3 — (7)

Если в наличии ровно 4 «Кубики/Кубик 4»: **Использовать мага** «Кубик 4» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 4, «Техническое значение кубика» = 4 — (7)

Если в наличии ровно 5 «Кубики/Кубик 4»: **Использовать рыцаря** «Кубик 4» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 4, «Техническое значение кубика» = 5 — (7)

Если в наличии ровно 6 «Кубики/Кубик 4»: **Использовать дворянина** «Кубик 4» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 4, «Техническое значение кубика» = 6 — (7)

Если отсутствуют 1 «Кубики/Кубик 4», 1 «Осада (убитые поселенцы) /Поселенец 4 убит»: **Поселенец использован** — (17)

Если в наличии 1 «Осада (убитые поселенцы) /Поселенец 4 убит»: **Поселенец мертв** — (17)

Если в наличии ровно 1 «Кубики/Кубик 5»: **Использовать крестьянина** «Кубик 5» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 5, «Техническое значение кубика» = 1 — (7)

Если в наличии ровно 2 «Кубики/Кубик 5»: **Использовать ремесленника** «Кубик 5» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 5, «Техническое значение кубика» = 2 — (7)

Если в наличии ровно 3 «Кубики/Кубик 5»: **Использовать торговца** «Кубик 5» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 5, «Техническое значение кубика» = 3 — (7)

Если в наличии ровно 4 «Кубики/Кубик 5»: **Использовать мага** «Кубик 5» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 5, «Техническое значение кубика» = 4 — (7)

Если в наличии ровно 5 «Кубики/Кубик 5»: **Использовать рыцаря** «Кубик 5» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 5, «Техническое значение кубика» = 5 — (7)

Если в наличии ровно 6 «Кубики/Кубик 5»: **Использовать дворянина** «Кубик 5» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 5, «Техническое значение кубика» = 6 — (7)

Если отсутствуют 1 «Кубики/Кубик 5», 1 «Осада (убитые поселенцы) /Поселенец 5 убит»: **Поселенец использован** — (17)

Если в наличии 1 «Осада (убитые поселенцы) /Поселенец 5 убит»: **Поселенец мертв** — (17)

Если в наличии ровно 1 «Кубики/Кубик 6»: **Использовать крестьянина** «Кубик 6» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 6, «Техническое значение кубика» = 1 — (7)

Если в наличии ровно 2 «Кубики/Кубик 6»: **Использовать ремесленника** «Кубик 6» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 6, «Техническое значение кубика» = 2 — (7)

Если в наличии ровно 3 «Кубики/Кубик 6»: **Использовать торговца** «Кубик 6» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 6, «Техническое значение кубика» = 3 — (7)

Если в наличии ровно 4 «Кубики/Кубик 6»: **Использовать мага** «Кубик 6» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 6, «Техническое значение кубика» = 4 — (7)

Если в наличии ровно 5 «Кубики/Кубик 6»: **Использовать рыцаря** «Кубик 6» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 6, «Техническое значение кубика» = 5 — (7)

Если в наличии ровно 6 «Кубики/Кубик 6»: **Использовать дворянина** «Кубик 6» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 6, «Техническое значение кубика» = 6 — (7)

Если отсутствуют 1 «Кубики/Кубик 6», 1 «Осада (убитые поселенцы) /Поселенец 6 убит»: **Поселенец использован** — (17)

Если в наличии 1 «Осада (убитые поселенцы) /Поселенец 6 убит»: **Поселенец мертв** — (17)

Если в наличии ровно 1 «Кубики/Кубик 7»: **Использовать крестьянина** «Кубик 7» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 7, «Техническое значение кубика» = 1 — (7)

Если в наличии ровно 2 «Кубики/Кубик 7»: **Использовать ремесленника** «Кубик 7» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 7, «Техническое значение кубика» = 2 — (7)

Если в наличии ровно 3 «Кубики/Кубик 7»: **Использовать торговца** «Кубик 7» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 7, «Техническое значение кубика» = 3 — (7)

Если в наличии ровно 4 «Кубики/Кубик 7»: **Использовать мага** «Кубик 7» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 7, «Техническое значение кубика» = 4 — (7)

Если в наличии ровно 5 «Кубики/Кубик 7»: **Использовать рыцаря** «Кубик 7» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 7, «Техническое значение кубика» = 5 — (7)

○ Если в наличии ровно 6 «Кубики/Кубик 7»: **Использовать дворянина** \square , \pencil «Кубик 7» = 0, «Индификатор выбранного кубика» = 7, «Техническое значение кубика» = 6 — (7)

○ Если в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 2 (построено)», но отсутствуют 1 «Кубики/Кубик 7», 1 «Осада (убитые поселенцы)/Поселенец 7 убит»: **Поселенец использован** — (17)

○ Если в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 2 (построено)», в наличии 1 «Осада (убитые поселенцы)/Поселенец 7 убит»: **Поселенец мертв** — (17)

Формулы

Ре-используемые в механике последовательности изменений

$f(x)$ [=] **Новый ход**: \pencil $f(x)$ «[*] НХ (Переброс всех кубов)», $f(x)$ «[*] НХ (Модификация видимых ресурсов)», $f(x)$ «[*] Определение позиции», $f(x)$ «[*] Обнуление скорости», $f(x)$ «[+] Обновление зданий с одноразовым эффектом (каждый ход)», «Резерв значения кубика для з7» = 0

$f(x)$ [*] **НХ (Переброс всех кубов)**: \pencil добавить к «Кубик 1» случайное число от 1 до «6», добавить к «Кубик 2» случайное число от 1 до «6», добавить к «Кубик 3» случайное число от 1 до «6», добавить к «Кубик 4» случайное число от 1 до «6», добавить к «Кубик 5» случайное число от 1 до «6», добавить к «Кубик 6» случайное число от 1 до «6», (Если в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 2 (построено)»: добавить к «Кубик 7» случайное число от 1 до «6»)


$f(x)$ [*] **НХ (Модификация видимых ресурсов)**: \pencil отнять от «Мораль» количество «Монстры», добавить к «Монстры» количество «Опасность», «Припасы» -1, «Золото» +1, «Прошло лет с основания крепости» +1, ===== *Начало обсчета опасности* =====, приравнять «X» к «Прошло лет с основания крепости», добавить к «X» количество «Общий прогресс», разделить «X» на «10», добавить к «X» случайное число от 1 до «3», приравнять «Опасность» к «X», отнять от «Опасность» количество «Здание 6 (построено)»


$f(x)$ [*] **Определение позиции**: \pencil снять все отметки в «Технические КС», (Если отсутствует 1 «Карта/Уровней до следующего поселения»: «Уровней до следующего поселения» = 5, добавить к «Уровней до следующего поселения» случайное число от 1 до «3»), (Если отсутствует 1 «Карта/Уровней до точки интереса»: «Уровней до точки интереса» = 6, добавить к «Уровней до точки интереса» случайное число от 1 до «3»), отнять от «Уровней до следующего поселения» количество «Разгон (1 за 1/4)», «Уровней до следующего поселения» -1, отнять от «Уровней до точки интереса» количество «Разгон (1 за 1/4)», «Уровней до точки интереса» -1, добавить к «Общий прогресс» количество «Разгон (1 за 1/4)», (Если отсутствует 1 «Карта/Уровней до следующего поселения»: \checkmark «Караван прибыл», \checkmark «Обм Мораль», \checkmark «Обм Припасы», \checkmark «Обм Золото», «Действия в городе» = 0, «Опасность» = 3)


$f(x)$ [*] **Обнуление скорости**: \pencil «Прогресс (Требуемый кубик)» = 1, «Разгон (1 за 1/4)» = 0


$f(x)$ [+] **Переброс кубика**: \pencil (Если в наличии 1 «Графический лист персонажа/Золото»: (Если в наличии 1 «Здания (опциональные свойства)/Здание 3 (свойство)»: «Здание 3 (свойство)» -1, «Золото» +1), (Если в наличии ровно 1 «Кубики/Индификатор выбранного кубика»: «X» = 0, добавить к «X» случайное число от 1 до «6», приравнять «Кубик 1» к «X»), (Если в наличии ровно 2 «Кубики/Индификатор выбранного кубика»: «X» = 0, добавить к «X» случайное число от 1 до «6», приравнять «Кубик 2» к «X»), (Если в наличии ровно 3 «Кубики/Индификатор выбранного кубика»: «X» = 0, добавить к «X» случайное число

от 1 до «6», приравнять «Кубик 3» к «X»), (Если в наличии ровно 4 «Кубики/Индификатор выбранного кубика»: «X» = 0, добавить к «X» случайное число от 1 до «6», приравнять «Кубик 4» к «X»), (Если в наличии ровно 5 «Кубики/Индификатор выбранного кубика»: «X» = 0, добавить к «X» случайное число от 1 до «6», приравнять «Кубик 5» к «X»), (Если в наличии ровно 6 «Кубики/Индификатор выбранного кубика»: «X» = 0, добавить к «X» случайное число от 1 до «6», приравнять «Кубик 6» к «X»), (Если в наличии ровно 7 «Кубики/Индификатор выбранного кубика»: «X» = 0, добавить к «X» случайное число от 1 до «6», приравнять «Кубик 7» к «X»), «Индификатор выбранного кубика» = 0, «Золото» -1)

f(x) [+] Выдать 1 здание на стол (Часть 1):  (: «X» = 0, добавить к «X» количество «Здание 1 (колода)», добавить к «X» количество «Здание 2 (колода)», добавить к «X» количество «Здание 3 (колода)», добавить к «X» количество «Здание 4 (колода)», добавить к «X» количество «Здание 5 (колода)», добавить к «X» количество «Здание 6 (колода)», добавить к «X» количество «Здание 7 (колода)», добавить к «X» количество «Здание 8 (колода)», добавить к «X» количество «Здание 9 (колода)», «X» +1, (Если в наличии ровно 1 «Технические ресурсы/X»: «X» = 0), (Если в наличии 2 «Технические ресурсы/X»: «X» = 0, добавить к «X» случайное число от 1 до «Количество зданий в колоде», f(x) «[+] Выдать 1 здание на стол (Часть 2)»))

f(x) [+] Выдать 1 здание на стол (Часть 2):  (Если в наличии ровно 1 «Технические ресурсы/X», в наличии 1 «Здания в колоде/Здание 1 (колода)»: «X» = 0, «Здание 1 (колода)» -1, «Здание 1 (стол)» +1), (Если в наличии ровно 2 «Технические ресурсы/X», в наличии 1 «Здания в колоде/Здание 2 (колода)»: «X» = 0, «Здание 2 (колода)» -1, «Здание 2 (стол)» +1), (Если в наличии ровно 3 «Технические ресурсы/X», в наличии 1 «Здания в колоде/Здание 3 (колода)»: «X» = 0, «Здание 3 (колода)» -1, «Здание 3 (стол)» +1), (Если в наличии ровно 4 «Технические ресурсы/X», в наличии 1 «Здания в колоде/Здание 4 (колода)»: «X» = 0, «Здание 4 (колода)» -1, «Здание 4 (стол)» +1), (Если в наличии ровно 5 «Технические ресурсы/X», в наличии 1 «Здания в колоде/Здание 5 (колода)»: «X» = 0, «Здание 5 (колода)» -1, «Здание 5 (стол)» +1), (Если в наличии ровно 6 «Технические ресурсы/X», в наличии 1 «Здания в колоде/Здание 6 (колода)»: «X» = 0, «Здание 6 (колода)» -1, «Здание 6 (стол)» +1), (Если в наличии ровно 7 «Технические ресурсы/X», в наличии 1 «Здания в колоде/Здание 7 (колода)»: «X» = 0, «Здание 7 (колода)» -1, «Здание 7 (стол)» +1), (Если в наличии ровно 8 «Технические ресурсы/X», в наличии 1 «Здания в колоде/Здание 8 (колода)»: «X» = 0, «Здание 8 (колода)» -1, «Здание 8 (стол)» +1), (Если в наличии ровно 9 «Технические ресурсы/X», в наличии 1 «Здания в колоде/Здание 9 (колода)»: «X» = 0, «Здание 9 (колода)» -1, «Здание 9 (стол)» +1), (Если в наличии 1 «Технические ресурсы/X»: f(x) «[+] Выдать 1 здание на стол (Часть 1)»))

f(x) [+] Обновление зданий с одноразовым эффектом (каждый ход):  (Если в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 1 (построено)»: «Здание 1 (свойство)» = 1), (Если в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 3 (построено)»: «Здание 3 (свойство)» = 1), (Если в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 4 (построено)»: «Здание 4 (свойство)» = 1), (Если в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 5 (построено)»: «Здание 5 (свойство)» = 1), (Если в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 7 (построено)»: «Здание 7 (свойство)» = 1), (Если в наличии 1 «Здания (построенные)/Здание 8 (построено)»: «Здание 8 (свойство)» = 1)

f(x) [+] Выдача случайного события:  Выдает группу событий и номер. При перебросе вызывает саму себя, (Если отсутствуют 1 «Случайные события/стэк 1-е», 1 «Случайные события/стэк 2-е», 1 «Случайные события/стэк 3-е»: приравнять «стэк 1-е» к «бэк 1-е», приравнять «стэк 2-е» к «бэк 2-е», приравнять «стэк 3-е» к «бэк 3-е»), «X» = 0, добавить к «X» случайное число от 1 до «Всего типов», (Если в наличии ровно 1 «Технические ресурсы/X», но отсутствует 1 «Случайные события/стэк 1-е»: f(x) «[+] Выдача случайного события»), (Если в наличии ровно 2 «Технические ресурсы/X», но отсутствует 1 «Случайные события/стэк 2-е»: f(x) «[+] Выдача случайного события»), (Если в наличии ровно 3 «Технические ресурсы/X»,

но отсутствует 1 «Случайные события/стэк 3-е»: $f(x)$ «[+] Выдача случайного события»), (Если в наличии ровно 1 «Технические ресурсы/X», в наличии 1 «Случайные события/стэк 1-е»: «стэк 1-е» -1, «Номер группы» = 1, «Номер события» = 0, добавить к «Номер события» случайное число от 1 до «Количество событий 1-й группы», «X» = 0), (Если в наличии ровно 2 «Технические ресурсы/X», в наличии 1 «Случайные события/стэк 2-е»: «стэк 2-е» -1, «Номер группы» = 2, «Номер события» = 0, добавить к «Номер события» случайное число от 1 до «Количество событий 2-й группы», «X» = 0), (Если в наличии ровно 3 «Технические ресурсы/X», в наличии 1 «Случайные события/стэк 3-е»: «стэк 3-е» -1, «Номер группы» = 3, «Номер события» = 0, добавить к «Номер события» случайное число от 1 до «Количество событий 3-й группы», «X» = 0)