

Памятка по правилам игры «Baseball Highlights: 2045»

Оригинал: <https://goo.gl/g1GRD1> Перевод: Юрий Тапилин
www.BoardGamer.ru

Подготовка к игре (стандартный режим на 2 игроков):

1. Каждый игрок получает планшет стадиона.
2. Поместите на планшеты жетоны очков и побед (на нулевые значения).
3. Жребием определите, кто будет ходить первым. Первый игрок помещает на свой планшет жетон «Home», второй – жетон «Visitor».
4. Каждый игрок выбирает стартовую колоду из 15 карт, перемешивает её и кладёт на свой планшет (на область Lineup Box).
5. Игроки набирают по 6 карт из своих колод.
6. Перемешайте колоду из 60 карт и вскройте 6 – это торговый ряд.
7. Каждый игрок может выбрать 1 запасного – положить 1 карту из руки на свой планшет (лицом вниз на область On Deck) и добрать 1 карту из колоды (чтобы в руках стало 6 карт).

Игра: Сыграйте 3 матча (во 2-м матче первым ходит 2-й игрок, в 3-м – 1-й). После 3 матчей сыграйте «Мировую серию» – ещё от 4 до 7 матчей. Побеждает тот, кто выигрывает 4 матча «Мировой серии».

После каждого матча игроки приобретают новых бейсболистов.

Если у вас отложена карта запасного, её можно смотреть в любое время.

Если колода закончилась, перемешайте отбой (карты на области Dugout).

Ход игрока: Первым ходит «Гость» (Visitor). Он становится активным игроком.

1. Активный игрок играет карту из руки на свой планшет на поле In Play.
Если у игрока есть запасной (карта в области Lineup Box), в свой ход можно положить в отбой карту из руки со значком «Pinch Hit» (внизу в центре карты) и сыграть запасного (переместите его из области On Deck в In Play).
2. Активный игрок разыгрывает свойство сыгранной карты (см. текст в верхней области сыгранной карты). Если карта может сработать против нескольких целей на выбор, их выбирает тот, кто её сыграл (пример: «Перчатка» отменяет любой удар, какой – выбирает тот, кто её сыграл).
В самый первый ход в матче обычно ничего не происходит (если только игрок не сыграет карту со свойством «Leadoff» («Хороший старт»)).
3. Соперник разыгрывает удары, указанные на его сыгранной карте (серые прямоугольники). Сначала отыгрывается самый левый удар (прямоугольник), затем следующий справа и так далее. За каждый удар подвиньте все свои фишки: сначала на 3-ей базе, потом на 2-ой, затем на 1-ой базах и в конце 1 фишку на стартовой базе.
Медленные (белые) фишки двигаются на число, соответствующее силе удара (Single – на 1, Double – на 2, Triple – на 4, Home Run – на 4).
Обычные (синие) фишки двигаются на число, соответствующее силе удара, но если синяя фишка стартует со второй базы, за Single она всегда перемещается на стартовую базу и зарабатывает 1 очко.
Быстрые (красные) фишки двигаются на 1 больше, чем сила удара (Single – на 2, Double – на 3, Triple – на 4, Home Run – на 4).
На стартовой базе может стоять любое количество фишек. На всех других базах – только 1 фишка. Фишки не могут обгонять друг друга (из-за этого медленные фишки могут блокировать движение быстрых).
4. Активный игрок выставляет на свою стартовую базу столько фишек, сколько ударов (серых прямоугольников) на его сыгранной карте. Тип фишек (белые, синие, красные) определяется цветом значка (S/A/F) в нижней части карты.
5. Теперь активным становится другой игрок. Он играет карту, повторяя шаги 1-6. Матч заканчивается, когда оба игрока сыграют по 6 карт.
6. «Последний шанс»: после того, как второй игрок сыграет последнюю карту, первый игрок может попытаться помешать ему заработать очки. Для этого первый игрок может вскрыть своего запасного игрока, либо верхнюю карту из своей колоды. Если на вскрытой карте есть защитное свойство, оно срабатывает. Затем положите эту карту в отбой.
7. Если на последней сыгранной карте второго игрока есть удары (серые прямоугольники) и они не отменены первым игроком с помощью «Последнего шанса», эти удары разыгрываются по обычным правилам (см. п. 3 раздела «Ход игрока»).
8. Матч выигрывает команда, которая набрала больше очков. В случае ничьей разыгрываются дополнительные подачи.
9. Если на планшетах остались карты запасных, в конце матча (если разыгрывались дополнительные подачи – после них) каждый игрок должен сбросить запасного в отбой, либо положить его на верх колоды.

Дополнительные подачи: Если матч закончился ничьей, все фишки остаются на своих местах. Разыгрываются дополнительные подачи.

1. Каждый игрок набирает по 3 карты из колоды.
2. Каждый игрок выбирает по 1 карте с руки и вскрытую выкладывает её на поле (в область In Play).
Если у вас на планшете есть карта запасного, можно положить в отбой карту из руки со значком «Pinch Hit» (снизу в центре карты) и сыграть карту запасного (переместите её из On Deck в In Play).
3. Карты одновременно вскрываются, на стартовые базы игроков выставляются указанные на картах фишки (по 1 фишке за каждый серый прямоугольник, цвет фишек – см. обозначение S/A/F в низу карты).
4. Применяется действие карты второго игрока (Home).
5. Применяется действие карты первого игрока (Visitor).
6. Разыгрываются удары карты второго игрока (Home).
7. Разыгрываются удары карты первого игрока (Visitor).
8. Если кто-то из игроков вышел вперёд по очкам, он выигрывает матч. В противном случае повторите шаги 2-7.
9. Если игроки разыграли по 3 карты, а победитель так и не определился, разыграйте дополнительные подачи снова, начиная с шага 1 (оба игрока берут по 3 карты из колоды и т.д.)
10. После определения победителя все карты, оставшиеся у игроков на руках, помещаются в отбой.

Примечание: карты, сыгранные в ходе дополнительных подач, учитываются при подсчёте дохода.

Покупки: После каждого матча игроки подсчитывают доход (сумма цифр на зелёном фоне на сыгранных картах).

Игрок с меньшим доходом решает, кто будет делать покупки первым. Если доход одинаков, решает тот, кто проиграл в последнем матче.

Цена бейсболистов указана в красных ромбах. Каждый игрок может купить сколько угодно бейсболистов (в пределах дохода). После каждой покупки пополняйте торговый ряд (чтобы в ряду всегда было 6 карт).

Купленные карты кладутся наверх колоды игрока. За каждую купленную карту игрок должен удалить из игры 1 сыгранную карту (из тех, что были сыграны в предыдущем матче и лежат на поле In Play). Карты удаляются рубашкой вверх, противник не знает, какую именно карту вы удаляете. После покупок в колоде у игрока всегда должно оставаться 15 карт.

Сыгранные в предыдущем матче карты (из области In Play) помещаются в отбой (на поле Dugout).

Свойства карт:

Clutch (Захват) 1 – если у вас есть фишка на 2 или 3 базе, переместите все фишки на поле на 2 базы вперед и добавьте 1 фишку на 1-ю базу.

Curve (Дуга) – если у противника сыгран робот, отмените все его удары и удалите все фишки с его домашней базы.

Double Play (Двойная игра) – удалите с поля противника 1 или 2 белые и (или) синие фишки (не красные фишки и не фишки на домашней базе).

Fastball (Быстрый мяч) – если у противника сыгран человек, отмените все его удары и удалите все фишки с его домашней базы.

Glove (Перчатка) – отмените любой удар противника и удалите 1 фишку с его домашней базы.

Knuckleball (Мощный бросок) – -1 к силе всех ударов противника.

Leadoff (Хороший старт) – если эта карта сыграна в первый ход матча, сразу же выполните указанные на ней удары.

Pick Off (Отстрел) 1 – удалите с поля 1 любую фишку противника.

Quick Eye (Зоркий глаз) X – если у противника киборг, выполните удар силой X.

Spit Ball (Кручёный мяч) – если у противника сыгран киборг, отмените все его удары и удалите все фишки с его домашней базы.

Stolen Base (Рывок) – все ваши синие и красные фишки перемещаются на 1 базу вперед.

Walk (Прогулка) – переместите 1 фишку с вашей домашней базы на 1-ю. Если на ней уже есть фишка, она перемещается с 1-й базы на 2-ю и т.д.