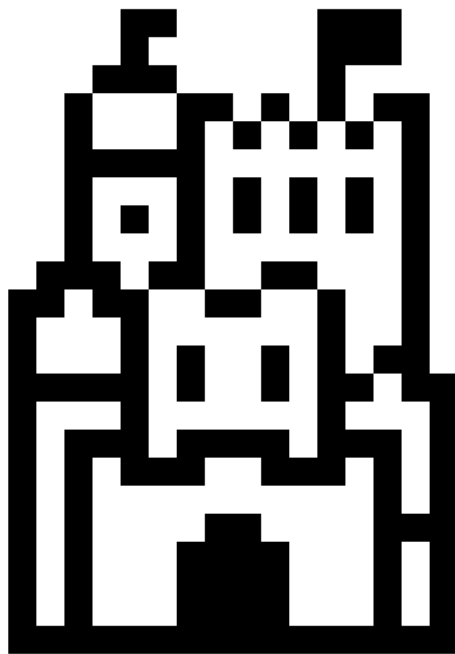


Анопрыан

Микрополия

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Ресурсы

Золото: ____

Слава: ____

Год: ____

Город

Ратуша: ____

Частокол: ____

Гильдия торговцев: ____

Рынок: ____

Поле: ____

Хижина рыбака: ____

Хижина охотника: ____

Хижина дровосека: ____

Мельница: ____

Дубильня: ____

Мастерская плотника: ____

Мастерская кожевника: ____

Мастерская пекаря: ____

Тех ресурсы

Постройки за ход: ____

Сумма кубов: ____

6: 6

200: 200

Кубики

Кубик 1: ____


Кубик 2: ____

Победные очки

Версия 1: ____

1

МИКРОПОЛИЯ^{[[color=red]v1.0[/color]]}

- Играть,  «Золото» +10, «Год» +1, «Хижина дровосека» +1 — (4)
- Правила — (2)
- Аллея славы — (5)

2

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

В зависимости от их суммы, срабатывают соответствующие свойства зданий.

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

Ты начинаешь игру с одной хижиной дровосека.

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

Приятной игры:3


- Назад — (1)


3

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


4

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


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


Если отсутствуют 1 «Город/Ратуша» или 1 «Город/Частокол» или 1 «Город/Гильдия торговцев» или 1 «Город/Рынок»: **Бросить кубик**,  «Кубик 1» = 0, добавить к «Кубик 1» случайное число от 1 до «6», $f(x)$ «Логика артефактов», «Год» +1 — (4)


Если в наличии 1 «Город/Ратуша», но отсутствуют 1 «Город/Частокол» или 1

«Город/Гильдия торговцев» или 1 «Город/Рынок»: **Бросить 2 кубика**,  «Кубик 1» = 0, добавить к «Кубик 1» случайное число от 1 до «6», «Кубик 2» = 0, добавить к «Кубик 2» случайное число от 1 до «6», $f(x)$ «Логика артефактов», «Год» +1 — (4)


Если в наличии 10 «Ресурсы/Золото», но отсутствует 1 «Город/Ратуша»: **Ратуша [10] (можно кидать 2 кубика вместо 1)**,  «Золото» -10, «Ратуша» +1 — (4)


Если в наличии 20 «Ресурсы/Золото», но отсутствует 1 «Город/Частокол»: **Частокол [20] (+3 золота каждый ход)**,  «Золото» -20, «Частокол» +1 — (4)


Если в наличии 40 «Ресурсы/Золото», но отсутствует 1 «Город/Гильдия торговцев»: **Гильдия торговцев [40] (+2 к результату броска на 10)**,  «Золото» -40, «Гильдия торговцев» +1 — (4)


Если в наличии 80 «Ресурсы/Золото», но отсутствует 1 «Город/Рынок»: **Рынок [80] (+9 монет, если ничего не строилось в этом ходу)**,  «Золото» -80, «Рынок» +1 — (4)


Если в наличии 3 «Ресурсы/Золото»: **Построить поле [3] (+1 золото на 3)**,  «Золото» -3, «Поле» +1 — (4)


Если в наличии 5 «Ресурсы/Золото»: **Построить хижину рыбака [5] (+1 золото на 1 и 2)**,  «Золото» -5, «Хижина рыбака» +1 — (4)


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


Если в наличии 10 «Ресурсы/Золото»: **Построить хижину дровосека [10] (+1 золото каждый ход)**,  «Золото» -10, «Хижина дровосека» +1 — (4)

Если в наличии 12 «Ресурсы/Золото»: **Построить мельницу [12] (+2 золота за каждое поле на 5)**,  «Золото» -12, «Мельница» +1 — (4)

Если в наличии 14 «Ресурсы/Золото»: **Построить дубильню [14] (+3 золота за каждую хижину охотника на 6)**,  «Золото» -14, «Дубильня» +1 — (4)

Если в наличии 16 «Ресурсы/Золото»: **Построить мастерскую плотника [16] (+2 золота за каждую хижину дровосека на 7-8)**,  «Золото» -16, «Мастерская плотника» +1 — (4)

Если в наличии 18 «Ресурсы/Золото»: **Построить мастерскую кожевника [18] (+3 золота за каждую дубильню на 9)**,  «Золото» -18, «Мастерская кожевника» +1 — (4)

Если в наличии 20 «Ресурсы/Золото»: **Построить мастерскую пекаря [20] (+5 золота за каждую мельницу на 11-12)**,  «Золото» -20, «Мастерская пекаря» +1 — (4)

5

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

Назад — (1)

Формулы

Ре-используемые в механике последовательности изменений

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