



СТИВ

искусственный интеллект

книга правил

Стив

Стив – искусственный интеллект, имитирующий вашего соперника. Стив может играть с вами один на один, а также принимать участие в партиях до 4 участников. Неописанные действия со Стивом подразумевают, что на него действуют правила, распространяющиеся на любого другого игрока. Это относится к правилам приоритета и другим особенностям фаз, описанным в базовых правилах.

Подготовка к игре

1. Выполните подготовку игры по базовым правилам.
2. Выполните подготовку игроков по базовым правилам, считая Стива полноценным игроком. Выберите Стиву цвет. Ему не понадобится ширма и планшеты.
3. Выложите на стол планшет Стива.
4. Положите стартовое улучшение Стива на клетку «Отложенное улучшение» (🕒) лицом вверх.
5. Положите рядом маркер Стива (👤).

Поведение Стива в фазах

В первом раунде игры вам нужно будет поставить маркер Стива (👤), выполнив шаги, описанные в «Этапе 6. Логистика» на стр. 3.

Стив проходит через фазы каждого раунда так же, как обычный игрок, принимая свой ход в соответствии с **правилом приоритета**. Он принимает решения, следуя простым инструкциям, описанным ниже.



Фаза 1. Планирование

Выдайте Стиву 1 📄. А также перенесите улучшение из клетки «Отложенное улучшение» (🕒) на клетку с номером раунда лицом вверх.

В первом раунде вы переложите стартовое улучшение.



Фаза 2. Формирование цены

Скорректируйте цену 📊 Стива в блоке цены согласно активным символам (⚡/⚡) на его планшете.



Фаза 3. Производство товара

Переместите в органайзере Стива в специальный отсек столько 📊, сколько активных символов (⚡) имеется на планшете Стива, учитывая 📄.



Фаза 4. Улучшение производства

Возьмите самое верхнее улучшение в блоке «Производство» и положите на планшет Стива, на клетку «Отложенное улучшение» (🕒).



Фаза 5. Открытие технологий

Возьмите из органайзера Стива столько 📊, сколько активных символов (⚡) имеется на планшете Стива. Выложите 📄:

на технологию, которая уже изучается Стивом.

Если такой технологии нет, то

на самую дешёвую технологию с патентом.







Если такой технологии нет, то

на самую дешёвую доступную Стиву технологию.

В противном случае Стив пропускает фазу.

Важно: Стив не использует бонусы технологий.

Фаза 6. Логистика

Возьмите из органайзера Стива столько , сколько активных символов  имеется на планшете Стива. Выкладывайте  в регион, в котором стоит маркер Стива . Сразу после установки  Стива переставьте . Стив встаёт на регионы с ретейлерами в последнюю очередь.

в самый крупный доступный Стиву регион.


Если регионов несколько, то

в регион с наименьшим количеством других .

Если регионов несколько, то


в доступный Стиву регион, название которого стоит раньше в алфавитном порядке.



В противном случае Стив пропускает фазу.

Доступный Стиву регион считается тот, который связан линиями с регионом, где стоит маркер Стива .





Важно: Стив не использует бонусы ретейлеров.

Фаза 7. Продажа товара



Разместите  Стива следующим образом:

По 1  во все регионы, где находится  Стива и больше никого из игроков.


Если  остался, то

по 1  во все регионы, где 2 и более игрока (включая Стива) имеют . Размещайте  до тех, пор пока у Стива хватает  и есть возможность выставить его на покупателя.

Если  остался, то

разместите  в регионах, где находится  Стива и больше никого из игроков.

Во всех случаях, когда неясно, куда выставить  Стива, используйте алфавитный порядок регионов.

Если у Стива остались , они сгорают.

Фаза 8. Подсчёт ПО

Начислите Стиву ПО по базовым правилам.

Регионы в алфавитном порядке: Australia, Canada, Caribbean, China, CIS, Emirates, Europe, India, North Africa, RSA, South America, USA.

В конце игры сравните общее количество очков Стива с другими игроками. Вполне возможно, что искусственный интеллект окажется лучшим бизнесменом мира!

Краткие правила

Подготовка к игре

1. Проведите подготовку игры и участников по базовым правилам. Ширма и планшет Стиву не нужны.
2. Выложите стартовое улучшение Стива на клетку ⌚. Поставьте 👤 на поле согласно «Этапу 3. Логистика» на стр. 3.

Порядок хода



Выдайте Стиву 📱. Переложите улучшение из клетки ⌚ на клетку с номером раунда.



Скорректируйте цену Стиву (+\$/\$-).



Произведите Стива: все 📱 + 📱.



Возьмите самое верхнее улучшение и положите на клетку ⌚.



1 ⚙️ = 1 📱. Выложите 📱 на:

технология, которая уже изучается Стивом;

самую дешёвую технологию с патентом;

самую дешёвую технологию.

Иначе Стив пропускает фазу. Бонусы он не использует.



1 📱 = 1 📱. Выкладывайте 📱 в регион, где стоит 👤. Когда выставили 📱, переставьте 👤 в:

самый крупный доступный регион;

в регион с наименьшим количеством 📱;

в доступный регион в алфавитном порядке.

Иначе Стив пропускает фазу. Бонусы он не использует.



Разместите 📱 Стива:

По 1 📱 во все регионы, где 📱 только Стива

По 1 📱 во все регионы, где от 2 игроков (включая Стива). Размещайте 📱 Стива, пока возможно.

В регионы, где 📱 только Стива.

Спорные ситуации решайте алфавитным порядком регионов. Оставшиеся 📱 сгорают.



Начислите Стиву ПО.

Регионы в алфавитном порядке: Australia, Canada, Caribbean, China, CIS, Emirates, Europe, India, North Africa, RSA, South America, USA.