

Бейсбол 2045. Самые яркие моменты

Baseball Highlights 2045

1-4 игрока, 45 минут

Состав игры

- 4 начальные 15-карточные колоды игроков (Сан-Франциско, Лос-Анджелес, Бостон, Нью-Йорк)
- 1 60-карточная колода свободных игроков
- 4 планшета команд
- 4 памятки
- фигуры игроков 3 цветов
- 4 маркера счёта игры
- 4 маркера числа побед
- жетоны обозначения статуса команд (хозяева/гости)
- правила

Обозначения на карте игрока

Флаг
Имя игрока и его город

Стоимость
Указана в **КРАСНОМ** ромбе

Доход
Указан в **ЗЕЛЁНОМ** круге

Удары
Указано число ударов (0, 1, 2 или 3) и количество пробегаемых за это время баз (1, 2, 3 или 4). Эти удары выполняются в ход противника, после использования способности сыгранной им карты

Тип игрока
Человек, робот или киборг

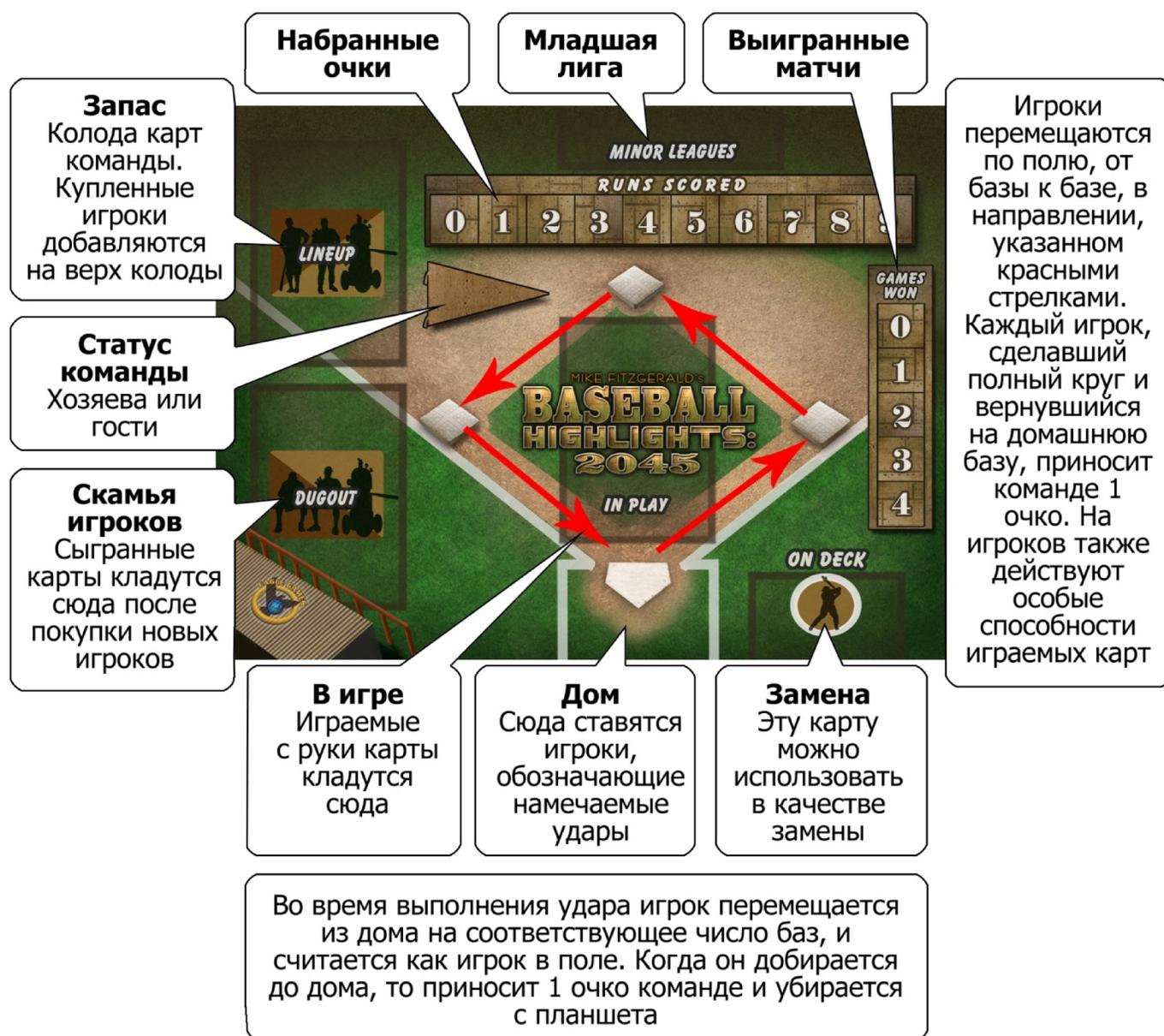
Особые способности
Выполняются, когда карта входит в игру. Дополнительно помечены (3)ащитные и (А)такующие действия

Знак скорости
Белый - медленная, синий - средняя, красный - быстрая

Знак замены
Эту карту можно сбросить и вместо неё сыграть карту запаса

Номер
Название колоды и номер карты

Части планшета команды



Движение игроков

Игрок на домашней базе, всегда перемещается на количество баз, равное силе удара, независимо от его скорости. Игроки на поле передвигаются от базы к базе в зависимости от своей скорости.

Маленькая скорость (белая фигура) – игрок на поле проходит столько баз, какова сила удара.

Средняя скорость (синяя фигура) – игрок на поле проходит столько баз, какова сила удара, но, находясь на второй базе, перемещается на две базы при силе удара 1.

Большая скорость (красная фигура) – игрок на поле проходит на 1 базу больше, чем сила удара.

На каждой базе может находиться только 1 игрок, и игрок не может обгонять другого игрока: быстрый игрок перемещается медленнее, если перед ним находится медленный игрок.

Цель игры

Игра состоит из коротких (4-7 минут) матчей, на участие в каждом из которых владелец команды направляет очередных 6 игроков своей команды, состоящей из 15 игроков. После матча, на полученный от него доход, владельцы команд покупают новых игроков, а игроки, которых они заменили, отправляются в низшую лигу. Победителем становится владелец команды, выигравшей наибольшее число матчей.

Подготовка к игре

В начале владельцы команд выбирают вид игры (см. ниже). Рассмотрим правила стандартной игры 2 владельцев команд.

Каждый владелец берёт планшет и кладёт его на стол перед собой, удобной стороной (колода карт справа или слева) вверх. Также каждый владелец выбирает начальную 15-карточную колоду игроков, перемешивает её и кладёт рубашкой вверх на планшет. На планшете жетоном отмечается статус команды (хозяин встречи или гость, после каждого матча жетон переворачивается другой стороной вверх), а маркеры счёта очков и числа побед кладутся на нулевые отметки.

Каждый владелец набирает в руку из своей колоды 6 карт – его команду на этот матч. Единственный другой игрок, который может выйти на матч помимо этих игроков, это игрок замены. В таком случае карта заменяемого игрока будет отправлена на скамью игроков (стопка сброса карт). Играемые карты кладутся в центр планшета.

Перемешайте 60-карточную колоду свободных игроков и откройте верхние 6 карт.

Положите в центре стола фигуры игроков всех трёх цветов. Во время игры они будут выставляться на домашнюю базу, после чего перемещаться по полю в надежде совершить полный обход и, вернувшись на домашнюю базу, принести своей команде 1 очко.

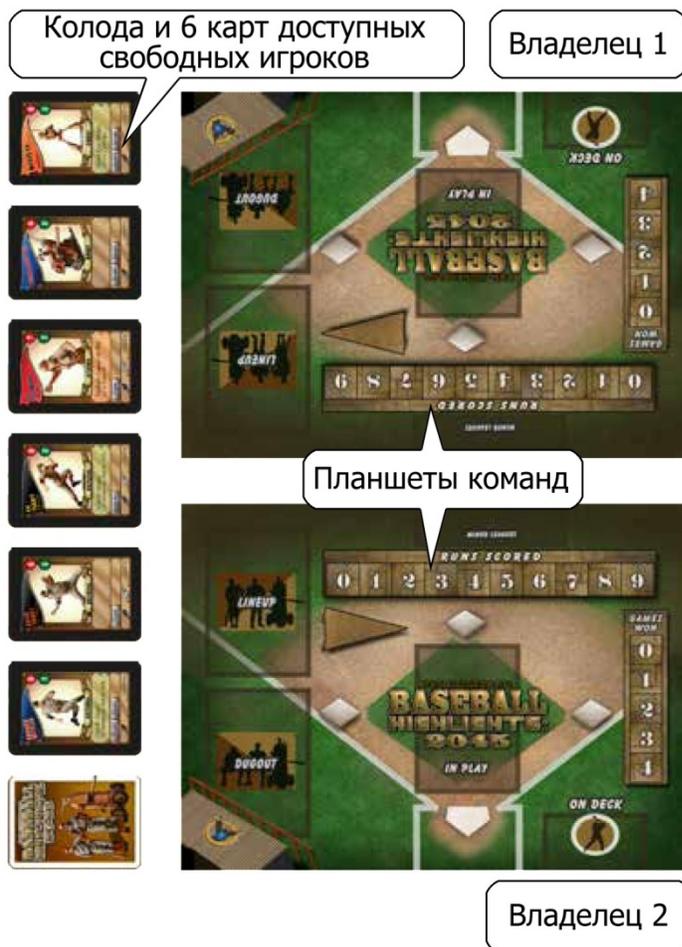
Перед каждым матчем

Все купленные после предыдущего матча свободные игроки, а также неиспользованные игроки замены кладутся на верх колоды. В самом первом матче это действие пропускается.

Каждый владелец набирает в руку из своей колоды 6 карт. Если в какой-то момент колода пуста, создайте новую колоду из карт стопки сброса.

Одну из набранных карт владелец команды может положить в запас, рубашкой вверх, а вместо неё взять из колоды другую карту. Владелец всегда может посмотреть свою карту запасного игрока, но смотреть карты колоды нельзя.

Совет. Выбор запасного игрока – важный момент матча. Это может быть игрок с самыми сильными ударами – а вы уже во время матча решите, использовать ли его или оставить для сле-



дующего матча. Также можно отправить в запас только что купленного игрока – с тем, чтобы соперник до самого конца матча не знал, будете ли вы выпускать его в игру, и нужно ли ему держать в руке игрока, который сможет противодействовать вашему игроку. Учитывайте доход, который дают после матча участвовавшие в нём игроки. Если ваша команда в этом матче гость, используйте запасного игрока как последнюю надежду.

Структура хода

Матч всегда начинают гости. Владельцы команд делают ход по очереди, пока не сыграют все 6 карт руки. Каждый ход состоит из следующих 4 фаз: сыграть карту, использовать её способности, выполнить удары противника, подготовить собственные удары.

1. Сыграть карту. Владелец выбирает карту руки и кладёт её лицом вверх в центр планшета. Вместо этого игрок может сбросить с руки карту, в нижней части которой есть метка замены, и сыграть вместо неё свою запасную карту.

2. Использование способности. Если возможно, владелец выполняет действие, описанное в центре сыгранной карты. Если в этом разделе карты ничего нет, это действие пропускается. Если это первая карта команды гостей, ничего не происходит, кроме единственного исключения – выполнение действия «Начало».

3. Выполнение ударов противника. Если на планшете соперника есть подготовленные удары, они выполняются.

А) Удары выполняются по порядку, слева направо.

Б) Каждый игрок в поле по очереди, начиная с игроков, находящихся впереди, перемещается в соответствии с силой выполняемого удара и скоростью этого игрока. Последним перемещается игрок, находящийся на домашней базе. Он перемещается в соответствии с силой удара, независимо от его скорости.

В) Игрок, закончивший обход поля и достигший домашней базы, приносит команде 1 очко и убирается с планшета.

4. Подготовка собственных ударов. Владелец ставит в свой домашний сектор (в центре нижней части планшета) фигуры игроков в количестве числа ударов, изображённых в нижней части его сыгранной карты. Цвет фигур определяется скоростью, указанной на сыгранной карте. Эти удары будут выполнены в следующий ход (который будет делать противник).

Владельцы команд делают ходы по очереди, пока не сыграют все 6 своих карт руки (новые карты из колоды не берутся). Команда хозяев получает возможность выполнить подготовленные удары последней, 6-й, карты, но перед этим команда гостей может сыграть **защитную** карту последней надежды – запасную (если она ещё осталась) или верхнюю карту своей колоды. Такая карта затем сбрасывается в стопку сброса.

Команда, набравшая наибольшее количество очков, побеждает в матче. Если счёт ничейный, **все игроки остаются на планшете**, и играется дополнительное время матча. Владельцы набирают в руку из колоды по 3 карты, выбирают 1 из них и одновременно открывают, выставляя на домашнюю базу соответствующих игроков. Действия этих двух открытых карт выполняются в следующем порядке:

– особые способности команды хозяев,

– особые способности команды гостей,

– обе команды выполняют свои удары (порядок не имеет значения).

Если после этого одна из команд набрала больше очков, чем другая команда, она становится победительницей матча. В случае ничьей владельцы команд выбирают по 1 карте из двух оставшихся и повторяют те же действия. Это продолжается до тех пор, пока одна из команд не выиграет или будут сыграны все 3 карты. В случае ничьей владельцы набирают ещё по 3 карты и повторяют эти

действия – в бейсболе 2045-го года ничьих не бывает!

Как только победитель выявлен, несыгранные дополнительные карты сбрасываются в стопку сброса. Все сыгранные в дополнительное время карты участвуют в подсчёте доходов после матча, как и обычные карты. Но если играет 4 владельца команд, карты дополнительного времени уходят в стопку сброса.

После завершения матча каждый владелец может сбросить свою несыгранную карту запаса в стопку сброса.

Покупка свободных игроков

После каждого матча владельцы подсчитывают общий доход от матча, суммируя числа в зелёных кругах всех карт, которые были в игре. Владелец с меньшим доходом решает, кто будет покупать первым. В случае ничьей решает владелец проигравшей команды.

После каждой покупки игрока добавляйте новую карту из колоды свободных игроков – на рынке всегда должно быть 6 игроков.

Можно покупать любое количество игроков, в пределах общего дохода команды.

Все карты купленных игроков кладутся рубашкой вверх в колоду команды, и будут доступны в следующем матче.

Купив нового игрока, владелец отправляет одного из игроков команды, который участвовал в матче, в низшую лигу – в его команде всегда должно быть ровно 15 игроков.

Закончив покупки, владелец команды кладёт все карты, которые были в игре в прошедшем матче, в свою стопку сброса, лицом вверх.

Пример игры

1. Роман – владелец команды Техаса, которая в гостях играет с командой Нью-Йорка. Он начинает матч и играет карту робота Turtlebot.
2. У этого игрока нет особых способностей, поэтому ничего не происходит. Но, даже если бы у него они были, в первый ход матча они не играют, за исключением способности «Начало».
3. У противника на планшете нет подготовленных ударов, поэтому ничего не происходит.
4. У карты робота – два удара силы «1», поэтому Роман выставляет на свою домашнюю базу 2 фигуры синего цвета (в соответствии со скоростью игрока, которая указана на его карте). Конец хода.



1. Михаил – владелец команды Нью-Йорка. Он играет карту Mickey Maris.
2. У этого игрока указана особая способность «Перчатка», которая позволяет отменить 1 удар противника. Михаил отменяет первый удар и Роман удаляет с планшета 1 синюю фигуру. Все подготовленные удары выполняются по порядку, слева направо. Поскольку у Романа подготовлены два удара «1», в данном случае не имеет значения, какой из них удалять. Но в других случаях обычно удаляют тот удар, который наиболее выгоден противнику.
3. Роман выполняет свои подготовленные удары: он перемещает свою единственную оставшуюся синюю фигуру на 1 базу (удар «1»).

4. Теперь Михаил подготавливает свои удары. На карте Mickey Maris отмечены 2 удара («1» и «4»), и Михаил ставит на свою домашнюю базу 2 белые фигуры. Ход Михаила заканчивается.



1. Роман играет карту Satchel Seaver.
2. У этого игрока указана особая способность «Быстрый мяч» – если у противника человек, отмени все его удары и удали его игроков из дома. У противника, Михаила, как раз сыграна карта человека, поэтому ему приходится убрать из дома обе свои фигуры.
3. У противника на планшете теперь нет подготовленных ударов, поэтому ничего не происходит.
4. На карте Satchel Seaver указан 1 удар, поэтому Роман выставляет на домашнюю базу 1 синюю фигуру. Его ход закончен.

Матч продолжается до тех пор, пока оба владельца команд не сыграют все 6 своих карт руки.

Описание особых способностей

Clutch 1 – Захват 1: если у тебя есть игрок на 2-й или 3-й базе, перемести всех игроков на поле на 2 базы, и добавь игрока на 1-ю базу.

Curve – Дуга: если у противника робот, отмени все его удары и удали его игроков из дома.

Double Play – Двойная игра: удали до 2 игроков противника в поле с маленькой или средней скоростью.

Fastball – Быстрый мяч: если у противника человек, отмени все его удары и удали его игроков из дома.

Glove – Перчатка: отмени 1 любой удар противника.

Knuckleball – Мяч без кручения: уменьши силу всех ударов противника на 1.

Leadoff – Начало: если это первая карта матча, немедленно выполни указанный удар.

Pick Off 1 – Отстрел 1: удали с поля 1 любого игрока противника.

Quick Eye 1 – Зоркий глаз 1: если у противника киборг, немедленно выполни удар «1».

Spit Ball – Кручёный мяч: если у противника киборг, отмени все его удары и удали его игроков из дома.

Stolen Base – Кража базы: перемести всех своих игроков в поле со средней и большой скоростью на 1 базу.

Walk – Прогулка: игрок домашней базы перемещается на 1-ю базу; если на ней есть другой игрок, он перемещается тоже, на следующую базу, и так далее, если впереди оказываются другие игроки.

Виды игры

Стандартная игра 2 владельцев команд: 45-60 минут

Каждый владелец выбирает начальную 15-карточную колоду.

Сначала играют 3 матча, с покупкой игроков после окончания каждого матча.

Определите команду хозяев для первого матча, и чередуйте хозяев и гостей в каждом матче.

Владелец команды, выигравшей большее число матчей, начинает мировую серию матчей как команда хозяев.

Мировая серия состоит из 7 матчей: 2 матча команда-победитель предварительного этапа играет как хозяин, затем 3 матча как гость, и последние 2 матча снова как хозяин. После каждого матча происходит покупка новых игроков.

Побеждает команда, выигравшая 4 матча мировой серии.

Для более быстрой партии вместо 3 предварительных матчей владельцы просто покупают по 6 игроков и приступают к мировой серии.

Для более продолжительной партии владельцы сначала покупают по 6 игроков, затем играют 3 предварительных матчей, и только после этого приступают к мировой серии.

Игра 3 владельцев команд: 45-60 минут

Определите номера владельцев команд. Порядок хода в 1-м, 3-м и 5-м раундах матча – владельцы команд 1-2-3, во 2-м, 3-м, 6-м раундах – владельцы команд 1-3-2.

Спасительную защитную игру может использовать только владелец 1. Дополнительного времени в матчах не бывает. Порядок покупки игроков прежний – начиная с команды с наименьшим доходом. В случае равенства доходов определите более раннюю команду случайно.

В конце каждого матча владельцы сравнивают количество набранных очков друг с другом. За каждую победу команда получает 2 очка, за ничью – 1 очко, за поражение – 0 очков. Запишите полученные результаты.

В каждом новом матче владелец команды, имеющей наибольшее количество очков, получает номер 1, имеющий наименьшее количество очков – номер 2, и оставшийся игрок – номер 3. В случае равенства определите победителя случайно.

В партии сначала играется 3 предварительных матча или, для более короткой партии, владельцы просто выполняют 3 раунда покупок, беря перед каждым раундом 6 карт из своей колоды для определения дохода. Купленные игроки добавляются на верх колоды, а удалённые отправляются в младшую лигу, как обычно.

В мировой серии сначала играется 6 матчей, с покупкой новых игроков после каждого матча, после которых две команды, набравшие наибольшее количество очков, встречаются в финале, состоящем из 3 матчей, без покупок новых игроков. Победитель финала считается чемпионом.

Турнир 4 владельцев команд: 2 часа

В предварительном турнире каждая команда играет с каждой другой командой серию из 3 матчей, с покупкой новых игроков после каждого матча. Каждая пара команд использует свой рынок новых игроков. Команда хозяев в первом матче серии определяется случайно, а затем хозяева и гости чередуются. В последующих матчах командой хозяев в первом матче становится команда с наибольшим числом побед в сериях. Затем в полуфиналах, до 2 побед в 3 матчах, встречаются команда 1 (наибольшее число побед) с командой 4 (наименьшее число побед), и команда 2 с командой 3. Победители полуфиналов играют в финале, до 2 побед в 3 матчах. Покупки игроков в полуфиналах и финалах нет, а хозяевам первого матча является команда с наибольшим числом побед.

Имея несколько комплектов игры, можно за 2-3 часа провести турнир 16 владельцев команд, разделённых на 4 группы по 4 команды в каждой.

Соло-игра 45 минут

Владелец команды выбирает себе начальную 15-карточную колоду.

Решите, сколько раундов покупки будет у вас перед началом мировой серии:

- 0 – выиграть практически невозможно,
- 1-3 – сложная игра,
- 4 и более – лёгкая игра.

Команда противников всегда считается хозяевами. Перемешайте 60-карточную колоду свободных игроков и наберите из неё случайные 15 карт в качестве команды противников.

Вы играете мировую серию из 7 матчей, с покупкой игроков после каждого матча. Команда противников никогда не меняется. Вы используете все правила, включая игрока замены и защиту последней надежды. Противник всегда играет верхнюю карту своей колоды и не использует правило запасного игрока. Когда его колода закончилась, создайте новую колоду из карт стопки сброса.

В дополнительное время вы, как обычно, берёте из колоды 3 карты, а противник продолжает играть по 1 карте с верха своей колоды.