

Last Will

of Vladimir Suchij

Перевод: Анна «Njuse4ka» Юшина
Вёрстка: Алексей «Yushin» Юшин

Компоненты

- 1 двустороннее поле для определения очередности планирования



- 5 маркеров игроков соответствующих цветов



Это мини-дополнение предлагает вариант игры Last Will, при котором игроки имеют возможность влиять на очередность хода в фазе планирования. Этот вариант предлагает изменить порядок игры только в фазе Планирования. Порядок игры в остальных фазах раунда, как и в базовой версии игры, определяется тем, какие планы выбрали игроки.

Для 3х–5ти игроков

В этом варианте игры участники используют специальное поле для определения очередности хода в фазе Планирования. Теперь игроки выбирают планы на день в том порядке, в каком их маркеры расположены на специальном поле определения очередности хода при планировании. В начале каждого раунда игры, кроме первого раунда (см. далее), игрок, чей маркер расположен на цифре 1, первым выбирает план, затем игрок с маркером на цифре 2 и так далее.

Подготовка к игре

Расположите поле определения очередности планирования там, где его будет всем хорошо видно, соответствующей стороной вверх (сторона, где изображены двое часов, предназначена для 4-х или 5-х игроков, другая сторона - для 2-х или 3-х). Возьмите маркеры игроков и расположите их на поле определения очередности планирования в случайном порядке.

Планирование в первом раунде

В первом раунде (и только в нём) игроки выбирают планы в обратном порядке, начиная с того игрока, чей маркер стоит на самой большой цифре, и заканчивая игроком, чей маркер стоит на цифре 1.

Планирование в следующих раундах

После первого раунда игрок, чей маркер стоял на цифре 1, первым выбирает план во время фазы Планирования. Игрок, чей маркер стоял на цифре 2, вторым выбирает план и так далее.

Изменение порядка планирования

Во время фазы Поручений вы можете опередить других игроков. На поле определения очередности планирования есть 1 или 2 места с часами. На каждое из этих мест можно поставить фишку посыльного.

Если ты первый ставишь фишку посыльного на часы, передвинь свой маркер на цифру 1 (при этом маркеры остальных игроков сдвинь вправо, пока место, которое ты освободил, не будет занято). Если ты ставишь фишку посыльного на вторые часы, то переставь свой маркер на цифру 2 (сдвинь маркеры остальных игроков, кроме маркера на цифре 1).

Игра для 2х игроков

В игре на двоих на поле определения очередности планирования используйте только место для расположения фишки посыльного (с часами). Счётчик не используется.

Маркер первого игрока передаётся в конце каждого раунда. По умолчанию планы выбираются так, как это описано в базовой версии правил.

Однако, если ты поставил фишку посыльного на место с часами в фазу Поручений, в следующем раунде ты первый ставишь две свои фишки на поле планирования и выполняешь выбранный план. Используй нейтральный маркер, чтобы заблокировать один вариант плана, и выбери свой план до того, как это сделает оппонент. У твоего оппонента не будет возможности заблокировать какой-либо вариант плана.

Фишка посыльного, поставленная на место с часами, влияет на очередность планирования только в следующем раунде. Если никто из игроков в фазу Поручений не поставил фишку посыльного на место с часами, тогда фаза Планирования в следующем раунде проходит по базовым правилам для 2-х игроков. Маркер первого игрока переходит каждый раунд независимо от того, была поставлена фишка посыльного на место с часами или нет.