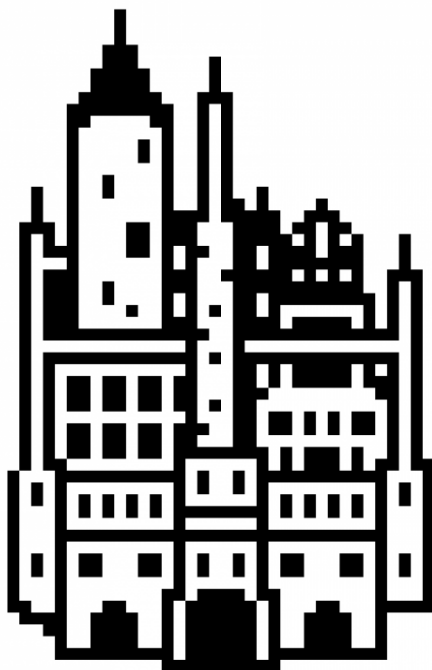


Анопрыан

Микрополия

книга-игра



Версия текста: 10

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Ресурсы

Золото: ____

Слава: ____

Год: ____

Кубики

Кубик 1: ____

Кубик 2: ____

Город

Ратуша: ____

Частокол: ____

Гильдия торговцев: ____

Рынок: ____

Поместье: ____

Сад: ____

Поле: ____

Хижина рыбака: ____

Шахта: ____

Хижина охотника: ____

Кузница: ____

Хижина дровосека: ____

Пивоварня: ____

Мельница: ____

Дубильня: ____

Мастерская плотника: ____

Мастерская кожевника: ____

Мастерская пекаря: ____

Победные очки

Версия 1: ____

Версия 1.1: ____

Тех ресурсы

Постройки за ход: ____

Сумма кубов: ____

6: 6

200: 200

X: ____

1

МИКРОПОЛИЯ^{[[color=red]v1.2[/color]]}

- ☐ Играть — (2)
- ☐ Правила — (4)
- ☐ Аллея славы — (6)

2

Выбери сценарий:

[color=yellow]Классика[/color] - Ты начинаешь игру с 1 хижиной дровосека и 13 ед золота.

[color=blue]Тихая гавань[/color] - твоё поселение расположилось в замечательном живописном месте. Ты начинаешь игру с 3 рыбацкими хижинами и 10 ед золота.

[color=green]Неожиданное наследство[/color] - твой дядя внезапно скончался и оставил тебе в наследство 4 ед. золота, 5 огромных садов и шикарное поместье приносящее 2 ед золота в год.

[color=red]Заброшенный рудник[/color] - тебе предстоит развивать своё поселение отстраивая старые шахты. Ты начинаешь игру с 1 кузницей и 11 ед золота.

☐ **Классика**,  «Поместье» +1, «Золото» +13, «Хижина дровосека» +1, «Год» +1 — (3)

☐ **Тихая гавань**,  «Поместье» +1, «Золото» +10, «Хижина рыбака» +3, «Год» +1 — (3)

☐ **Неожиданное наследство**,  «Поместье» +2, «Золото» +4, «Сад» +5, «Год» +1 — (3)

☐ **Заброшенный рудник**,  «Поместье» +1, «Золото» +11, «Кузница» +1, «Год» +1 — (3)

3

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

Результат броска:

Если отсутствует 1 «Кубики/Кубик 1»: **[color=gray]** □ □ □ □ □ **[/color]** - [0]

Если в наличии ровно 1 «Кубики/Кубик 1»: □ □ □ □ □ □ - [1]

Если в наличии ровно 2 «Кубики/Кубик 1»: □ □

[/color][color=gray]□ □ □ □[/color] - [2]

Если в наличии ровно 3 «Кубики/Кубик 1»: □ □ □ □

[/color][color=gray]□ □ □[/color] - [3]

Если в наличии ровно 4 «Кубики/Кубик 1»: □ □ □ □

[/color][color=gray]□ □[/color] - [4]

Если в наличии ровно 5 «Кубики/Кубик 1»: □ □ □ □ □

[/color][color=gray]□[/color] - [5]

Если в наличии ровно 6 «Кубики/Кубик 1»: □ □ □ □ □ □ -

[6]

Если в наличии 1 «Город/Ратуша», но отсутствует 1 «Кубики/Кубик 2»: **[color=gray]**□□□□□

□[/color] - [0]

Если в наличии ровно 1 «Кубики/Кубик 2»: □ □ □ □ □ □ -

[7]

Если в наличии ровно 2 «Кубики/Кубик 2»: □ □

[/color][color=gray]□ □ □ □[/color] - [2]

Если в наличии ровно 3 «Кубики/Кубик 2»: □ □ □

[/color][color=gray]□ □ □[/color] - [3]

Если в наличии ровно 4 «Кубики/Кубик 2»: □ □ □ □

[/color][color=gray]□ □[/color] - [4]

Если в наличии ровно 5 «Кубики/Кубик 2»: □ □ □ □ □

[/color][color=gray]□[/color] - [5]

Если в наличии ровно 6 «Кубики/Кубик 2»: □ □ □ □ □ □ -

[6]

○ Если в наличии 1000000 «Ресурсы/Золото»: **ЧТО ТЫ ТАКОЕ?!**, получено достижение «Голлум» — **(5)**

○ 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 1.1» к «200», получено достижение «Корона» — **(7)**

○ Если отсутствуют 1 «Город/Ратуша» или 1 «Город/Частокол» или 1 «Город/Гильдия торговцев» или 1 «Город/Рынок»: **Бросить кубик**,  «Кубик 1» = 0, «Кубик 2» = 0, добавить к «Кубик 1» случайное число от 1 до «6», f(x) «Логика артефактов», «Год» +1 — (3)

○ 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 — **(3)**

○ Если в наличии 10 «Ресурсы/Золото», но отсутствует 1 «Город/Ратуша»: Ратуша [10] (можно кидать 2 кубика вместо 1),  «Золото» -10, «Ратуша» +1 — (3)

○ Если в наличии 20 «Ресурсы/Золото», но отсутствует 1 «Город/Частокол»:

Частокол [20] (+3 золота каждый ход),  «Золото» -20, «Частокол» +1 — **(3)**

○ 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 — **(3)**

○ 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 — **(3)**

○ Если в наличии 2 «Ресурсы/Золото»: **Сад [2] (сам по себе ничего не дает),**  «Золото» -2, «Сад» +1 — **(3)**

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

○ Если в наличии 5 «Ресурсы/Золото»: **Построить хижину рыбака [5] (+1 золото на 1 и 2),**  «Золото» -5, «Хижина рыбака» +1 — **(3)**

○ Если в наличии 6 «Ресурсы/Золото»: **Построить шахту [6] (+1 золото на 2 и 4),**  «Золото» -6, «Шахта» +1 — **(3)**

○ Если в наличии 7 «Ресурсы/Золото»: **Построить хижину охотника [7] (+2 золота на 4),**  «Золото» -7, «Хижина охотника» +1 — **(3)**

○ Если в наличии 9 «Ресурсы/Золото»: **Кузница [9] (+2 за каждую шахту на 9),**  «Золото» -9, «Кузница» +1 — **(3)**

○ Если в наличии 10 «Ресурсы/Золото»: **Построить хижину дровосека [10] (+2 золота каждый ход, но -10 на 6),**  «Золото» -10, «Хижина дровосека» +1 — **(3)**

○ Если в наличии 11 «Ресурсы/Золото»: **Построить пивоварню [11] (+1 золото на 5 и 6 за каждый сад),**  «Пивоварня» +1, «Золото» -11 — **(3)**

○ Если в наличии 12 «Ресурсы/Золото»: **Построить мельницу [12] (+2 золота за каждое поле на 5),**  «Золото» -12, «Мельница» +1 — **(3)**

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

○ Если в наличии 16 «Ресурсы/Золото»: **Построить мастерскую плотника [16] (+2 золота за каждую хижину дровосека на 7-8),**  «Золото» -16, «Мастерская плотника» +1 — **(3)**

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

○ Если в наличии 20 «Ресурсы/Золото»: **Построить мастерскую пекаря [20] (+5 золота за каждую мельницу на 11-12),**  «Золото» -20, «Мастерская пекаря» +1 — **(3)**

4

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 хижинкой дровосека.

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

Приятной игры:3

○ **Назад** — (1)

5

Поздравляю, ты открыл секретное достижение напиши слова **ТЫГЫДЫЧКА** в комментариях к игре, чтобы попасть на аллею славы.

И все же... Зачем ты это делал?

6

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

Давным-давно давно два сильнейших государства схлестнулись в кровопролитной войне, пытаясь доказать свое превосходство... Ну, а пока жители Заратустрии и Пришляндии невообразимо резали друг друга, **MysteryBogdan** тихо-мирно сеял поля и строил мельницы, что и помогло ему под шумок набрать целых 188 очков. Честь ему и хвала!

Отошедший от дел ревизор **Ксайтп**, получив имение дяди в наследство, попытался вкатиться в винный бизнес, построив свою алко империю, и случайно раскрыл секретный заговор столичных пивных монополистов. Пусть он пока и не достиг невероятных высот в мастерстве градостроения, но тем не менее умудрился прославиться на всю Микропу за свою внимательность и неподкупность.

Засеяв все доступные поля, **MysteryBogdan** начал копить золото. С возрастом, его тяга к богатству выросла просто до невероятных масштабов. Превозмогая само течение времени, он упорно продолжал собирать монетку за монеткой. Чтобы не вызывать подозрение у местных, ему даже пришлось вступить в гильдию вампиров. Однако, спустя тысячи лет, ему таки удалось собрать 1000000 золота!

Kventin Dorvard настолько любил золото, что даже смерть не заставила его прекратить его копить. Даже став призраком, он продолжил сеять мельницы и строить поля. Спустя тысячи лет безостановочного труда, он стал первым призраком-миллионером, чем и прославился на весь загробный мир Микропы!

7

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.

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/Поместье»: добавить к «Золото» количество «Поместье»), (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», 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»), (Если в наличии ровно 2 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Шахта»: добавить к «Золото» количество «Шахта»), (Если в наличии ровно 4 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Шахта»: добавить к «Золото» количество «Шахта»), (Если в наличии ровно 5 «Тех ресурсы/Сумма кубов», в наличии 1 «Город/Пивоварня»:

[illegible]