

ES

BR

RU

KO

P R O J E C T

F I N E S S E   E X P A N S I O N

R U L E B O O K

## CREDITS

### PROJECT L

Original game concept by **Adam Španěl**

Game design by **Jan Soukal**, **Michal Mikeš**, and **Adam Španěl**

### PROJECT L: FINESSE

Game design by **Jan Soukal**, **Martin Řehořík**, **Michal Mikeš**,  
and **Filip Daňhel**

Art direction by **Marek Loskot**

Graphic design by **Pavel Richter**

Product design by **Jaroslav Juřica**

Rulebook editing by **Paul Grogan** and the **Gaming Rules! team**

## CONTENTS

|          |    |
|----------|----|
| ES ..... | 4  |
| BR.....  | 12 |
| RU ..... | 20 |
| KO ..... | 28 |

## EXPANSIÓN SUTILEZA

*Esta expansión añade un nuevo elemento a las partidas: las Sutilezas. Deberás adaptar tus tácticas para cumplir distintas Sutilezas por las que se te recompensará con créditos, un nuevo y útil recurso que puede cambiarse por acciones adicionales.*

---

### COMPONENTES

- 35 créditos
- 30 cartas de Sutileza
  - 10 de "Set A"
  - 10 de "Set B"
  - 10 de "Set C"

Esta expansión es compatible con el juego básico de Project L y todas las demás expansiones.

### PREPARACIÓN

Sigue las instrucciones de preparación del juego básico con normalidad y luego prepara las Sutilezas llevando a cabo los siguientes pasos:

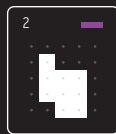
- 1 Pon todos los créditos en un lugar al alcance de todos los jugadores para crear el banco.
- 2 Separa las cartas de Sutileza según su set (señalado en el dorso).

- 3 Elige al azar 2 cartas de los sets A y B, y 6 cartas del set C. Devuelve todas las demás cartas a la caja sin mirarlas.
- 4 Mezcla las 10 cartas de Sutileza elegidas sin mirarlas y ponlas formando una fila debajo de la de puzles negros; deja las dos primeras cartas bocabajo y el resto bocarriba.

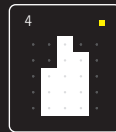
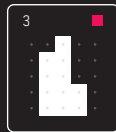
1



Fila de puzzles  
blancos



Fila de puzzles  
negros



Fila de cartas de  
Sutileza



Primera y segunda cartas de  
Sutileza (bocabajo)



Tercera a décima cartas de  
Sutileza (bocarriba)

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Durante una ronda, solo es posible cumplir la carta de Sutileza situada más a la izquierda, y solo si está bocarriba. Al final de cada ronda, la carta de Sutileza más a la izquierda se retira de la partida. Por lo tanto, en las dos primeras rondas de la partida ningún jugador puede cumplir una Sutileza (porque las dos primeras cartas están bocabajo). Todos los jugadores pueden intentar cumplir la Sutileza actual durante su turno.

## CUMPLIR UNA SUTILEZA

Para cumplir una Sutileza, debes completar los objetivos indicados en la carta.

Set A



Set B



Set C



- Las cartas del set A requieren que coloques ciertas piezas en los puzles.
- Las cartas del set B requieren que tengas ciertas piezas al final de tu turno.
- Las cartas del set C poseen diferentes requisitos.

Si vas a tomar un crédito y el banco está vacío, el jugador (o jugadores) con más créditos debe devolver 1 crédito al banco para que, a continuación, puedas tomar el crédito que debías recibir.

Al final de tu turno, recoge todos los créditos que tengas a la izquierda de tu tablero de jugador y déjalos a su derecha (cerca de tu reserva personal de piezas). Esos créditos están ahora activos y podrán gastarse para realizar la acción especial de inserción en un turno posterior tal como se explica a continuación.

## INSERCIÓN

En cualquier momento durante tu turno, puedes gastar 2 de tus créditos activos (devolviéndolos al banco) para realizar una acción cualquiera de inmediato. Esta acción no cuenta para tu límite de 3 acciones por turno y puedes utilizar esta acción especial varias veces, gastando 2 créditos cada vez que lo hagas. La acción magistral sigue pudiendo utilizarse una sola vez por turno.

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida puede terminar ahora en dos circunstancias (la que ocurra primero):

- Tal como se explica en las reglas normales, **cuando el mazo de puzles negros se agota**, se completa esa ronda y luego se juega una ronda adicional, seguida de los toques finales.
- **Cuando se retira la última carta de Sutileza** (al final de la décima ronda). Si esto ocurre, no hay ninguna ronda adicional y se procede directamente a los toques finales.

## TOQUES FINALES

Después de que termine la ronda final, recoge todos los créditos que tengas a la izquierda de tu tablero y ponlos a su

derecha. Puedes gastar 1 crédito en vez de perder un punto de victoria por cada pieza que coloques como toque final. Seguirás perdiendo puntos de victoria si no tienes suficientes créditos.

## PUNTUACIÓN FINAL

Si al final de la partida hay más de un jugador empatado con la mayor cantidad de puntos de victoria, el jugador de entre

los empatados que tenga más créditos gana la partida. Si el empate persiste, aplica las reglas normales para desempatar.



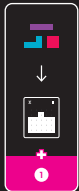
Para las cartas de color rosa, cada vez que cumplas la Sutileza, toma del banco los créditos indicados en la parte inferior de la carta y ponlos a la izquierda de tu tablero de jugador; no podrán usarse hasta la siguiente ronda.



Para las cartas de color azul, consulta la carta de Sutileza al final de tu turno y toma créditos del banco según la cantidad de veces que hayas cumplido la Sutileza.

## APÉNDICE DE CARTAS DE SUTILEZA

### Set A



Todas las cartas de Sutileza de este set funcionan de la misma manera. Siempre que coloques cualquiera de las piezas indicadas en la carta en cualquier puzle encima de tu tablero de jugador, recibes 1 crédito.

**Ejemplo:** Si colocas las piezas  y  con una acción maestra, recibes 2 créditos.

### Set B



Todas las cartas de Sutileza de este set funcionan de la misma manera. Al final de tu turno, recibes 1 crédito por cada pieza indicada en la carta que tengas en tu reserva personal o en puzles encima de tu tablero de jugador.

**Ejemplo:** Si tienes dos  en tu reserva personal y una  en un puzle, recibes 3 créditos al final de tu turno.

### Set C

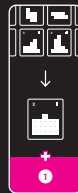


Al final de tu turno, recibes 1 crédito por cada puzle incompleto que tengas encima de tu tablero de jugador.

**Ejemplo:** Si tienes cuatro puzles incompletos encima de tu tablero de jugador al final del turno, recibes 4 créditos.



Siempre que completes un puzle, recibes 1 crédito.



Siempre que tomes un puzle, recibes 1 crédito.



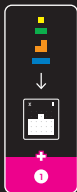
Siempre que utilices la acción magistral, recibes 1 crédito por cada pieza (de cualquier tipo) que coloques.

**Ejemplo:** Si utilizas la acción magistral para colocar tres piezas (de cualquier tipo) en tus puzles, recibes 3 créditos.



Al final de tu turno, recibes 1 crédito por cada tipo de pieza indicada en la carta del que tengas una o más piezas en tu reserva personal o en puzles incompletos.

**Ejemplo:** Si tienes dos tipos distintos de pieza (tres  y dos ) en tu reserva personal o en puzles, recibes 2 créditos al final de tu turno.



Siempre que coloques cualquiera de las piezas indicadas en la carta en cualquier puzle que tengas encima de tu tablero de jugador, recibes 1 crédito.

**Ejemplo:** Si utilizas la acción de colocar para poner  en tu puzle, recibes 1 crédito.



Siempre que utilices la acción de mejora, recibes 1 crédito.

Si estás jugando con la expansión Pieza fantasmal, también recibes 1 crédito por cada recompensa de incremento de nivel instantánea que obtengas (1 crédito por  y 2 créditos por .

## VARIANTE DE JUEGO EN SOLITARIO CON SUTILEZAS

*La inteligencia artificial toma ahora 2 puzles en cada turno, así que procura aprovechar los beneficios de las Sutilezas.*

---

### PREPARACIÓN

Sigue el procedimiento normal para el juego en solitario, pero seleccionando 20 puzles blancos y 15 puzles negros. Luego prepara las Sutilezas según las reglas de la expansión (ver página 12). Deja las cartas de Sutileza cerca de la cuadrícula de puzles.

### TU TURNO

Sigue las reglas normales del juego en solitario y las reglas de la expansión Sutileza.

### EL TURNO DEL ADVERSARIO

Tu adversario no recibe créditos ni cumple Sutilezas. Juega siguiendo las reglas normales del juego en solitario, con la siguiente excepción:

Tu adversario siempre toma dos puzles durante su turno:

- El primer puzle se elige de la manera normal para el juego en solitario (el más valioso).
- El segundo puzle se elige de la misma columna que el primero, pero el adversario

toma el que proporcione menos puntos de victoria.

- Si hay más de un puzle que proporcione la menor cantidad de puntos de victoria, se elige el que esté más próximo a la parte superior de la columna.
- Si no queda ningún puzle en esa columna, se omite este paso.

Los puzles solo se reemplazan después de que hayan sido tomados ambos. Primero se reemplaza el que estaba situado más arriba en la columna, y luego el otro.

### FINAL DE LA PARTIDA

El final de la partida se produce según las condiciones estipuladas tanto en las reglas normales del juego en solitario como en las reglas de la expansión Sutileza.

### TOQUES FINALES

Sigue las reglas normales del juego en solitario y las reglas de la expansión Sutileza.

### PUNTUACIÓN FINAL

Se aplican las reglas normales del juego en solitario.

## EXPANSÃO FINESSE

*Esta expansão apresenta um novo modo de jogo - Finesses. Você precisará ajustar sua estratégia para realizar várias Finesses, que fornecerão Créditos: um novo recurso precioso que permite realizar ações extras.*

---

### COMPONENTES

- 35 Créditos
- 30 Fichas de Finesse
  - 10 do "Conjunto A"
  - 10 do "Conjunto B"
  - 10 do "Conjunto C"

Esta expansão é compatível com o jogo base Project L e todas as outras expansões.

### PREPARAÇÃO

Siga as instruções de preparação do jogo base normalmente, então prepare a expansão Finesse da seguinte forma:

- 1 Deixe todos os Créditos por perto para formar o banco.
- 2 Separe as fichas de Finesse por conjunto de acordo com os versos.
- 3 Aleatoriamente, selecione 2 fichas do conjunto A, 2 do conjunto B e 6 do conjunto C. Devolva o restante para a caixa do jogo sem olhar seu conteúdo.
- 4 Embaralhe todas as 10 fichas de Finesse selecionadas sem olhar para elas e coloque-as abaixo da linha de Quebra-cabeças Pretos, deixando as duas primeiras fichas viradas para baixo e as demais viradas para cima.

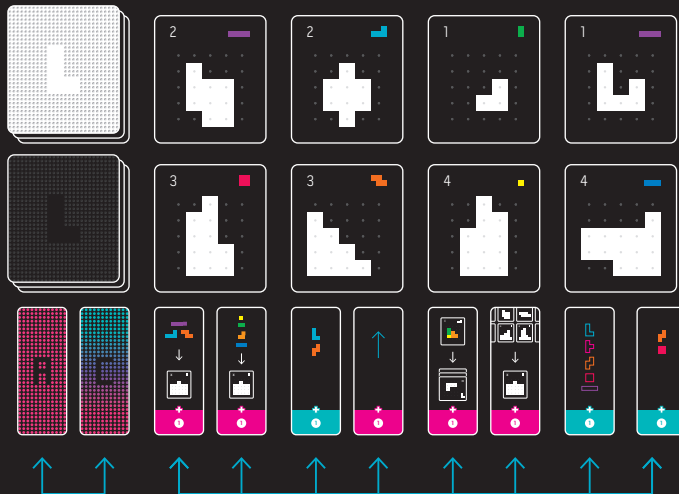
1

Linha de  
quebra-cabeças brancos

Linha de  
quebra-cabeças pretos

Linha de fichas  
de Finesse

4



Fichas de Finesse 1 e 2  
(viradas para baixo)

Fichas de Finesse 3 a 10  
(viradas para cima)

## COMO JOGAR

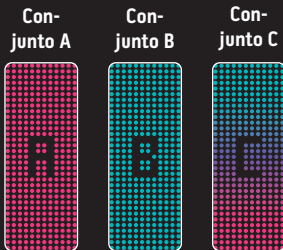
Durante uma rodada, apenas a ficha de Finesse mais à esquerda pode ser completada, e somente se ela estiver virada para cima. No fim de cada rodada, a ficha de Finesse mais à esquerda é removida do jogo.

Portanto, nas duas primeiras rodadas da partida, nenhum jogador pode completar uma Finesse (pois as duas fichas iniciais estão viradas para baixo).

Todos os jogadores podem tentar completar a Finesse atual em seus próprios turnos.

## COMPLETANDO UMA FINESSE

Para completar uma Finesse, você deve completar os objetivos mostrados na ficha.



- As fichas do conjunto A exigem que você coloque peças específicas nos quebra-cabeças.
- As fichas do conjunto B exigem que você tenha peças específicas no final do seu turno.
- As fichas do conjunto C têm vários requisitos.

Se você estiver prestes a pegar um Crédito e o banco estiver vazio, o jogador ou jogadores que tiverem mais Créditos devem devolver

1 Crédito para o banco. Então você pega o Crédito que deveria receber.

No fim do seu turno, mova todos os Créditos à esquerda do seu tabuleiro do jogador para a direita (perto do suprimento de Peças). Esses Créditos estão ativos a partir de agora, o que significa que podem ser gastos para realizar a ação especial de Inserção em um turno futuro, conforme descrito a seguir.

## INSERÇÃO

A qualquer momento durante seu turno, você pode gastar 2 dos seus Créditos ativos (colocando-os de volta no banco), para realizar imediatamente qualquer uma ação. Essa ação **não** conta para as suas 3 ações no turno e você pode fazer isso várias vezes (contanto que pague os 2 Créditos a cada vez que o fizer). A Ação de **Mestre** ainda só pode ser realizada uma vez por turno.

## FIM DA PARTIDA

A partida pode terminar de duas formas (a que ocorrer primeiro):

- Conforme as regras do jogo base: quando **a pilha de quebra-cabeças pretos acabar**. Termine a rodada atual e jogue uma rodada final, seguida dos Ajustes Finais.
- **Quando a última ficha de Finesse for removida** (no fim da 10ª rodada). Se isso ocorrer, não haverá uma rodada final, apenas os Ajustes Finais.

## AJUSTES FINAIS

Após terminar a rodada final, mova todos os Créditos que você tem do lado esquerdo do seu tabuleiro do jogador para o lado direito. Você pode gastar 1 Crédito em vez de perder um Ponto de Vitória para cada peça que colocar como Ajuste Final. Você ainda pode perder

um ponto normalmente se não tiver Créditos suficientes.

## PONTUAÇÃO FINAL

Se mais de um jogador estiver empatado por Pontos de Vitória no fim da partida, o jogador

empatado com mais Créditos vence. Se o empate persistir, prossiga para as regras normais de desempate.



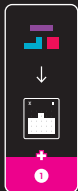
Para as fichas rosa, cada vez que você completar uma Finesse, pegue do banco os Créditos descritos na parte inferior da ficha e coloque-os à esquerda do seu tabuleiro do jogador; eles não poderão ser usados até a próxima rodada.



Para as fichas azuis, verifique a ficha de Finesse no fim do seu turno e pegue uma quantidade de Créditos de acordo com o número de vezes que você completou a Finesse.

## APÊNDICE DE FICHAS DE FINESSE

### Conjunto A



Todas as fichas de Finesse deste conjunto funcionam da mesma forma.

Sempre que você colocar qualquer uma das peças descritas em qualquer quebra-cabeça acima do seu tabuleiro de jogador, ganhe 1 Crédito.

**Exemplo:** Se você colocar as peças  e  nos seus quebra-cabeças com uma Ação de **Mestre**, ganhe 2 Créditos.

### Conjunto B



Todas as fichas de Finesse deste conjunto funcionam da mesma forma. No fim do seu turno, ganhe 1 Crédito para cada peça descrita em seu suprimento ou nos quebra-cabeças acima do seu tabuleiro de jogador.

**Exemplo:** Se você tiver duas peças  no seu suprimento e uma  em um quebra-cabeça, você ganhará 3 Créditos no fim do seu turno.

### Conjunto C



No fim do seu turno, ganhe 1 Crédito para cada quebra-cabeça incompleto que você tenha acima do seu tabuleiro do jogador.

**Exemplo:** Se você tiver quatro quebra-cabeças incompletos acima do seu tabuleiro do jogador no fim do turno, ganhe 4 Créditos.



Sempre que você completar um quebra-cabeça, ganhe 1 Crédito.

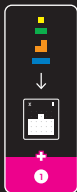


Sempre que você **Pegar** um quebra-cabeça, ganhe 1 Crédito.



Sempre que você usar a Ação de **Mestre**, ganhe 1 Crédito para cada peça (de qualquer tipo) que você colocar.

**Exemplo:** Se você usar a Ação de Mestre para colocar três peças (de quaisquer tipos) nos seus quebra-cabeças, ganhe 3 Créditos.



Sempre que você colocar qualquer uma das peças descritas em qualquer quebra-cabeça acima do seu tabuleiro do jogador, ganhe 1 Crédito.

**Exemplo:** Se você usar uma ação para Colocar uma peça  em seu quebra-cabeça, ganhe 1 Crédito.



No fim do seu turno, ganhe 1 Crédito para cada tipo das peças descritas que você tenha em um ou mais dos seus quebra-cabeças incompletos ou em seu suprimento.

**Exemplo:** Se você tiver dois tipos diferentes de peças (três  e duas ) no seu suprimento ou nos seus quebra-cabeças, você ganhará 2 Créditos no fim do seu turno.



Sempre que você usar a ação de **Aprimorar**, ganhe 1 Crédito.

Se você estiver jogando com a expansão Ghost Piece, você também ganhará 1 Crédito para cada recompensa instantânea de Subir de Nível que você receber (1 Crédito por  e 2 Créditos por .

## VARIANTE SOLO FINESSE

*Agora a inteligência artificial pega 2 quebra-cabeças por turno, então não se esqueça de usar as Finesses em seu benefício.*

---

### PREPARAÇÃO

Siga a preparação da variante Solo padrão, mas use 20 quebra-cabeças Brancos e 15 quebra-cabeças Pretos. Então prepare a expansão Finesse de acordo com as regras da expansão. Coloque as fichas de Finesse em qualquer lugar perto do quadrado de quebra-cabeças.

### O SEU TURNO

Siga as regras da variante Solo padrão e as regras da expansão Finesse.

### O TURNO DO SEU ADVERSÁRIO

Seu adversário não pega Créditos nem completa Finesses. Ele joga de acordo com as regras da variante Solo padrão, com a seguinte exceção:

Seu adversário sempre pega 2 quebra-cabeças no turno dele:

- O primeiro quebra-cabeça é escolhido conforme as regras da variante Solo padrão, ou seja, o quebra-cabeça mais valioso.

- O segundo quebra-cabeça é escolhido da mesma coluna que o primeiro, mas o adversário pega o quebra-cabeça que vale o menor número de pontos.
- Se houver dois quebra-cabeças empatados com o menor valor em pontos, ele pega o que estiver mais acima na coluna.
- Se não houver quebra-cabeças restantes nessa coluna, pule este passo.

Apenas substitua os quebra-cabeças após os dois serem pegos. Substitua primeiro o mais acima, depois o outro.

### FIM DA PARTIDA

A partida pode terminar usando tanto as regras da variante Solo padrão quanto as da expansão Finesse.

### AJUSTES FINAIS

Siga as regras da variante Solo padrão e as da expansão Finesse.

### PONTUAÇÃO FINAL

Aplicam-se as regras da variante Solo padrão.

## ДОПОЛНЕНИЕ «УЛОВКИ»

*Это дополнение добавляет в игру новый модуль «Уловки». Подстраивайтесь под жетоны уловок, чтобы получать монеты — ценный ресурс, который можно потратить на дополнительные действия.*

---

### СОСТАВ ИГРЫ

- 35 жетонов монет.
- 30 жетонов уловок:
  - 10 из набора А.
  - 10 из набора В.
  - 10 из набора С.

Это дополнение совместимо с базовой игрой «Проект L» и всеми другими дополнениями.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку к игре как обычно, а затем пройдите следующие этапы:

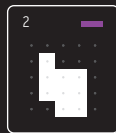
- 1 Положите все монеты рядом со стопками заданий — это банк монет.
- 2 Разделите жетоны уловок на 3 набора — А, В и С по буквам на их оборотных сторонах.

- 3 Возьмите по 2 случайных жетона уловок из наборов А и В и 6 жетонов из набора С. Оставшиеся жетоны уловок уберите в коробку, не просматривая их.
- 4 Перемешайте все 10 случайно выбранных жетонов уловок, затем выложите их лицевой стороной вниз в ряд ниже ряда чёрных заданий. Первые 2 жетона уловок оставьте лежать лицевой стороной вниз, а остальные переверните.

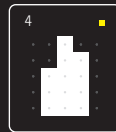
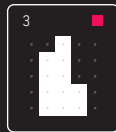
1



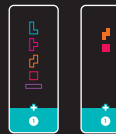
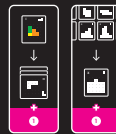
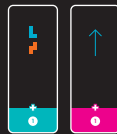
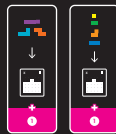
Ряд белых  
заданий



Ряд чёрных  
заданий



Ряд жетонов  
уловов



1-й и 2-й жетоны уловов  
(лицевой стороной вниз)

с 3-го по 10-й жетоны уловов  
(лицевой стороной вверх)

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Во время одного раунда игроки могут использовать уловку только с текущего жетона уловки — крайнего левого в ряду, и только если тот лежит лицевой стороной вверх.

В конце каждого раунда крайний левый жетон уловки необходимо убрать в коробку. Таким образом, в первых двух раундах ни один участник не сможет использовать уловку (поскольку первые два жетона лежат лицевой стороной вниз).

Все игроки могут использовать текущую уловку только в свой ход.

## КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ УЛОВКУ

Чтобы использовать уловку, вы должны выполнить требования, изображённые на её жетоне.

Набор А



Набор В



Набор С



- Уловки из набора А требуют, чтобы вы выкладывали на свои карточки заданий определённые фигуры.
- Уловки из набора В требуют, чтобы к концу вашего хода у вас были определённые фигуры.
- На жетонах уловок из набора С встречаются разные требования.

Если за использование уловки вы должны получить монету, а банк опустел, сначала игрок(и) с наибольшим количеством монет

возвращает(-ют) по 1 монете в банк, затем вы берёте монету, которую должны получить.

В конце своего хода перенесите все монеты, лежащие слева от вашего планшета, направо (положите рядом с запасом фигур). Теперь эти монеты вам доступны и в последующие ходы вы можете тратить их на выполнение дополнительных действий, как описано ниже.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

В любой момент своего хода вы можете потратить 2 доступные вам монеты (вернуть их в банк), чтобы немедленно выполнить 1 любое действие. Это действие вы выполняете в дополнение к обычным 3 действиям в свой ход. Вы можете приобретать несколько дополнительных действий в ход, но за каждое должны потратить 2 монеты. **Исключение:** действие мастера по-прежнему можно выполнять не чаще 1 раза в ход.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра близится к завершению при соблюдении одного из двух условий (зависит от того, что произойдёт раньше):

- По правилам базовой игры: **когда заканчивается стопка чёрных заданий**. Завершите текущий раунд, проведите ещё 1 раунд, затем нанесите последние штрихи.
- **Когда вы убираете в коробку последний жетон уловки** (в конце 10-го раунда). Если это происходит, не проводите ещё 1 раунд, а сразу нанесите последние штрихи.

## ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

После завершающего раунда перенесите все монеты, лежащие слева от вашего планшета, направо. При нанесении последних штрихов вы можете потратить 1 монету за каждую

выложенную фигуру, чтобы не вычитать за неё 1 очко. Если у вас нет монет, вы наносите последние штрихи по обычным правилам.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Если игроков с наибольшим количеством очков несколько, побеждает претендент, у которого больше монет. Если по-прежнему ничья,

следуйте обычным правилам разрешения ничьей.



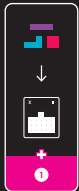
Если текущий жетон уловки — розовый: всякий раз, используя уловку, немедленно возьмите из банка столько монет, сколько указано внизу этого жетона. Положите монеты слева от своего планшета — эти монеты нельзя тратить до начала вашего следующего хода.



Если текущий жетон уловки — голубой: в конце своего хода сверьтесь с этим жетоном и возьмите из банка столько монет, сколько раз у вас выполнены изображённые требования.

## ПРИЛОЖЕНИЕ. ЖЕТОНЫ УЛОВОВ

### Набор А



Все жетоны этого набора действуют одинаково.

Всякий раз, когда вы выкладываете любую из изображённых на жетоне фигур на любую свою карточку невыполненного задания, получаете 1 монету.

**Пример.** Если, выполняя действие мастера, вы выложили фигуры  и , получите 2 монеты.

### Набор В



Все жетоны этого набора действуют одинаково.

В конце своего хода получите по 1 монете за каждую из изображённых на жетоне фигур, если она есть в вашем запасе и/или на ваших карточках невыполненных заданий.

**Пример.** Если в конце вашего хода у вас две фигуры  в вашем запасе и одна  на карточке задания, получите 3 монеты.

### Набор С

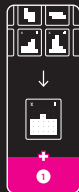


В конце своего хода получите по 1 монете за каждую вашу карточку невыполненного задания.

**Пример.** Если в конце вашего хода у вас 4 невыполненных задания, получите 4 монеты.



Всякий раз, когда вы выполняете задание, получаете 1 монету.

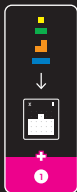


Всякий раз, когда вы берёте карточку задания, получаете 1 монету.



Всякий раз, когда вы выполняете действие мастера, получаете по 1 монете за каждую выложенную фигуру (любой формы).

**Пример.** Если, выполняя действие мастера, вы выложили на свои карточки заданий 3 фигуры (любой формы), получите 3 монеты.



Всякий раз, когда вы выкладываете любую из изображённых на жетоне фигур на любую свою карточку невыполненного задания, получаете 1 монету.

**Пример.** Если вы выложили фигуру  на свою карточку задания, получите 1 монету.



В конце своего хода получите по 1 монете за каждую из изображённых на жетоне форм, если хотя бы 1 фигура такой формы есть в вашем запасе и/или на ваших карточках невыполненных заданий.

**Пример.** Если в конце вашего хода у вас есть две разные формы фигур (три  и две ) в вашем запасе и/или на карточках заданий, получите 2 монеты.



Всякий раз, когда вы берёте фигуру 1-го уровня или улучшаете фигуру, получаете 1 монету.

Если вы играете с дополнением «Призрачная фигура», то также получаете 1 монету за каждое улучшение в награде «Новый уровень» (1 монету за  и 2 монеты за .

## ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ С ДОПОЛНЕНИЕМ «УЛОВКИ»

*Изощённый искусственный интеллект теперь берёт 2 карточки заданий в ход, поэтому не забывайте пользоваться уловками, чтобы его опередить!*

---

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку к одиночной игре как обычно, но возьмите 20 карточек белых заданий и 15 карточек чёрных заданий. Затем подготовьте компоненты дополнения «Уловки» по обычным правилам, но жетоны уловок и монеты поместите рядом с квадратом из карточек заданий.

### ВАШ ХОД

Следуйте обычным правилам одиночного режима и дополнения «Уловки».

### ХОД СОПЕРНИКА

Ваш соперник не использует уловки и не получает монеты. Он играет по правилам обычного одиночного режима, но с одним исключением: он всегда берёт две карточки заданий в свой ход.

- Первую в свой ход карточку задания соперник забирает так же, как и в обычном одиночном режиме, — то есть приносящую больше всего очков.
- Вторую в свой ход карточку задания он забирает из той же колонки, что и первую, но приносящую меньше всего очков.

- Если обе карточки приносят меньше всего очков, то он выбирает из них верхнюю в колонке.
- Если в нужной колонке не осталось карточек, пропустите этот этап.

Выложите на место взятых карточек новые задания только после того, как соперник забрал две карточки. Выкладывайте новые карточки в колонку сверху вниз.

### КОНЕЦ ИГРЫ

Игра может завершиться как по правилам обычного одиночного режима, так и дополнения «Уловки» (зависит от того, что произойдёт раньше).

### ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Следуйте правилам обычной одиночной игры и дополнения «Уловки».

### ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Происходит по правилам обычной одиночной игры.

## 피네스 확장

본 확장을 사용할 경우 새로운 모듈인 피네스가 게임에 추가됩니다. 게임 중간중간, 피네스 타일에 표시된 목표를 수행하여 크레딧을 획득하세요. 크레딧은 추가 행동과 교환할 수 있는 매우 소중한 자원입니다! 기존 게임의 전략을 완전히 바꿔주는 본 확장과 함께, <프로젝트 L>의 새로운 세계를 탐험하세요!

### 구성물

- 크레딧 35개
- 피네스 타일 30개
  - “A 세트” 10개
  - “B 세트” 10개
  - “C 세트” 10개
- 보관함 (상자 및 트레이)

※ 구성물을 잃어버리지 않도록 보관함에 넣어 보관하세요.

본 확장은 <프로젝트 L> 기본판 및 다른 모든 확장과 호환 가능합니다.

### 게임 준비

기본 게임 규칙대로 게임을 준비한 후, 아래 과정에 따라 피네스 모듈을 준비하세요.

- 1 모든 크레딧을 테이블 위 빈 공간에 모아 은행을 만듭니다.
- 2 피네스 타일의 뒷면을 보고, 모든 피네스 타일을 세트별로 분류합니다.

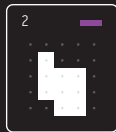
- 3 A 세트와 B 세트에서 무작위로 타일을 2개씩 고른 후, C 세트에서도 타일 6개를 무작위로 고릅니다. 나머지 타일은 사용하지 않으므로, (내용을 보지 않고) 상자에 돌려놓습니다.

- 4 앞서 고른 피네스 타일 10개를 (내용을 보지 않고) 잘 섞은 후, 검은색 퍼즐 줄 바로 아래에 한 줄로 배치합니다. 이때, 맨 왼쪽에 놓는 2개는 뒷면으로 놓고 나머지 8개는 앞면으로 뒤집어서 그 내용이 보이게 합니다.

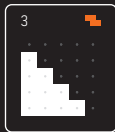
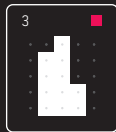
1



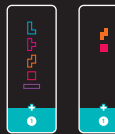
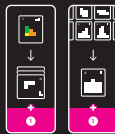
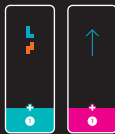
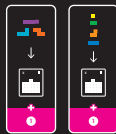
흰색 퍼즐 줄



검은색 퍼즐 줄



피네스 타일 줄



첫 번째, 두 번째 피네스 타일  
(뒷면 배치)

세 번째 ~ 열 번째 피네스 타일  
(앞면 배치)

## 게임 진행

게임을 진행하는 동안, 오직 가장 왼쪽에 **앞면**으로 놓인 피네스 타일만 달성할 수 있습니다.

매 라운드가 끝날 때마다, 가장 왼쪽에 놓인 피네스 타일은 게임에서 제거됩니다.

따라서, 게임의 첫 두 라운드 동안에는 아무도 피네스를 달성할 수 없습니다. 처음에 놓이는 2개의 타일은 뒷면으로 놓여있기 때문입니다.

모든 플레이어는 자신의 차례에 (현재 도전 가능한) 피네스 달성을 시도할 수 있습니다.

## 피네스 달성

피네스를 달성하려면 타일에 표시된 목표를 완수해야 합니다.

A 세트



B 세트



C 세트



- A 세트 타일을 달성하려면, 표시된 블록을 퍼즐에 놓아야 합니다.
- B 세트 타일을 달성하려면, 차례가 끝날 때 표시된 블록을 보유하고 있어야 합니다.
- C 세트 타일은 달성 조건이 다양합니다.

크레딧을 가져와야 하는데 은행이 텅 비었다면, 우선 가장 크레딧을 많이 가진 플레이어(들)가 자신이가진 크레딧 1개를 은행에 반납해야 합니다. 그런 다음, 크레딧을 얻어야 하는 플레이어가 정상적으로 크레딧을 가져옵니다.

자기 차례가 끝날 때, 개인판 왼쪽에 있는 크레딧 (이번 차례에 얻은 크레딧)을 모두 개인판 오른쪽으로 옮깁니다. 크레딧은 이렇게 오른쪽으로 옮겨져야만 사용이 가능합니다. 이후 차례에, 크레딧을 사용하면서 특별 행동인 **투입** 행동을 할 수 있습니다.

## 투입

자기 차례 아무 때나, 원한다면 사용 가능한 자기 크레딧 2개를 지불하면서 아무 행동 하나를 즉시 수행할 수 있습니다. 지불한 크레딧은 은행에 돌려놓습니다.

이 행동은 자기 차례에 할 수 있는 “행동 3회 제한”에 **포함되지 않습니다**. 보유한 크레딧만 충분하다면, 크레딧을 2개씩 지불해가며 한 차례에 투입 행동을 여러 번 수행할 수도 있습니다. 하지만 **마스터** 행동은 여전히 한 차례에 최대 한 번만 할 수 있습니다.

## 게임 종료

피네스 모듈을 사용하는 게임에서는, 다음 2가지 중 어느 한 상황이라도 발생한다면 게임이 종료됩니다.

- 기본 규칙과 동일하게 종료: **검은색 퍼즐 더미가 다 떨어졌을 때**. 이번 라운드를 정상적으로 마쳐 진행한 후, 마지막 한 라운드를 더 진행하고 마무리 작업으로 이어집니다.
- **마지막 남은 피네스 타일이 제거될 때**(10번째 라운드가 끝날 때). 이 경우, 다음 라운드를 진행하지 않고 바로 마무리 작업으로 이어집니다.

## 마무리 작업

마지막 라운드가 끝난 후, 개인판 왼쪽에 있는 크레딧을 모두 개인판 오른쪽으로 옮깁니다. 마무리 작업 단계에, 갖고 있는 크레딧을 지불함으로써 마무리 작업으로 인한 감점을 크레딧 1개당 1점씩 막을 수 있습니다. 마무리 작업 때 놓은 블록 수가 갖고 있

는 크레딧보다 많다면, 모자란 크레딧만큼 최종 점수가 깎입니다.

## 최종 점수 계산

모든 점수를 계산한 후, 가장 점수가 높은 사람이 여럿 있다면, 그중 갖고 있는 크레딧이 더 많은 사람이

승리합니다. 갖고 있는 크레딧 수까지 같은 경우, 기본판 규칙서에 기재된 동점자 규칙을 따릅니다.



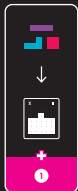
분홍색 타일: 피네스를 달성할 때마다, 타일 밑에 표시된 숫자만큼 크레딧을 은행에서 가져와 자기 개인판 왼쪽에 놓습니다. 이 크레딧은 다음 라운드가 되기 전까지는 사용할 수 없습니다.



파란색 타일: 자기 차례가 끝날 때, 피네스를 몇 번 달성했는지 계산해서 그에 상응하는 양의 크레딧을 가져옵니다.

## 피네스 타일 상세 안내

### A 세트



이 세트의 모든 피네스 타일은 같은 규칙을 따릅니다.

당신이 피네스 타일에 표시된 블록을 자기 개인판 앞의 아무 퍼즐에 놓을 때마다, 크레딧을 1개씩 획득합니다.

**예시:** 만약 당신이 **마스터** 행동을 통해  과  블록을 놓았다면, 크레딧 2개를 획득합니다.

### B 세트



이 세트의 모든 피네스 타일은 같은 규칙을 따릅니다.

자기 차례가 끝날 때, 피네스 타일에 표시된 블록이 자기 개인창고 및 개인판 앞의 퍼즐에 있다면 그 개수만큼 크레딧을 획득합니다.

**예시:** 만약 당신의 개인창고에  블록이 2개 있고, 당신의 퍼즐 위에  블록이 1개 있다면, 차례 끝에 크레딧 3개를 획득합니다.

### C 세트



자기 차례가 끝날 때, 자기 개인판 앞에 놓인 미완성 퍼즐의 개수만큼 크레딧을 획득합니다.

**예시:** 만약 당신의 차례가 끝날 때 미완성 퍼즐 4개가 당신의 개인판 앞에 놓여 있다면, 크레딧 4개를 획득합니다.



퍼즐을 1개 완성할 때마다, 크레딧 1개를 획득합니다.



퍼즐을 1개 **가져**올 때마다, 크레딧 1개를 획득합니다.



**마스터** 행동 또는 **외교관** 행동을 할 때마다, 이를 통해 놓는 블록 수만큼 크레딧을 획득합니다. 이때, 블록의 종류는 상관 없습니다.

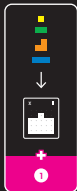
※ 외교관 행동은 외교관 확장에 등장하는 새 행동입니다.

**예시:** 마스터 행동을 사용해 자기 퍼즐에 아무 블록 3개를 놓았다면, 크레딧 3개를 획득합니다.



자기 차례가 끝날 때, 피네스 타일에 표시된 블록이 자기 개인 창고 및 개인판 앞의 미완성 퍼즐에 있다면, 그 **종류** 수만큼 크레딧을 획득합니다.

**예시:** 만약 당신의 개인창고와 퍼즐 위에 2종류의 블록이 있다면 (■ 블록 3개와 ■ 블록 2개), 차례 끝에 크레딧 2개를 획득합니다.



당신이 피네스 타일에 표시된 블록을 자기 개인판 앞의 아무 퍼즐에 놓을 때마다, 크레딧을 1개씩 획득합니다.

**예시:** 놓기 행동을 사용해 자기 퍼즐에 ■ 블록을 놓았다면, 크레딧 1개를 획득합니다.



**업그레이드** 행동을 할 때마다, 크레딧 1개를 획득합니다.

고스트 블록 확장을 사용해서 게임을 하고 있다면, '레벨 업' 보상을 받을 때에도 크레딧을 1씩 획득합니다(↑는 크레딧 1개, ↗는 크레딧 2개).

## 피네스 1인 게임 변형 규칙

인공지능 상대는 이제 매 차례마다 퍼즐을 2개씩 가져갑니다. 피네스를 잘 활용해 승리를 거머주세요!

---

### 게임 준비

기본 게임의 1인 게임 변형 규칙을 따르되, 흰색 퍼즐을 20개 사용하고 검은색 퍼즐을 15개 사용합니다. 그런 다음, 피네스 확장의 기본 규칙에 따라 피네스 모듈을 준비합니다. 이때, 피네스 타일은 3x3 형태로 배치된 퍼즐 근처의 적당한 곳에 놓습니다.

### 참가자(당신)의 차례

기본 게임의 1인 게임 변형 규칙과 피네스 확장의 규칙에 따릅니다.

### 인공지능 상대의 차례

상대는 크레딧을 얻지도 않고, 피네스를 달성하지도 않습니다. 상대는 아래의 예외 사항을 제외하면, 기본 게임의 1인 게임 변형 규칙에 따라 행동합니다.

상대는 자기 차례에 항상 퍼즐을 **2개** 가져갑니다.

- 처음 가져가는 퍼즐의 기준은 기본 게임의 1인 게임 변형 규칙과 동일합니다. 즉, 점수가 가장 높은 퍼즐입니다.

- 두 번째로, 상대는 첫 번째 퍼즐과 같은 세로줄에서 점수가 가장 낮은 퍼즐을 가져갑니다.

- 만약 점수가 가장 낮은 퍼즐이 여러 개인 경우, 상대는 그중 세로줄에서 더 위에 놓인 퍼즐을 가져갑니다.

- 만약 그 세로줄에 가져갈 퍼즐이 남아있지 않을 경우, 이 과정을 건너뛹니다.

상대가 퍼즐을 둘 다 가져간 후에 빈자리를 채워야 합니다. 가장 위의 빈자리부터 채웁니다.

## 게임 종료

기본 게임의 1인 게임 변형 규칙과 피네스 확장의 규칙에 따라 게임 종료 조건이 달성됩니다.

## 마무리 작업

기본 게임의 1인 게임 변형 규칙과 피네스 확장의 규칙에 따릅니다.

## 최종 점수

기본 게임의 1인 게임 변형 규칙을 따릅니다.



## 코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

[www.koreaboardgames.com](http://www.koreaboardgames.com)

[www.divedice.com](http://www.divedice.com)

[www.akongdakong.co.kr](http://www.akongdakong.co.kr)

※ <프로젝트 L>은 (주)아스모디코리아와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

B3145



P R O J E C T

F I N E S S E   E X P A N S I O N

**boardcubator**

[www.boardcubator.com](http://www.boardcubator.com)