

Петля

СОЛО-РЕЖИМ



То ти в нас одинак?.. Весь такий відлюдкуватий, своєрідний, загадковий... Нічого, бува й таке. Агентство розробило простий протокол і для тих, хто хоче помірятися силами з доктором Хибою наодинці.

Більшість правил і приготувань лишаються такими ж, як і в кооперативному режимі. Указані в цьому буклеті правила — це всі зміни для соло-режиму.

Управління агентами

У соло-режимі можете набрати собі в штат 2, 3 або 4 агентів. Колода буде одна, незалежно від кількості агентів.

Для всіх правил, приготувань і властивостей ви вважаєтеся **одним і тільки одним гравцем**, що контролює **2, 3 або 4 агентів**. Різниця між гравцем і агентом принципова. Незалежно від кількості агентів у режимі Д.И.В.Е.Р.С.І.Я, ви починаєте гру з 7 клонами на полі, а «Нагорода для агентів» дозволяє вибрати лише одну з двох карт.



Скільки агентів узяти в штат? Гарне запитання! Особливість соло-гри в тому, що лише ви визначаєте черговість ходів агентів. Тож самі вирішуйте, спростити собі гру (тобто узяти менше агентів) чи з головою поринути у стратегічні хитросплетіння (узяти більше агентів). Для першої гри Агентство рекомендує взяти 3 агентів.

Приготування

Викладіть перед собою плитку вибраних агентів. Розмістіть фігурки агентів у їхніх початкових епохах. Затасуйте всі початкові карти цих агентів у одну колоду. У колоді на 2 агентів повинно бути 12 карт, на 3 агентів — 18 карт, на 4 агентів — 24 карти. У вас будуть **одна колода гравця** та **один скид**.

Активний агент

Перед початком гри та наприкінці кожного ходу ви не поповнюєте руку кожного агента, як указано в основних правилах.

Натомість відкривайте карти з колоди по одній і розміщуйте біля різних плиток агентів залежно від типу карти:

- Коли відкриваєте **початкову карту** агента, розміщуйте її біля **плитки цього агента**.
- Коли відкриваєте карту **без символу агента**, можете розмістити її біля **плитки будь-якого агента**.

Щойно біля однієї з плиток буде 3 карти, припиніть відкривати карти й починайте виконувати ходи агентом, який має 3 карти.



Максим починає соло-гру з Кібердівчач, Містером Часом і Механічною войовницею-404. Він відбирає їхні початкові карти й затасовує в одну колоду.



Перед початком гри Максим відкриває карти з колоди гравця і розміщує біля плиток відповідного агента, доки один з агентів (тут — Механічна войовниця-404) не матиме 3 карти. Максим припиняє відкривати карти й починає виконувати ходи цим агентом.

Петля

СОЛО-РЕЖИМ

Рука

Кarti, що лежать біля плитки агента, вважають рукою цього агента.

Ви завжди граєте активним агентом (який має 3 карти на руці).

Примітка. Коли властивість дозволяє зіграти карту з руки іншого агента, ви можете вибрати карту біля плитки іншого агента. Якщо біля плиток інших агентів немає карт, властивість застосувати неможливо.

Кінець ходу

Перш ніж відкривати карти наприкінці ходу (доки один з агентів знову не матиме 3 карти на руці), скиньте всі карти агента, який щойно виконував хід, залишивши всі карти біля плиток інших агентів.



Максим виконав хід Механічною воєвницею-404. Наприкінці ходу він скидає 3 карти цього агента, відкриває нові карти з колоди гравця і викладає їх біля плиток агентів, доки один з агентів не матиме 3 карти.



Зауважте. Максим відкриває «Телепорт Тесла», який додав у колоду в попередній хід. Це не початкова карта, тож Максим може віддати її будь-якому агенту. Першою 3 карти отримує Кібердівча, тому Максим тепер виконує хід цим агентом. Решта відкритих карт залишаються біля плиток агентів до наступного поповнення руки.

Важлива примітка. Розподіл карт із колоди гравця відбувається лише під час приготування та наприкінці ходу. Якщо ви берете карту у фазі дій, ця карта завжди потрапляє на руку активного агента, навіть якщо це одна з початкових карт іншого агента.

