

КРРИО™

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

ОБ ИГРЕ

Эти правила позволят вам сыграть в одиночном режиме против автоматизированной фракции противника.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните подготовку к игре как обычно для 2 игроков, но с учётом изменений в следующих шагах:

2. После размещения дронов противника на его платформе разместите 2 дрона дополнительного цвета на 2 оставшихся доках (таким образом, у противника будет 5 дронов).
5. Вы — первый игрок. Противник ходит вторым.
12. Перед подготовкой игровой колоды возьмите из неё по 1 карте каждого типа и разместите их случайным образом на игровом поле, как показано ниже:



13. Не раздавайте противнику 5 карт. Вместо этого сделайте следующее для его платформы:
 - Возьмите 1 карту и положите её лицевой стороной вверх в качестве улучшения.
 - Возьмите 1 карту и положите её лицевой стороной вверх в качестве транспорта.
 - Возьмите 1 карту и положите её обратной стороной вверх в качестве миссии, не глядя на её лицевую сторону.

Затем возьмите 2 карты и положите их лицевой стороной вверх рядом с платформой противника — это будут **карты решений**.

ХОД ИГРЫ

Играя в одиночку, вы совершаете свои ходы по обычным правилам, но с 1 ограничением: **вы не можете сыграть карту в качестве улучшения, если на платформе противника уже есть улучшение такого типа.**


ПРОТИВНИК

Противник взаимодействует с компонентами игры иначе, чем игрок. Правила, приведённые ниже, заменяют противнику обычные правила.

Платформа

- Противник не выполняет действия платформы.
- Противник не использует эффекты карт улучшений и транспорта.
- Противник может хранить на своей платформе любое количество капсул экипажа.

Карты

- Противник не берёт карты в руку.
- Когда противник получает бонус , возьмите верхнюю карту колоды и положите её обратной стороной вверх в качестве миссии противника, не глядя на её лицевую сторону.
- В отличие от игрока, у противника может быть любое количество миссий.

Ресурсы

- Когда противник получает жетон ресурсов, положите его в любую пустую ячейку платформы противника. Если на его платформе не осталось пустых ячеек, уберите жетон в коробку. Затем, в отличие от игрока, противник **также** получает бонус, указанный на жетоне.
- Когда у противника есть выбор, какой из 2 материалов получить с жетона ресурсов, он получает материал, которого у него меньше всего.

Общее

- Если в любой момент обе карты решений оказываются одинаковыми, сбросьте их и раскройте 2 карты на замену.
- Когда у противника появляется 2 или более варианта, как применить эффект, **вы решаете, как именно его применить**.

ХОДЫ ПРОТИВНИКА

Противник делает ход после каждого вашего хода, либо посылая дроны, либо отзывая их.

Как правило, противник будет посылать дроны. Он отзывая дроны только в следующих случаях:

- На платформе противника нет дронов.
- Хотя бы в 1 отсеке корабля не осталось открытых доков.

Примечание: противник может отзывая дроны несколько ходов подряд.

Послать дроны

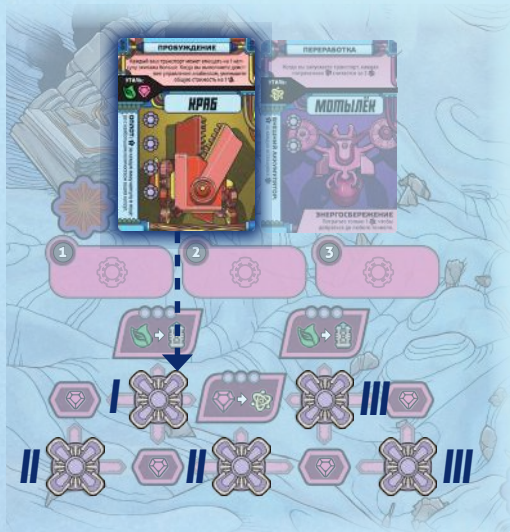
1. Активировать карту решения

Выберите случайным образом 1 из 2 карт решений (подбросьте монету или неиспользуемый жетон). Выбранная карта соответствует одной из карт, размещённых на игровом поле во время подготовки, и определяет, куда противник посылает дрон.

2. Послать дрон противника

Возьмите 1 дрон противника с его платформы (неважно, какого цвета дрон) и разместите его на игровом поле по следующим правилам:

- I.** Разместите дрон в доке, расположенном под картой, соответствующей активированной карте решения.
- II.** Если этот док занят, вместо этого разместите дрон в любом из 2 доков под ним.
- III.** Если это невозможно, разместите дрон в любом открытом доке в этом отсеке корабля.



Приоритет размещения дронов противника

3. Выполнить действие

Действие, которое выполняет противник, зависит от того, в каком отсеке корабля размещён его дрон.

Инженерный отсек/ Лаборатория/ Отсек разработки:

- I.** Противник берёт верхний жетон ресурсов из стопки, расположенной справа от дока с только что размещённым дроном.
- II.** Если здесь нет жетонов ресурсов, противник берёт жетон из следующей по часовой стрелке стопки (снизу, слева, сверху), связанной с этим доком.
- III.** Если жетонов не осталось ни в одной из стопок, связанных с этим доком, противник получает материал, указанный на соседней ячейке ресурсов.

Экспедиционный отсек:

Противник получает 1 нанит. Затем противник пробуждает 1 капсулу экипажа в крайней левой камере экспедиционного отсека (возьмите 1 капсулу и разместите её на платформе противника).

4. Взять карту решения

Сбросьте активированную карту решения и раскройте из колоды новую карту на замену.

5. Проверить ресурсы противника

Подробнее в разделе «Проверка ресурсов противника» на следующей странице.

Отозвать дроны

1. Назначить в грузовой отсек

Если в грузовом отсеке ещё нет 3 капсул экипажа противника и хотя бы 1 ячейка пуста, возьмите 1 капсулу экипажа с платформы противника и поместите её в любую пустую ячейку грузового отсека. Если возможно, поместите капсулу в ячейку, где ещё нет капсул противника.

2. Спасти груз

За каждую капсулу экипажа противника, которая находится в грузовом отсеке, противник получает 1 материал указанного типа.

3. Устроить инцидент

Если на игровом поле находятся 3 дрона противника или меньше, устройте 1 инцидент.

Если на поле находятся 4 или 5 дронов противника, устройте 2 инцидента.

Выберите жетоны инцидентов в отсеках корабля, содержащих наименьшее количество капсул противника.

Примените эффекты всех жетонов, прежде чем заменить их.

4. Вернуть дроны

Верните все дроны противника с игрового поля в любые доки на его платформе (противник не выполняет действия платформы).


5. Проверить ресурсы противника



Подробнее смотрите в следующем разделе.

Проверка ресурсов противника


Вне зависимости от того, посылает противник дроны или отзывает, его ход заканчивается проверкой ресурсов. В порядке, указанном ниже, проверьте каждый ресурс противника — за каждый достигнутый порог примените соответствующий эффект.


1. Проверьте кристаллы

Если у противника 4 :


- I. Противник пробуждает 1 капсулу экипажа в крайней левой камере инженерного отсека.
- II. Противник получает 3 .
- III. Противник теряет все .


2. Проверьте органику

Если у противника 4 :


- I. Противник пробуждает 1 капсулу экипажа в крайней левой камере лаборатории.
- II. Противник пробуждает 2 капсулы экипажа в отсеке корабля с наибольшим количеством его капсул.
- III. Противник теряет всю .








3. Проверьте технику

Если у противника 4 :


- I. Противник пробуждает 1 капсулу экипажа в крайней левой камере отсека разработки.
- II. Возьмите 1 карту из колоды и положите взакрытую в качестве миссии противника, не глядя на её лицевую сторону.
- III. Возьмите 1 карту и положите её лицевой стороной верх в качестве улучшения противника. Если это невозможно, положите её в качестве транспорта.
- IV. Противник теряет всю .

4. Проверьте наниты

Если у противника 4 :


- I. Противник пробуждает 1 капсулу экипажа в крайней левой камере экспедиционного отсека.
- II. Противник получает   . Если это приведёт к достижению порога по ,  или , повторите соответствующие шаги, описанные выше.
- III. Противник теряет все .

5. Проверьте энергию и капсулы экипажа

Если у противника хотя бы 3  и хотя бы 3 капсулы экипажа на его платформе:

- I. **Разведка** — выберите 1 жетон пещеры, лежащий лицевой стороной вниз, и раскройте его. Этот жетон пещеры должен соседствовать с уже раскрытым жетоном пещеры и **должен быть большого размера, если это возможно**. Поместите 1 капсулу экипажа с платформы противника в эту пещеру.

- II. Выберите 2 соседних раскрытых жетона пещер с наименьшим количеством капсул экипажа противника. Возьмите все капсулы с платформы противника и распределите их по возможности поровну между этими двумя пещерами.




- III. Противник теряет всю .

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается как обычно. Противник зарабатывает очки по обычным правилам, но с 1 отличием: перед подсчётом очков за миссии раскройте карты миссий противника. Если среди них есть одинаковые карты, заменяйте их по одной карте за раз случайными картами с верха колоды до тех пор, пока все карты миссий противника не будут разными. **Противник получает очки за 3 карты миссий, приносящие ему наибольшее количество очков.**

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Вы можете использовать 1 из следующих вариантов или оба сразу:

- Для более сложной игры при подготовке в шаге 6 противник получает   .
- Для более непредсказуемой игры не выкладывайте карты решений при подготовке к игре. Когда противник посылает дроны, в шаге 1 откройте верхнюю карту колоды и активируйте её. Пропускайте шаг 4, когда противник посылает дроны.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы базовой игры: Том Джолли, Люк Лори

Автор одиночной игры: Люк Лори

Продюсер: Александар Ортлофф

Графический дизайн: Бри Линдсо, Жасмин Радью и Сэмюэл Р. Шимота

Арт-директор: Сэмюэл Р. Шимота

Ведущий разработчик: Тодд Михлич

Директор по маркетингу: Бет Эриксон

Директор по бренд-менеджменту: Джастин Кемплайн

Руководитель студии: Стивен Кимбалл

ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Перевод и редакция: Юлия Колесникова

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Версия правил 1.0

© 2021 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно
hobbyworld.ru