

Спящие боги

РЕЖИМ АРКАДЫ

АВТОР РЕЖИМА

АЙРА ФЕЙ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните только следующие этапы подготовки к обычной игре со сс. 4–5 базовых правил «Спящих богов»:

3, 4, 5, 7*, 8, 11, 12**

Примечание: в режиме аркады вы не будете использовать атлас, планшет корабля, фигурку корабля, карты событий, жетоны поиска, книгу историй и т. д.

*Если хотите играть на низкой сложности, используйте 4 начальные карты приключений, на обычной — 2, а на высокой — 1. При обычной и высокой сложности выберите нужное число карт, после того как получите начальные карты способностей.

**Каждый игрок получает 4 фишки приказов и 2 карты способностей.

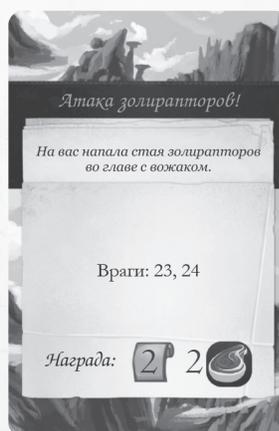
Выберите сложность (низкую, обычную или высокую), а затем выберите продолжительность партии:

- **Короткая** (около 1 часа): 4 встречи с проверками и 2 боевые встречи.
- **Средняя** (около 2 часов): 8 встреч с проверками и 4 боевые встречи.
- **Длинная** (около 3 часов): 12 встреч с проверками и 6 боевых встреч.
- **Эпичная** (около 4 часов): 16 встреч с проверками и 8 боевых встреч.
- **Легендарная** (около 5 часов): все 20 встреч с проверками и все 10 боевых встреч.

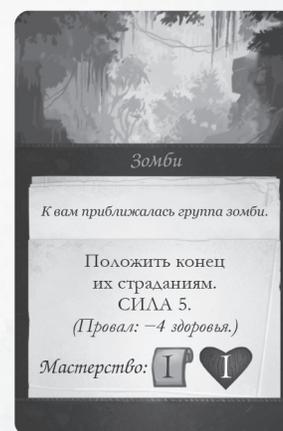
Затем подготовьте колоду аркады: возьмите все карты аркады (на их рубашках написано «Режим аркады») и выполните указания на следующей странице.



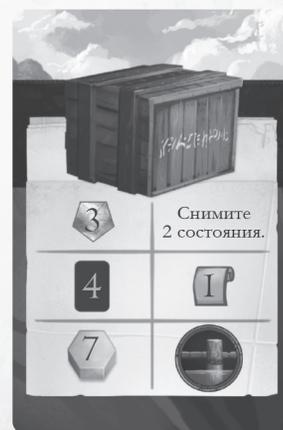
Карта аркады



Боевая встреча



Встреча с проверкой



Карта награды

1) Возьмите нужное для выбранной продолжительности партии количество случайных карт встреч с проверками и боевых встреч. Остальные карты встреч не глядя верните в коробку.

2) За каждые 3 карты встреч возьмите 1 случайную карту награды (например, для короткой партии возьмите 2 карты наград). Остальные карты наград не глядя верните в коробку.

3) Положите все взятые карты лицевой стороной вниз в несколько стопок следующим образом: 1 карта боевой встречи внизу, 2 карты встреч с проверками посередине и 1 карта награды наверху. Затем поместите полученные стопки друг на друга, сформировав стопку встреч.

4) Поместите карту босса лицевой стороной вверх под низ полученной стопки.

Теперь вы готовы начать игру!

НОВЫЕ ПОНЯТИЯ

Карта награды

Карты наград — это общие ресурсы, которые вы накапливаете в ходе партии. В начале своего хода, прежде чем открыть карту встречи, активный игрок может по очереди применить любое количество карт наград.

Применяя карту награды, получите изображённые на ней бонусы в зависимости от выбранной сложности:

- Низкая — все бонусы.
- Обычная — все бонусы, кроме одного.
- Высокая — все бонусы, кроме двух.

Получите выбранные бонусы по очереди в любом порядке, а затем уберите эту карту награды из игры.

Активный игрок решает, как распределить полученные бонусы, по желанию советуясь с остальными участниками. Перед получением каждого следующего бонуса вы можете потратить полученную перед этим фишку приказа. Например, вы можете получить фишки приказов в качестве бонуса, затем использовать их, чтобы назначить или применить карту, после чего в качестве бонуса убрать приказы с карт и/или планшетов экипажа, а потом взять карты способностей.



Карта босса



Правый нижний бонус этой карты позволяет посетить порт.



Правый нижний бонус этой карты позволяет посетить рынок.

Примеры бонусов

Получая бонус «7 фишек приказов», активный игрок самостоятельно решает, как распределить их между участниками, и не обязан распределять их равномерно.

Получая бонус «Возьмите 4 карты способностей», активный игрок самостоятельно решает, как распределить их между участниками, не глядя на лицевые стороны карт. **Примечание:** если, получив таким образом карты способностей, игрок превысил предел руки, он должен немедленно сбросить лишние карты, как обычно.

Мастерство

На картах встреч с проверками указаны награды за мастерство. Если при прохождении проверки ваш результат превысил её значение на ваше значение мастерства, вы получаете указанную награду. В противном случае вы ничего не теряете, но эти награды не получаете. Ваше мастерство зависит от выбранной сложности:

- Низкая — мастерство 0.
- Обычная — мастерство 2.
- Высокая — мастерство 4.

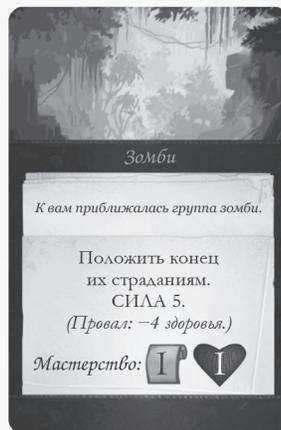
Пример: если в проверке СМЕКААКП 6 ваш результат равен 8, вы получите награду за мастерство при низкой и обычной сложности, но не получите при высокой сложности.

Элементы режима кампании

Многие элементы игры относятся только к режиму кампании и не используются в режиме аркады. Если карта ссылается на что-то, не используемое в режиме аркады, игнорируйте это указание (например, если текст ссылается на фигурку корабля, участок, где она находится, действие исследования и т. д.).

ПОРЯДОК ХОДА

- 1) Если верхняя карта в стопке встреч — карта награды, возьмите её и добавьте в общий запас. Каждый 3-й ход вы будете получать карту награды (начиная с 1-го хода в игре). Это не считается получением карты встречи в этот ход.
- 2) Перед тем как открыть верхнюю карту встречи, игроки могут назначить членам экипажа карты способностей, обменяться оружием, применить рецепты и любое количество карт наград в любом порядке.
- 3) Откройте и разыграйте верхнюю карту встречи (проверку или бой). Каждый ход вы разыгрываете ровно 1 встречу.
- 4) Передайте жетон капитана следующему игроку по часовой стрелке.



В награду за мастерство в проверке с этой карты вы получите 1 опыт и восстановите 1 здоровье.

Последний бой

В последнем бою игры используйте карту босса, изменяющую ход боя. Испытайте судьбу нужное число раз и измените способности каждого врага в соответствии с результатом, игнорируя повторяющиеся значения судьбы и повторно испытывая судьбу в таком случае. Количество испытаний судьбы (карт) зависит от выбранной сложности:

- Низкая — 1 карта.
- Обычная — 2 карты.
- Высокая — 3 карты.

Бонусы +1 к урону суммируются друг с другом. Способности конца раунда (испыт, отравление) применяются только по 1 разу для каждого врага.

Подсчёт очков

В конце игры подсчитайте свой итоговый результат, как описано ниже. Для этого в течение партии отслеживайте, какие встречи вы завершили успешно, — кладите их лицевой стороной вверх в стопку сброса, а проваленные — лицевой стороной вниз.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, если здоровье всех членов экипажа снижается до 0 или если в начале хода в стопке встреч нет карт.

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После боя с боссом игроки могут потратить приказы и применить карты (включая рецепты), чтобы увеличить свой итоговый счёт.

- +10 за каждую успешно завершённую встречу;
- -1 за каждый урон, жетон состояния или жетон усталости на экипаже;
- +1 за каждый полученный опыт;
- +50, если вы достигли конца стопки встреч и выжили;
- +100, если вы играли на обычной сложности, или +200, если играли на высокой.



Если для этой карты босса вы получили значение судьбы 3 и 4, все враги будут наносить +1 урон во время атаки в конце раунда и +2 урона при контратаке (поскольку все бонусы к урону суммируются, в данном случае урон от контратаки увеличивается).