Одиночная игра



Правила одиночного режима предполагают, что вы используете все компоненты этого дополнения. Если вы играете без каких-либо элементов, вносите соответствующие коррективы. Тем, кто пробует этот режим для изучения правил или игры, мы советуем выбрать лёгкий уровень. Тем, кто хочет испытать жёсткую конкуренцию, советуем выбрать сложный уровень или одиночную кампанию.

Подготовка к игре

Шаги подготовки изменяются следующим образом:

1. Начните с сектора «Нир», затем открывайте дополнительные секторы, пока у вас не будет хотя бы 2 точки возрождения и суммарно хотя бы 4 сектора. Если вы открываете сектор «Ксиа», замешайте его в стопку секторов и откройте новый сектор. Затем **разместите все открытые секторы так, как вам нравится (задайте любое расположение)**.

1.1. Если на игровом поле нет Кемплара II и/или Острога, найдите их. Возьмите ещё 5 случайных секторов (не смотрите их) и перемешайте с Кемпларом II и/или Острогом лицевой стороной вниз. Положите эти 6–7 секторов на стопку остальных секторов (не смотрите их).

3. Уберите следующие карты из колоды титулов: «Мститель», «Великодушный», «Герой», «Меценат». Затем перемешайте колоду и откройте 1 карту. Она будет доступна с самого начала игры. (Новые титулы откроются по обычным правилам во время игры.)

3.1. Уберите следующие карты из колоды событий: «Гран-при Феско», «Смена настроения».

7. Выберите необходимое для победы количество очков славы (©). (В кампании это количество определяется выбранной целью.) Поместите свой маркер на деление с 0 ©, поместите туда же 1 маркер другого цвета. Он будет отсчитывать очки славы всех неигровых персонажей (они все действуют заодно и против вас).

10. Поместите свой корабль уровня 1 на любую клетку возрождения. Затем разместите неигровых персонажей и возьмите карты поведения (см. ниже), если нужно. Начните с 4000 ◬, купите оборудование и модули по обычным правилам. Либо начните с 2000 ◬, играя на лёгком уровне, или с 6000 ◬, играя на сложном уровне. Новичкам рекомендуется лёгкий уровень.

Неигровые персонажи (НИП)

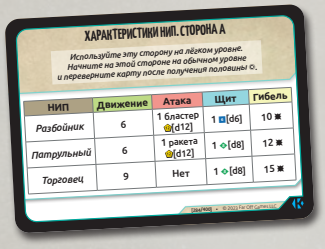
В одиночной игре вы должны использовать Торговца, Патрульного и Разбойника (если хотите, то ещё и Наёмника). Не берите себе их карты. Когда эти НИП появляются на игровом поле, кладите их карты на стол в любом порядке и берите для них случайным образом по карте поведения.

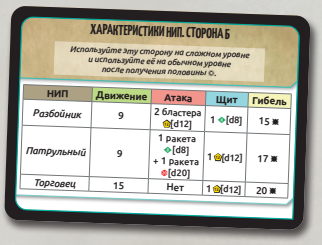
Сложность НИП

В состав дополнения входит двусторонняя карта характеристик НИП, созданная для того, чтобы вы получили максимальное удовольствие от игры и возможность настроить под себя её сложность.

- **Лёгкий уровень.** Используйте только сторону А.
- **Обычный уровень.** Используйте сторону А, пока вы или НИП не наберёте ½ нужного количества ©. После этого переверните карту на сторону Б. (Например, при игре до 15 © перейдите к стороне Б, когда кто-нибудь накопит 8 ©.)
- **Сложный уровень.** Используйте только сторону Б.

Карта характеристик НИП заменяет параметры карт неигровых персонажей из базовой игры, кроме награды за уничтожение.





Бонусные © для НИП при уничтожении игрока

Если Патрульный или Разбойник уничтожает корабль игрока, НИП немедленно получают 1 ©, 2 © или 3 © в зависимости от уровня уничтоженного корабля (1 ⬡, 2 ⬡ или 3 ⬡ соответственно).

Наёмник

Любой НИП, уничтоженный Наёмником, приносит игроку © и ◬ (и продвижение к цели кампании), как если бы игрок уничтожил этот корабль сам, но награду за голову (если она была) забирает Наёмник. Уничтоженный Наёмник, как обычно, появляется на случайной точке возрождения, но игрок продолжает оставаться его владельцем. Наёмник всегда ходит сразу после игрока.

Поведение НИП



Лицевая сторона Оборот

Карты поведения
Когда НИП впервые появляется в игре (по обычным правилам), случайным образом возьмите для него карту поведения. Затем случайным образом выберите для него определённое поведение с этой карты. В свой ход он будет следовать описанным правилам вместо обычных. **Примечание:** НИП по-прежнему применяет обычные правила при появлении и возрождении, например, Разбойник всё так же начнёт игру с 2000 ⓐ в качестве награды за голову.

Порядок применения
Этапы поведения применяются в описанном на карте порядке. Если вы не можете выполнить этап (например, его условие — «Если на дальности атаки», а на дальности атаки НИП никого нет), проверьте, можно ли выполнить альтернативный этап (например, «Если нет, снова перемещается к цели»). Если НИП больше не может выполнить никакие этапы, его ход окончен.

«Перемещается к цели»
Некоторые карты поведения говорят о том, что НИП «перемещается к цели». Более точно это выражение означает «НИП перемещается на подходящую дальность, необходимую для следующего действия этого НИП, а затем останавливается». Разбойник перемещается на соседнюю клетку от цели, так как атакует бластерами, Патрульный — на клетку на дальности атаки ракетами, а Торговец — на клетку действия. Если НИП не может достичь нужной клетки, он постарается оказаться как можно ближе к ней. При необходимости Торговец будет применять правило «Использование занятых клеток» (правила базовой игры, с. 9, раздел «Движение»).

Двойные действия
Некоторые карты поведения предписывают НИП провести 2 атаки. Это 2 отдельные атаки, так что игрок может перезарядить щиты между ними (как обычно, потратив энергию).

Некоторые карты поведения предписывают НИП дважды переместиться. Если НИП достигает цели первым движением, то не совершает второе.

Смена поведения

Обычно каждый НИП сохраняет своё поведение на протяжении всей партии. Однако, уничтожив НИП, игрок, если хочет, может взять новую карту поведения для этого НИП и случайно выбрать одно из двух её поведений. Также игрок может оставить для НИП его текущее поведение.

Конкретные случаи взаимодействия с НИП рассмотрены в FAQ, ссылка на него дана в разделе «Вопросы и ответы» на с. 4.

Миссии

Миссии, делающие целями игроков
В одиночном режиме миссии, делающие целями игроков (вор, убийца и т. д.), вместо этого делают целями Разбойника, Патрульного и Торговца. Когда такой НИП появляется в партии, игрок выбирает очерёдность хода, в которой тот «сидит». Таким образом, для целей выполнения миссий вы считаете этих НИП другими игроками. Миссии не могут сделать целью самого игрока, Наёмника или «Печь».

Если в игре присутствует лишь один НИП (Патрульный, Торговец или Разбойник), миссии, которые делают целью второго игрока слева или справа, выполнить нельзя. Для них необходимо присутствие в игре хотя бы 2 из этих НИП.

Определяйте подходящую цель-НИП в момент выполнения задания миссий (т. е. при открытии карты миссии). Если позже в игре появится новый НИП, изменившаяся очерёдность хода применится только к тем миссиям, которые ещё не были выполнены (т. е. к лежащим лицевой стороной вниз).

Получение миссий
Всякий раз, когда вы выполняете действие получения миссии в одиночной игре, вы можете сразу смотреть взятые миссии и оставлять себе любое их число, не превышающее доступного (вместо того чтобы ждать окончания хода, как в обычной игре). Однако, если хотите, можете ждать и до конца хода.

Награда за голову

Награда за голову на преступной планете
Всякий раз, когда ваш корабль попадает на преступную планету через планетарный вход, награда за вашу голову увеличивается на 1000 ⓐ, даже если вы уже преступник.

Сохранение награды за голову
Покупая новый корабль, переносите на него награду за вашу голову. Она убирается с корабля, если вас уничтожают.

Награда за голову при атаке
Всякий раз, когда вы или Наёмник атакуете Торговца или Патрульного, награда за вашу голову увеличивается на 1000 ⓐ (в дополнение к награде за голову при уничтожении НИП).

Победа в игре

Проверяйте, победили ли вы (достигли нужного деления с ⓒ или миновали его), в каждой своей итоговой фазе.

Расширение системы

Конец хода игрока. Расширение системы
Сразу после каждого своего хода (до хода какого-либо НИП) открывайте новый сектор.

1. Определите пустые места, где могли бы появиться секторы. Выберите пустое место, соседствующее с наибольшим числом секторов (если таких несколько, выберите из них одно).

2. Выберите символ на краю сектора.

3. Откройте новый сектор и поместите его так, чтобы его символ совпадал с выбранным.

4. Добавьте в новый сектор НИП, если необходимо. Этот НИП будет ходить по обычным правилам.

Конец раунда в одиночной игре



Сразу после ходов всех НИП (но до применения эффектов событий) вы должны сделать следующее:

1. Уберите все кубы с игрового поля (выброшенные за борт из-за соответствующего действия или уничтожения/повреждения вашего корабля).

2. Бросьте [d20].
- Добавьте 2 за каждый куб, убранный на этапе 1.
- Добавьте 2 за каждую 1000 ⓐ, которую НИП получили в текущем раунде (в качестве эффектов событий или награды за голову при уничтожении корабля).
- Добавьте 2 за каждое ©, на которое вы обгоняете НИП.
- Добавьте X от определённого поведения Торговца, если применимо.

Затем продвиньте маркер НИП на шкале очков славы в соответствии с таблицей:

Результат	Получаемые ©
1–3	0 ©
4–14	1 ©
15–20	2 ©
21–25	3 ©
26–30	4 ©
31+	5 ©

Примечание: все НИП пользуются общим маркером ©. В конце каждого раунда они делают лишь 1 бросок кубика.

Если НИП лидируют, они могут открыть новые титулы и события. Открывайте нужные карты сразу же. Если НИП достигают выбранного для победы количества очков славы, вы проиграли.

Пример. *Сейчас конец раунда, вы и каждый НИП сделали по ходу. Вы бросаете кубик на получение © НИП. Вы не выбрасывали за борт груз, и ни один НИП не получал кредиты в качестве награды за голову, поэтому бонусов к броску за это нет. У вас 6 ©, а у НИП1 5 ©, значит, НИП получают +2 к результату броска (+2 за каждое ©, на которое вы их обгоняете). Также поведение Торговца — «Знакомое лицо», и он достиг 2 разных клеток «Продажа» на своём ходу, что даёт НИП ещё +4. Результат броска d20 — 12. +2 за отставание на шкале очков, +4 за поведение Торговца. Итоговый результат — 18. НИП получают 2 ©, и теперь у них 7 © против ваших 6 ©. Так как они первыми достигают деления с 7 ©, вы берёте карту события из колоды и применяете возможные эффекты событий, действующие в конце раунда (включая только что открытое событие). Затем вы начинаете свой следующий ход.*

Одиночная кампания

Чтобы пережить настоящее одиночное приключение, вы можете пройти кампанию — сыграть несколько одиночных партий подряд, периодически получая ценные улучшения. Правила одиночного режима изменяются так, как описано ниже.

Подготовка к игре
Для кампании рекомендуем выбрать сложный уровень.

Вы можете выбрать лишь такой корабль уровня 1, который ещё не использовали в текущей кампании, если только вы уже не использовали все корабли уровня 1. В этом случае выбирайте корабль среди тех, которые использовали только раз, и так далее.

После подготовки и до начала своего первого хода выберите цель (см. ниже), которой вы ещё не достигли в этой кампании. Вы можете достигать цели в любом порядке.

Смена корабля
При покупке нового корабля выбирайте такой, который ещё не использовали в текущей кампании, если только вы уже не использовали все корабли этого уровня. В этом случае выбирайте корабль среди тех, которые использовали только раз, и так далее.

Конец партии
После каждой партии (выигрышной или нет) выбирайте 1 улучшение (см. ниже). Оно будет действовать до конца кампании.

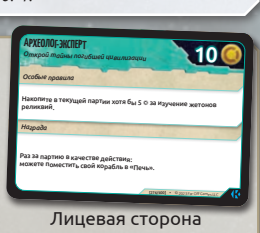
Если вы победили в партии **и** выполнили условия цели, вы также получаете награду этой цели. Ею можно пользоваться до конца кампании. Каждой цели можно достичь лишь раз за кампанию. Если вы не достигаете цели (проиграв в партии или накопив нужные ©, но не выполнив условия цели), вы обязаны попытаться вновь её достичь в будущей партий (не обязательно в следующей).

Конец кампании
Вы успешно завершаете кампанию, достигнув последней цели! В первой одиночной кампании 10 целей. Ваш финальный результат в кампании — это сумма разностей очков славы (между вами и НИП) в партиях, в которых вы победили, минус 3 за каждую партию, в которой вы не достигли цели. Завершение кампании само по себе торжественное событие, однако, если вы хотите сравнить свой результат с другими, посетите страничку http://faroffgames.com/xia/solo.

Пример. *Победив в партии со счётом 12:7, вы добавите 5 к финальному результату в кампании. Складывайте между собой разности между очками, получающиеся в выигранных вами партиях. В первой кампании таких партий всегда будет 10. Каждая проигранная вами партия (неважно, сколько очков вы набрали) вычитает 3 из финального результата. Отмечайте свой счёт в бортовом журнале на с. 4.*

Карты целей

На каждой карте цели можно увидеть:



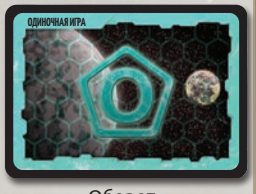
Лицевая сторона

Название и необходимое количество очков славы: на каждой карте своё число ©.

Особые правила: изменения обычных правил и условия достижения цели.

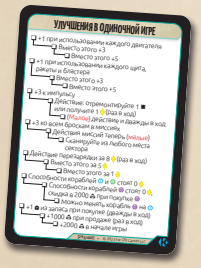
Награда: достигнув цели, можете использовать указанную награду во всех будущих партиях кампании.

Примечание: вы выбираете карту цели на партию после подготовки к игре, до начала своего первого хода.



Оборот

Улучшения в кампании



После каждой партии (выигранной или нет) в одиночном режиме вы получаете 1 награду, которая действует до конца кампании. Вы можете выбрать любую награду уровня 1. Для получения награды уровня 2 у вас уже должна быть соответствующая награда уровня 1 (полученная в одной из прошлых партий). Для получения награды уровня 3 у вас должна быть соответствующая награда уровня 2.

- **+1 при использовании каждого двигателя.** Добавляйте 1 к каждой активации двигателя, даже если это превысит максимальное значение для данного оборудования. Следующие уровни этого улучшения: +3 и +5.
- **+1 при использовании каждого щита, ракеты и бластера.** Добавляйте 1 к каждой активации щита, ракеты или бластера, даже если это превысит максимальное значение для данного оборудования. Следующие уровни этого улучшения: +3 и +5.
- **+3 к импульсу.** Величина импульса вашего корабля считается на 3 больше указанной. Второй уровень этого улучшения также даёт вам новое действие — раз в ход вы можете либо отремонтировать 1 повреждение, либо получить 1 энергию. Третий уровень улучшения превращает это действие в (малое) и позволяет использовать его дважды в ход. **Примечание:** (малые) действия можно выполнять даже при истощении энергии.
- **+3 ко всем броскам в миссиях.** Всякий раз, когда вы бросаете кубик для определения результата миссии, вы можете добавить к значению 3 (оно не может стать больше 20). Второй уровень этого улучшения превращает выполнение заданий миссии и завершение миссии в (малые) действия. Третий уровень улучшения также позволяет выполнять действие сканирования из любого места сектора: выберите символ на краю сектора, откуда вы хотите провести сканирование, потратьте 1 энергию и откройте новый сектор по обычным правилам.
- **Действие перезарядки за 8 энергии.** Раз в ход в качестве действия вы можете потратить 8 энергии, чтобы перезарядить 1 свой маркер, израсходованный в фазе действий. Следующие уровни этого улучшения уменьшают стоимость до 5 энергии и 1 энергии.
- **Способности кораблей уровня 1 и 2 стоят 0 энергии.** Всякий раз, когда вы используете способность корабля уровня 1 или 2, вы расходуете 0 энергии. Второй уровень этого улучшения делает бесплатным использование способностей кораблей уровня 3, а также даёт скидку в 2000 ⛁ на покупку корабля уровня 3. Третий уровень улучшения позволяет вам, владея кораблём уровня 3, покупать корабль уровня 1 (по цене, указанной на планшете корабля уровня 1). Это приносит вам обычное ©. Вы сохраняете способность корабля уровня 3 и получаете ещё одну способность корабля уровня 1. Впоследствии вы, как обычно, сможете купить корабль уровня 2. Вы можете продолжать менять корабли таким образом, если вам хватает ⛁. **Примечание:** покупая новый корабль, выбирайте такой, который ещё не использовали в текущей кампании, если только вы уже не использовали все корабли этого уровня. В этом случае выбирайте корабль среди тех, которые использовали только раз, и так далее.
  Пример. *У вас есть уровень 3 этого улучшения, корабль уровня 3 и 13 000 ⛁. В хозяйственной фазе вы делаете 4 покупки корабля: сначала уровня 1, потом уровня 2, затем уровня 3 и наконец уровня 1. Вы тратите 1000 ⛁ + 5000 ⛁ + 6000 ⛁ + 1000 ⛁ и получаете 4 ©. Теперь у вас корабль уровня 1, три способности уровня 1, две способности уровня 2, две способности уровня 3, и на использование любой из них вы расходуете 0 энергии. При каждой покупке вы выбирали корабль, который ещё не использовали в текущей кампании, и теперь все эти корабли считаются использованными.*
- **+1 куб груза из запаса при выполнении действия покупки.** Дважды в ход, выполняя действие на клетке «Покупка», вы получаете 1 дополнительный куб того же типа из запаса. Второй уровень этого улучшения также приносит вам раз в ход +1000 ⛁ при выполнении действия продажи. Обладая третьим уровнем улучшения, вы начинаете партию с +2000 ⛁.



Судовой журнал

После каждой партии (выигранной или нет) выбирайте 1 награду. Выбирайте лишь такие корабли, которые ещё не использовали в текущей кампании (но если вы уже использовали все корабли этого уровня, выберите корабль среди тех, которые использовали только раз, и так далее).

	Дата	*Цель*	*Победа/ поражение*	*Счёт*	*Использованные корабли*	*Улучшение*
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						

Вопросы и ответы

Для поиска ответов на вопросы по одиночной игре, а также для сравнения своего финального результата с другими посетите страничку **http://faroffgames.com/xia/solo**

Far Off Games

Если хотите узнать о последних новостях издательства или у вас остались вопросы по игре, посетите lavkaigr.ru или пишите на info@lavkaigr.ru.

©2023 Far Off Games, LLC