DEVIOUS AUTOMATICS

SOLO

POCKET MARS

Один из наших конкурентов, компания Devious Automatics (DA), считает, что они могут осуществить колонизацию Марса более эффективно, используя свою технологию андроидов. Ваша задача, как эксперта по эффективности, – доказать, что они ошибаются. Мы разработали полную и точную систему симуляции, чтобы бросить им вызов, но пока никому не удалось обогнать этих андроидов! Вы – наш последний шанс... если не сможете вы, то наша программа колонизации обречена!

Соло-игра – это продвинутый вариант. Вам нужно знать базовые правила, перед тем, как начать читать эти. Также рекомендуем вам несколько раз поиграть в базовую игру, прежде чем пробовать соло-вариант.

Подготовка к игре:

Выполните все этапы подготовки для базовой игры (с. 2 правил). Затем выполните следующие шаги для подготовки игрока Devious Automatics:

1. Выберите 1 из свободных кораблей в качестве корабля DA и положите его в игровую зону DA.
2. Возьмите 7 колонистов такого же цвета, что и корабль DA. Поместите 5 из них на корабль DA, а оставшиеся 2 на Землю (вместе с вашими колонистами).
3. Положите маркер энергии на ячейку начального уровня энергии (1 ⚡) на корабле.
4. Возьмите 2 карты проектов из колоды и не глядя положите их лицом вниз перед кораблём DA. Это его модуль подготовки.

Помните:

Каждый раз, когда вы набираете карту в соло-игре, вместо этого возьмите любую из карт в модуле подготовки DA (он не пополняется немедленно). Только после того как в модуле подготовки DA не осталось карт, вы можете брать карты из колоды проектов, как в обычной игре.

Ход игры:

Соло-игра состоит из последовательности раундов. Каждый раунд состоит из 3 фаз, которые выполняются по порядку:

- **Фаза архитектора**
- **Фаза системного сбоя**
- **Фаза активации андроидов**

Во время Фазы архитектора вы должны выполнить одно из пяти доступных действий (которые немного отличаются от действий в базовой игре). В качестве последнего шага этой Фазы вы применяете Правило 4 карт. Затем выполните Фазу сбоя системы и Фазу активации андроидов.

По завершении раунда, если хотя бы одно из условий окончания игры выполнено, игра заканчивается ***(и мы узнаём, удалось ли нам спасти нашу программу колонизации или нет!)***. В противном случае переходите к следующему раунду.

Во время Фазы архитектора вы должны выполнить одно из пяти действий:

Сыграйте карту проекта с руки – так же, как в базовой игре (с. 6 правил).

Сыграйте карту проекта из своего модуля подготовки – так же, как в базовой игре (с. 7 правил).

Сыграйте карту проекта из модуля подготовки DA – переверните выбранную карту в модуле подготовки DA лицом вверх и присоедините её к строению того же цвета. Затем выполните следующие шаги по порядку:

- Сравните значение выложенной карты со значением карты под ней. Если карта присоединена непосредственно к строению, сравните со значением строения. Если значение сыгранной карты больше, вы можете переместить 1 колониста с вашего корабля на это строение, в зону ★.
- Вы можете активировать способность строения.

Возьмите 1 колониста с Земли (на свой корабль) и сбросьте 1 карту проекта из модуля подготовки DA. Вы должны сделать оба шага. Если у вас нет колонистов на Земле, вы не можете выполнить это действие.

Получите 2 энергии, сбросив карту проекта с руки или вашего модуля подготовки – так же, как в базовой

игре (с. 10 правил), но вы получаете 2 энергии вместо 1.

Напоминание: применяйте Правило 4 карт после выполнения своего действия, и помните, что каждый раз, когда вам нужно набрать карту, сначала берите её из модуля подготовки DA. Только после того как в модуле подготовки DA не осталось карт, вы можете брать карты из колоды проектов.

Фаза системного сбоя:

Вы имеете дело с андроидами. Смиритесь, глюки будут случаться!

Переложите 2 верхние карты из колоды проектов в стопку сброса.

Фаза активации андроидов:

Андроиды Devious Automatics эффективны, но у них есть один крупный недостаток. Надёжность. Вы можете подумать, что компания должна о ней беспокоиться, но я подозреваю, что именно поэтому DA ежегодно тратит столько денег на милую и беззаботную рекламу.

Если в модуле подготовки DA находится 2 карты, пропустите эту Фазу.

Если в модуле подготовки DA находится 1 карта, выполните следующие шаги по порядку:

1. **Переместите колониста DA с корабля DA в строение того же цвета, что и карта** (пропустите этот шаг, если это строительный цех). Если в корабле DA нет колонистов, вместо этого переместите с Земли 1 колониста DA (если есть) в корабль DA.
2. **Активируйте альтернативную способность строения** того же цвета, что и карта DA.

Наконец, если в модуле подготовки DA находится 0 или 1 карта, наберите недостающие карты из колоды проектов, чтобы пополнить его до 2 карт. Не глядя, положите эти карты лицом вниз в модуль подготовки DA.

Описание альтернативных способностей строений (только для DA):

Экосистема: Двойное улучшение – DA выполняет 2 улучшения. Каждое из них либо:

- перемещает колониста DA с зоны ★ в зону ★★ любого строения, где это возможно, либо
- перемещает 1 из ваших колонистов с зоны ★★ в зону ★ любого строения, где это возможно.

Выполняйте улучшения одно за другим. Для каждого улучшения выполните вариант 1, если возможно, в противном случае – вариант 2, если возможно. Неиспользованные улучшения теряются.

Замечание: в соло-игре зоны строений имеют такие же ограничения на количество колонистов, что и в игре на двоих.

Водоснабжение: Вспышка – переложите 2 верхние карты из колоды проектов в стопку сброса.

Электростанция: Избыток энергии – повысьте уровень энергии в корабле DA на 2. Если корабль DA больше не может повысить уровень энергии, происходит Вспышка (см. строение выше).

Лаборатория: Набор сотрудников – переместите с Земли 1 колониста DA (если есть) в корабль DA.

Строительный цех: Вычисления – переместите колониста DA с корабля DA в строение по вашему выбору. Если на корабле DA нет колонистов, вместо этого переместите с Земли 1 колониста DA (если есть) в корабль DA. Вы должны оптимизировать размещение колонистов по строениям, поэтому расставляйте их, как будто играете за DA. ***Я имею в виду, что эти андроиды очень умны, несмотря на случайные глюки... и низкую надёжность. Выполняйте лучшие ходы, но не делайте сложных подсчётов – они не настолько умны!***

Окончание игры:

В соло-игре есть 3 условия окончания игры:

- Все ваши 7 колонистов находятся в строениях Марса.
- Все 7 колонистов DA находятся в строениях Марса.
- Модуль подготовки DA содержит меньше 2 карт.

Замечание: если колода проектов опустела, не создавайте новую! Пустая колода проектов помогает создать третье условие окончания игры!

Вы получаете победные очки согласно базовым правилам (с. 10). DA получает ПО по этим же правилам, но с некоторыми изменениями:

- 4 ПО, если у DA есть как минимум по 1 колонисту в каждом из 4 строений, которые могут содержать колонистов
- 5 ПО, если у DA есть как минимум 4 колониста в одном из строений
- 2 ПО, если у DA больше уровень энергии, чем у вас. Если уровни энергии равны, DA получает 2 ПО, а вы 1 ПО, как обычно.

Вы выигрываете, если набрали больше очков, чем Devious Automatics. ***Вы справились и обеспечили себя работой.***

Уровни сложности:

Если вы хотите усложнить игру, можно использовать такие изменения уровня сложности:

Супер-дроид – во время подготовки поместите 6 колонистов DA на его корабль и 1 на Землю.

Киборг – во время подготовки поместите 7 колонистов DA на его корабль и ни одного на Землю.