

Pętla

TRYB SOLO



A więc preferujesz raczej wyzwania w samotności... Lubisz dystans, mrok i tajemnice? Żaden problem. Dla takich osób Agencja opracowała bardzo prosty protokół walki z drem Fuksem.

Większość zasad i etapów przygotowania do gry nie zmienia się w stosunku do gry wieloosobowej. W trybie dla jednej osoby zmianie ulegają tylko zasady omówione w tej broszurze.

Kontrolowanie swoich agentów

W trybie jednoosobowym możesz zdecydować o liczbie kontrolowanych agentów: 2, 3 lub 4. Bez względu na wybór korzystasz z jednej talii. Rozpatrując etapy przygotowania do gry, zasady i efekty, jesteś **tylko i wyłącznie jednym graczem**, kontrolującym **2, 3 lub 4 agentów**. Rozróżnienie między graczem i agentem jest szczególnie ważne. Między innymi, bez względu na wybraną liczbę agentów, w podstawowym trybie sabotażu na początku wykladasz 7 duplikatów, a każda premia kwartalna pozwala ci wybrać jedną z dwóch kart.



Ilu agentów wybrać? Doskonale pytanie, słusznie pytasz! Tryb solo, który oferujemy, jest wyjątkowy, ponieważ możesz kontrolować kolejność aktywacji swoich agentów. Po prostu zdecyduj, czy wolisz łatwiejsze planowanie i strategię (mniej agentów), czy raczej chcesz wgrzyźć się w szczegóły mechaniki (więcej agentów). Do pierwszej rozgrywki zalecam 3 agentów.

Przygotowanie gry

Umieść przed sobą kafle agentów, którymi chcesz grać. Na planszy, na odpowiednich erach, umieść pionki tych agentów. Na koniec potasuj razem wszystkie karty startowe i utwórz z nich jedną talię. Oznacza to, że w grze z 2 agentami talia będzie liczyć 12 kart, przy 3 agentach kart będzie 18, a 24 przy 4 agentach. Przez całą grę będziesz posiadać **jedną talię** oraz **jeden stos kart odrzuconych**.

Aktywny agent

Przed rozpoczęciem gry i podczas każdej fazy *koniec tury* zignoruj normalne zasady dobierania kart i uzupełniania ręki każdego agenta.

Zamiast tego odkrywaj po kolei karty z talii, każdorazowo decydując, gdzie daną kartę umieścić:

- Jeśli odkryta karta jest **kartą startową** agenta, **musisz** umieścić ją na kafle **tego agenta**.
- Jeśli odkryta karta **nie posiada ikony agenta**, połóż ją na kafle **dowolnego agenta**.

Gdy tylko na którymkolwiek kafle agenta pojawią się 3 karty, przestań odkrywać karty i rozpocznij turę tego właśnie agenta.



Ania rozpoczyna grę jednoosobową z elWIRką, Panem Tik Takiem i Eks-Terminatorką 404. Zbiera karty startowe tych postaci i tasuje je razem, tworząc jedną talię.



Zanim zaczniesz grę, odkrywa kolejne karty swojej talii i umieszcza je na kafkach odpowiednich agentów, aż na jednym z nich (Eks-Terminatorka 404) pojawią się 3 karty. Przestaje odkrywać karty i zaczyna turę Eks-Terminatorki.

Pętla

TRYB SOLO

Ręka

Karty umieszczone na kafku agenta stanowią rękę tego agenta

Aktywny agent, czyli ten, którym aktualnie grasz, to zawsze agent, który właśnie ma 3 karty na ręce.

Uwaga: gdy jakaś zdolność działa na kartę na ręce innego agenta, oznacza to, że działa na jedną z kart na kafku innego agenta. Jeśli na kafkach innych agentów nie ma kart, nie można zastosować takiego efektu (nadal jednak wyczerpanie takiej karty jest dozwolone – np. w celu zastosowania pozostałych efektów karty).

Koniec tury

W fazie *koniec tury*, zanim zaczniesz odkrywać i przydzielać karty (aż któryś agent będzie mieć 3), odrzuć wszystkie karty agenta, który właśnie był aktywny, ale zostaw wszystkie karty na kafkach pozostałych agentów.



Na koniec właśnie rozegranej tury Eks-Terminatorki 404, Ania odrzuca 3 karty tej agentki, a następnie odkrywa nowe karty ze stosu i przydziela je tak długo, aż któryś z 3 agentów będzie mieć 3 karty.



Zauważ, że gdy Ania odkrywa *Teleport Tesli*, który dodała do talii we właśnie kończącej się turze, to może go przydzielić dowolnemu agentowi, ponieważ nie jest to karta startowa żadnego agenta. Gdy tylko któryś agent (elWIRka) ma 3 karty, Ania rozpoczyna nową turę, tym razem kierując elWIRką. Odkryte i przydzielone karty pozostają na kafkach aż do końca tury, gdy dojdzie do kolejnej fazy odkrywania kart.

Ważne: wymóg przydzielania kart startowych do ich agentów stosuje się tylko w fazie przygotowania gry i w fazie końca tury. Gdy dobierasz kartę w trakcie fazy akcji, ta karta zawsze trafia na rękę aktywnego agenta, nawet jeśli jest to karta startowa innego agenta.

