

## Правила соло-режима (версия 2.0)

Распечатайте планшеты союзников и Центральных держав в формате А4 в альбомной ориентации. Обратите внимание, что ячейки «А» и «Д» обрезаны, чтобы все 5 карт могли поместиться в один ряд на листе формата А4. Таким образом крайние карты будут немного вылезать за края планшетов.

### Отличия от обычной игры

- 1. Начальные карты:** перемешайте карты мобилизации для каждой из сторон, сдайте по пять из каждой колоды и поместите по одной лицом вниз на ячейки «А», «Б», «В», «Г» и «Д» соответствующих планшетов. Можете включить в стартовую пятёрку Центральных держав карту «Августовские пушки». В начале первого раунда действий Центральных держав откройте все карты на их планшете (от «А» до «Д»), а карты на планшете союзников оставьте лежать лицом вниз (от «А» до «Д»).
- 2. Пропуск фазы добора карт:** в этом режиме игры во время фазы действий карты на планшетах игроков постоянно сменяются, поэтому просто пропускайте фазу добора карт и переходите к процедуре конца хода.
- 3. Особые начальные карты:** если вы хотите сыграть карту «Августовские пушки» как событие в первом раунде действий, вам не требуется бросок кубиков — просто разыграйте её. Однако во всех остальных случаях вы обязаны выбрать карту, которую хотите разыграть, и бросить кубики, чтобы определить, какое действие вам доступно.
- 4. Розыгрыш боевых карт во время битвы:** события некоторых карт можно разыграть только во время боя. Такие карты помечены как «БК». В одиночном режиме они разыгрываются по следующим правилам:

Каждая сторона может разыграть не больше одной боевой карты за битву. Обратите внимание: этот пункт изменяет базовое правило, согласно которому вы можете разыгрывать несколько боевых карт в одной битве.

На этапе розыгрыша боевых карт выберите любую доступную боевую карту, лежащую на планшете атакующей стороны.

Затем переверните лицом вверх карты, лежащие на планшете обороняющейся стороны. Продвигаясь слева направо (от ячейки «А» к ячейке «Д»), бросайте кубик за каждую доступную боевую карту:

- Если значение кубика входит в диапазон активации текущей карты, разыграйте её.
- Если значение кубика не входит в диапазон активации текущей карты, не разыгрывайте её и перейдите к следующей доступной боевой карте, если такая есть.

— Если обороняющаяся сторона разыграла боевую карту, после сражения возьмите верхнюю карту из колоды и поместите её лицом вниз на место разыгранной боевой карты на планшете. Не открывайте эту карту до следующего раунда действий.

### Структура раунда действий

Во время раунда действий каждой из сторон выполните следующие шаги:

- 1. Откройте** все карты, лежащие на планшете лицом вниз.
- 2. Выберите** карту, которая будет разыграна.
- 3. Бросьте** серый и синий кубики и действуйте в зависимости от выпавшего результата:

— Если на кубиках выпали **разные значения** и значение на сером кубике **входит в диапазон активации** выбранной вами карты, **разыграйте** эту карту любым доступным способом. Игнорируйте значение, выпавшее на синем кубике.

— Если на кубиках выпали **разные значения** и значение на сером кубике **превышает диапазон активации** выбранной вами карты, используйте значение синего кубика для определения альтернативной карты:

- Если значение синего кубика равно «1», «2», «3», «4» или «5», разыграйте любым доступным способом карту из ячейки «А», «Б», «В», «Г» или «Д» соответственно. Но если значение синего кубика указывает на ячейку выбранной вами карты, вы **обязаны совершить активацию стоимостью 1 ОО** (без розыгрыша карты).

- Если значение синего кубика равно «6», возьмите верхнюю карту из колоды и разыграйте её любым доступным способом.

— Если на кубиках выпали **одинаковые значения**, происходит случайное событие:

- Если значения кубиков **представляют комбинацию «11», «22», «33», «44» или «55»**, разыграйте как событие карту из ячейки «А», «Б», «В», «Г» или «Д» соответственно. Однако если условия для розыгрыша события не выполняются или соответствующая карта является боевой, разыграйте эту карту любым другим доступным способом.

- Если значения кубиков **представляют комбинацию «66»**, происходит внезапное событие. Возьмите верхнюю карту из колоды и разыграйте её как событие. Однако если условия для розыгрыша события не выполняются или взятая карта является боевой, разыграйте её любым доступным способом.

- 4. Сбросьте** разыгранную карту. Если вы разыграли как событие карту с астериском (\*), удалите её из игры. Пропустите этот шаг, если во время шага №3 вы провели активацию без розыгрыша карты