

SANCTUM

ФИЛИП НЕДУК САНКТУМ

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ



*Автор альтернативного
режима игры: Филип Мурмак*



*Нефритовый саркофаг открыт. Мальгазар подчинил
город своей воле, а его адские приспешники заполнили
землю. Ваше время пришло: настала пора вызволить
Санктум из цепких когтей Повелителя Демонов...
Ведь даже один герой способен на многое.*

Эти правила добавляют в настольную игру «Санктум» одиночный режим. Все необходимые компоненты для одиночной партии уже есть в коробке с игрой.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре по тем же правилам, что и для **партии на 2 игроков**, но со следующими изменениями:

- Подготовьте планшет достижений как для **партии на 3 игроков**, но не выкладывайте 2 жетона из категории «Превосходство в уровне» (всего на планшете должно остаться 9 жетонов).
- Вы можете играть за любого героя. Вы не получаете начальный бонус по обычным правилам (верните карты начальных бонусов в коробку): вместо этого получите 1 случайное зелье.

Перемешайте карты Повелителя Демонов и сформируйте из них колоду. Затем перемешайте карты гнева, отсчитайте нужное количество и поместите их на верх колоды лицом вниз (оставшиеся отложите в сторону, но не убирайте в коробку). Эти карты Повелителя Демонов и карты гнева вместе образуют вашу **колоду угрозы**. Чем больше карт гнева сверху колоды угрозы, тем меньше вам придётся спешить и тем легче будет партия.

- **Расслабленная:** все 18 карт гнева сверху колоды и 33 карты Повелителя Демонов снизу.
- **Обычная:** 12 случайных карт гнева сверху колоды и 33 карты Повелителя Демонов снизу.
- **Непростая:** 6 случайных карт гнева сверху колоды и 33 карты Повелителя Демонов снизу.
- **Выматывающая:** только 33 карты Повелителя Демонов.

Когда вы помещаете на поле тайлы божественного вмешательства, кладите на них только по одному кубику — ведь в партии участвует всего один игрок (вы).

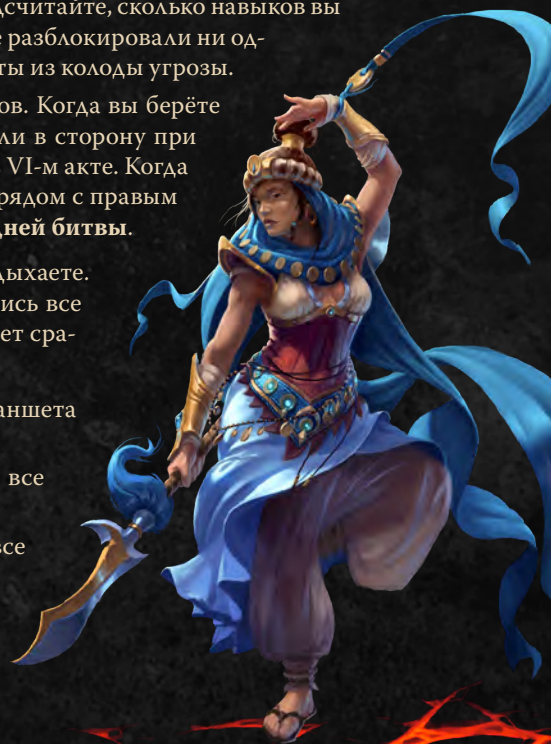
ОСОБЕННОСТИ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

- **За каждого побеждённого вами демона** вы можете получить **или** уровни, **или** предмет. Если вы получили уровни за демона, вы не можете получить его предмет и должны сбросить его карту. **Важно:** мы рекомендуем делать выбор, не подсматривая, какой предмет находится на обратной стороне карты — так партия будет интереснее. Но если вы хотите сделать ход игры более предсказуемым, можете сначала посмотреть предмет уничтоженного демона, а уже затем сделать выбор.
- **Всякий раз, когда вы отдыхаете** (в том числе во время последней передышки), подсчитайте, сколько навыков вы уже разблокировали, и возьмите столько же карт с верха колоды угрозы (если вы не разблокировали ни одного навыка, всё равно возьмите 1 карту). Не открывайте и не подсматривайте карты из колоды угрозы.

Первыми в колоде угрозы идут карты гнева, а затем — карты Повелителя Демонов. Когда вы берёте одну или несколько карт гнева, возвращайте их в колоду гнева, которую отложили в сторону при подготовке к игре (если такой колоды нет, сформируйте её): они понадобятся вам в VI-м акте. Когда вы берёте одну или несколько карт Повелителя Демонов, кладите их лицом вниз рядом с правым верхним углом вашего планшета героя, образовав колоду: это ваша **колода последней битвы**.

Если в колоде угрозы не осталось карт, игнорируйте это правило, когда вы отдыхаете. Но радоваться рано: ведь это значит, что в вашей колоде последней битвы оказались все 33 карты Повелителя Демонов! Чем больше в ней карт, тем сильнее Мальгазар будет сражаться в конце игры.

- **В конце каждого акта** вы должны вернуть в коробку непополненные жетоны с планшета достижений по следующим правилам:
 - Открыв сундук сокровищ в конце I-го акта, уберите с планшета достижений все непополненные жетоны в самом верхнем ряду.
 - Открыв сундук сокровищ в конце III-го акта, уберите с планшета достижений все непополненные жетоны в среднем ряду.
 - После *последней передышки* в V-м акте уберите с планшета достижений все непополненные жетоны в нижнем ряду.

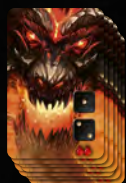


V-й и VI-й акты

Когда начинается V-й акт, проделайте все необходимые действия, описанные в разделах «Начало V-го акта» и «Как проникнуть в город». Пропустите пункты «Появление Повелителя Демонов» (при одиночной игре всё происходит по-другому) и «Зов битвы» (вам больше некого ждать у стен Санктума). Как обычно, вы получаете *последнюю передышку* (она считается отдыхом — не забудьте взять карты с верха колоды угрозы!).

Отдохнув в последний раз, подготовьтесь к последней битве по следующим правилам (игнорируйте правила для обычной игры):

- А** Проверьте, сколько карт осталось в вашей колоде угрозы. Если в ней меньше 5 карт (или она закончилась), верните в неё недостающее число карт из колоды последней битвы. Затем отложите колоду угрозы в сторону — она понадобится вам позже.



- Б** Перемешайте колоду последней битвы, возьмите из неё 2 карты и поместите их лицом вниз в свободное место над ячейкой собора (как при обычной игре в пункте «Появление Повелителя Демонов»).



- В** Сформируйте на планшете VI-го акта «пирамиду» из карт колоды последней битвы: они будут использоваться для *рёва Повелителя*. Выкладывайте их лицом вниз в порядке, указанном на иллюстрации. Если в колоде раньше времени закончатся карты, пропустите пункт Г.

- Г** Если вы выложили «пирамиду» из 5 уровней и в вашей колоде последней битвы остались карты, выложите их лицом вниз на планшете V-го акта над ячейкой собора.

После этого Повелитель Демонов появляется перед вашим героем, готовый дать отпор! Переверните по одной все карты над ячейкой собора, как в пункте «Появление Повелителя Демонов» в правилах для V-го акта.

Если вы пережили первую атаку, **следуйте правилам «Подготовка в зоне битвы»** для правил VI-го акта. Для этого возьмите 5 случайных карт Повелителя Демонов из отложенной ранее колоды угрозы и 4 случайных карты гнева и разложите их в чередующемся порядке. Помните: вы не должны были смотреть карты гнева, которые брали из колоды угрозы, — так что вы не должны и не можете знать, какие это карты.

Теперь всё готово! Сразитесь с Повелителем Демонов по обычным правилам для VI-го акта, но за единственным исключением: во время *рёва Повелителя* не выкладывайте карты, а открывайте самый нижний закрытый ряд в «пирамиде» на планшете VI-го акта. Желаем удачи: она вам понадобится! Если вам удастся выжить в последней битве, вы победили!