

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ИСТОРИИ

Правила одиночной игры

В одиночном режиме игры «Путешествие по истории» вам будет противостоять автоматизированный оппонент, известный как Историк.

Изменения в подготовке к игре

Подготовьтесь к игре как обычно со следующими изменениями.

- У Историка есть четыре вида планшетов маршрутов, различающихся по уровню сложности (лёгкий, средний, тяжёлый и экстремальный). Выберите один из них и положите его рядом с собой. Историк будет использовать только один туристический маршрут в течение всей игры и не будет сбрасывать с него фишки опыта между раундами.
- Используйте только 3 карты предков.
- Выберите цвет, который закрепите за Историком, и поместите его фишку подсчёта очков на деление «0» трека победных очков, а фишку его карманных часов — на деление «12» планшета часов. Затем поместите поверх его фишки свою. Вы будете ходить первым. Выдайте Исторiku флакон для кристаллов времени и 1 кристалл времени.

Ход игры



Для вас игра проходит по обычным правилам. Когда наступает ход Историка, вы выполняете действия за него, следуя приведённым ниже правилам.

Ход Историка

Когда наступает ход Историка, он берёт карту прошлого, получает все указанные основные и дополнительные награды, а также размещает полученные фишки опыта на своём планшете маршрута. Если при этом Историк получает победные очки, переместите его фишку подсчёта очков соответствующим образом.

Историк всегда берёт карту прошлого с самым ранним доступным годом, которая способна продолжить его тур. Если ни одна из карт прошлого не может продолжить тур Историка, завершите его текущий тур, а затем возьмите карту прошлого с самым ранним годом из доступных, чтобы начать его новый тур. Историк не берёт карты предков, если только планшет его маршрута не предписывает этого особым указанием.

Размещение универсальных фишек

Историк начинает размещать полученные им  строго после того, как разместит на планшете маршрута все другие фишки опыта. Помещайте каждую  в пустой ячейке самого верхнего ряда планшета маршрута Историка. Если в этом ряду сразу несколько пустых ячеек, поместите фишку в самую правую из них.



Пример: получив 4 , Историк размещает их в указанном порядке.


Особые символы

На планшетах маршрутов Историка представлено несколько особых символов, не встречающихся на планшетах маршрутов игроков. Накрыв фишкой опыта ячейку с таким символом или заполнив ряд с таким символом в конце, Историк применяет следующие эффекты.




Вы теряете 1 кристалл времени. Если у вас их нет, вы не теряете ничего.



Историк получает 1  и размещает её на своём планшете маршрута.



Историк получает карту предков. Он добавляет её в тур и размещает полученную  на своём планшете маршрута. В этом случае Историк **НЕ НУЖНО** передвигать свою фишку карманных часов на 3 часа вперёд.



Историк немедленно побеждает в игре.

Особые правила

Некоторые уровни сложности (средний, тяжёлый и экстремальный) вводят в игру дополнительные правила, указанные на соответствующем планшете маршрута Историка. Внимательно ознакомьтесь с ними перед началом партии.

Завершение дня

Когда завершается день, Историк сохраняет все полученные им фишки опыта и продолжает использовать тот же планшет маршрута и на следующий день.

Подсчёт победных очков

Подведение итогов партии проходит по обычным правилам. Историк так же получает победные очки за свои туры и 1 победное очко за каждый оставшийся у него кристалл времени.

Одиночная игра с «Временными разломами»

Вы также можете включить в одиночную игру дополнение «Временные разломы». Историк не может применять эффекты активируемых временных разломов, но должен подчиняться правилам постоянных временных разломов (∞).

Включение временных разломов в одиночную игру даёт игроку некоторое преимущество над Историком. Вы можете компенсировать это преимущество, позволив Историк у получить 5 победных очков в начале игры.

Создатель одиночного режима: Джон Бригер
Разработка: Кристи Б.