

СУПЕРМАН

ЖИТТЯ

Правила соло-гри Зміни в правилах



Коротко про доповнення


Правила соло-гри з доповненням «Життя» дуже схожі на базові правила, але мають невеликі зміни. Ви не матимете у своєму розпорядженні карт інструментів, але натомість отримуватимете карти підмайстрів, а планшет майстерності дасть змогу вилучати кубики, щоб зменшувати результат уявного суперника, який вам треба перевершити.

Усі інші правила базової соло-гри залишаються незмінними, якщо не вказано інакше.

Приготування до гри

- Розмістіть на планшеті майстерності 6 кубиків майстерності, як у грі вдвох. Забираючи з планшета кубик майстерності, ви не будете викладати на його місце новий.
- Виберіть карту особливого вітража.
- Вам не знадобляться карти інструментів та фішки привілеїв, залиште їх у коробці.

Перебіг гри

- Щоб забрати оранжевий кубик із планшета майстерності, треба за звичайними правилами розмістити кубик з резерву у вільну комірку з вимогою.
- Розмістивши кубик у комірці вітража з символом , отримайте карту підмайстра за звичайними правилами.
- Якщо ви взяли карту підмайстра, на якій згадано фішки привілеїв або карти інструментів, скиньте її та візьміть нову.

Підрахунок переможних очок

- Ви набираєте 5 ПО за кожен кубик майстерності, особливу умову якого виконали.
- Ви втрачаєте 2 ПО за кожен кубик майстерності, особливу умову якого не виконали.
- Кубики на планшеті майстерності не рахують до результату уявного суперника.