

DODATKOWE WARIANTY ROZGRYWKI JEDNOOSOBOWEJ

Przygotowując się do rozgrywki jednoosobowej możesz zagrać przeciwko jednej z czterech poniższych Frakcji. Wybierz jedną z nich i graj zgodnie z jej zasadami podanymi poniżej.

SOJUSZ MUTANTÓW

Dzicy i srodzy Mutanci zrobią wszystko by Splądrować każdą Twoją Lokację!

Zasady: Wirtualny przeciwnik spróbuje zaatakować do 5 razy w każdej rundzie, zanim spasuje.

NOWY JORK

Mistrzowie odbudowy, próbują wskrzesić Stany Zjednoczone w ich dawnej chwale. Spróbuj dotrzymać im tempa!

Zasady: Podczas 7 kroku fazy Wypatrywania połóż 2 karty przed wirtualnym przeciwnikiem zamiast 1.

GILDIA KUPCÓW

Najlepsi handlarze w tym zrujnowanym świecie. Nie znoszą, gdy ktoś próbuje ubić interes za ich plecami!

Zasady: Po próbach Splądrowania Gildia Kupców weźmie za cel twoje Umowy. Przeprowadź Atak w następujący sposób: odkryj pierwszą kartę z głównej talii i połóż ją obok tworząc stos kart Ataku. Następnie porównaj ikonę Zasobów z pola Umowy karty Ataku z twoimi Umowami. Jeśli znalazłeś identyczną, odrzuć jedną swoją Umowę. Jeśli nie, Atak uznaje się za nieudany. Gildia Kupców spasuje po pierwszym udanym lub trzecim nieudanym Ataku. Odrzuć wszystkie karty ze stosu Ataku.



DODATKOWE WARIANTY ROZGRYWKI JEDNOOSOBOWEJ

FEDERACJA APPALACHÓW

Federacja przebudowuje. Nie przerwą tylko dlatego, że przydarzyła się jakaś tam apokalipsa.

Zasady: Przed próbami Splądrowania, Federacja rozpocznie akcje Przebudowy. Przeprowadź je w następujący sposób: odkryj pierwszą kartę z głównej talii i połóż ją obok tworząc stos kart Przebudowy. Następnie porównaj typ odkrytej karty z kartami w Stanie wirtualnego przeciwnika. Jeśli choć jeden typ się pokrywa, akcja Przebudowy kończy się sukcesem – wirtualny przeciwnik zdobywa 1 PZ. Jeśli nie, Przebudowę uznaje się za nieudaną. Federacja Appalachów przestanie próbować po pierwszej udanej lub trzeciej nieudanej Przebudowie. Odrzuć wszystkie karty ze stosu Przebudowy i przejdź do prób Plądrowania.

WARIANT SOLO DLA ROZSZERZENIA ZGLISZCZA

Możesz wykorzystać dodatek Zgliszcza także w rozgrywkach jednoosobowych. Wystarczy, że wprowadzisz następującą zmianę: jeśli w turze wirtualnego przeciwnika są odkryte 3 karty Połączeń: potasuj te 3 karty, odrzuć losowo jedną z nich dodając jednocześnie 2 ★ wirtualnemu przeciwnikowi. Następnie odrzuć jeszcze jedną kartę, bez rozpatrywania żadnego efektu i na koniec umieść ostatnią kartę odkrytą na odpowiednim stosie.

Juz Ottendorf – ekipa Portal Games serdecznie dziękuje za przesłanie pomysłu na ww. wariant!

