



ПРО ГРУ :

«Петля» — це кооперативна колодобудівна стратегія, у якій гравці стають агентами часу й протистоять божевільному доктору Хиби. Його машина створює часові розриви й вихори, які загрожують знищити просторово-часову стабільність. Завдання гравців — використати унікальні здібності агентів, архівувати плитку диверсій і не допустити появи катастрофічних вихорів. Гра поєднує карткову стратегію, просторове планування та яскравий візуальний стиль, створюючи атмосферу напруженого науково-фантастичного протистояння.

КОМПЛЕКТАЦІЯ :

У коробці є ігрове поле просторово-часу, додаткове поле штаб-квартири, Машина доктора Хиби, п'ять дерев'яних фігурок агентів із планшетами, сто карт (сімдесят дев'ять артефактів, сім карт Хиби та чотирнадцять карт ультрамашини), шістдесят п'ять пластикових кубиків розривів трьох кольорів, десять плиток диверсій, три плитки вихорів, вісім великих плиток агентів та режимів, тридцять вісім жетонів, серед яких клони та суперклони, один мішечок, книжка правил, правила соло-режиму та довідники.

ДЛЯ КОГО ГРА :

«Петля» підходить для компаній, які люблять кооперативні ігри з високою реиграбельністю та швидким темпом. Вона стане до вподоби гравцям, що цінують нестандартні механіки, командну взаємодію та яскравий художній стиль. У грі є продуманий соло-режим, тому вона добре підійде і для гри наодинці.



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ :

Гравці обирають агентів і отримують стартові колоди артефактів. Машина доктора Хиби встановлюється в центрі, а кубики розривів, клони й карти готуються згідно з правилами. На поле викладаються місії та плитки диверсій. Усі учасники домовляються про рівень складності й готуються до першого циклу протистояння з Хибою.



ХІД ГРИ

Гравці ходять по черзі. Спочатку відбувається фаза Хиби: з мішечка додаються клони, відкривається карта Хиби й запускається Машина, яка розподіляє кубики розривів у різні епохи. Якщо в епосі виникає перевантаження, утворюється вихор. Потім настає фаза дій гравця. Він може переміщувати агента, розігрувати карти артефактів, усувати розриви, боротися з клонами або створювати петлі, щоб повторно використати карти. У процесі можна виконувати місії, завдавати шкоди плиткам диверсій і архівувати їх. Наприкінці ходу агент перевертає плитку, карти добираються до трьох, і гра триває для наступного учасника. Після вичерпання колоди Хиби починається новий цикл.

КІНЕЦЬ ЕПОХИ І ПІДРАХУНОК БАЛІВ:

Гравці перемагають, якщо їм вдалося заархівувати чотири плитку диверсій до завершення третього циклу. Поразка настає, якщо в одній епосі утворюється другий вихор, на полі з'являється четвертий вихор або закінчується третій цикл без виконання завдання.

Поради для гри:

01

Завжди координуйте дії команди, бо хаос швидко поширюється, якщо грати відокремлено.

02

Використовуйте петлі для повторного запуску потужних карт, щоб контролювати ситуацію на полі.

03

Намагайтеся своєчасно архівувати диверсії, щоб уникнути лавиноподібних наслідків.

04

Пам'ятайте про унікальні здібності агентів — вони часто рятують команду у критичні моменти.