



О ИГРЕ :

«Петля» — это кооперативная колодостроительная стратегия, в которой игроки становятся агентами времени и противостоят сумасшедшему доктору Хиби. Его машина создает временные разрывы и вихри, угрожающие уничтожить пространственно-временную стабильность. Задача игроков – использовать уникальные способности агентов, архивировать плитки диверсий и не допустить появления катастрофических вихрей. Игра объединяет карточную стратегию, пространственную планировку и яркий визуальный стиль, создавая атмосферу напряженного научно-фантастического противостояния.

ДЛЯ КОГО ИГРА :

«Петля» подходит для компаний, которые любят кооперативные игры с высокой реиграбельностью и быстрым темпом. Она понравится игрокам, которые ценят нестандартные механики, командное взаимодействие и яркий художественный стиль. В игре есть продуманный соло-режим, поэтому она хорошо подойдет и для игры наедине.



КОМПЛЕКТАЦИЯ :

В коробке есть игровое поле пространственно-времени, дополнительное поле штаб-квартиры, Машина доктора Хибы, пять деревянных фигурок агентов с планшетами, сто карт (семьдесят девять артефактов, семь карт Хибы и четырнадцать карт ультрамашины), шестьдесят пять пластиковых кубиков разрывов, восемь крупных плиток агентов и режимов, тридцать восемь жетонов, среди которых клоны и суперклоны, один мешочек, книга правил, правила соло-режима и справочники.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ :

Игроки выбирают агентов и получают стартовые бревна артефактов. Машина доктора Ошибки устанавливается в центре, а кубики разрывов, клоны и карты готовятся согласно правилам. На поле выкладываются миссии и плитки диверсий. Все участники договариваются об уровне сложности и готовятся к первому циклу противостояния с Ошибкой.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. Сначала происходит фаза Ошибки: из мешочка добавляются клоны, открывается карта Ошибки и запускается Машина, распределяющая кубики разрывов в разные эпохи. Если в эре возникает перегрузка, появляется вихрь. Затем следует фаза действий игрока. Он может перемещать агента, разыгрывать карты артефактов, устранять разрывы, бороться с клонами или создавать петли, чтобы повторно использовать карты. В процессе можно выполнять миссии, наносить урон плиткам диверсий и архивировать их. В конце хода агент переворачивает плитку, карты добираются до трех и игра продолжается для следующего участника. После исчерпания бревна Ошибки начинается новый цикл.

КОНЕЦ ЭПОХИ И ПОДСЧЕТ БАЛОВ:

Игроки побеждают, если им удалось заархивировать четыре плитки диверсии до завершения третьего цикла. Поражение наступает, если в одной эпохе образуется второй вихрь, на поле появляется четвертый вихрь или заканчивается третий цикл без выполнения задания.

Советы для игры:

01

Всегда координируйте действия команды, потому что хаос быстро распространяется, если играть уединенно.

02

Используйте петли для повторного запуска мощных карт, чтобы контролировать ситуацию в поле.

03

Старайтесь своевременно архивировать диверсии во избежание лавинообразных последствий.

04

Помните об уникальных способностях агентов – они часто спасают команду в критические моменты.