

Вызов Дамбота

Вариант правил для сольной игры во «Времена года»

Последние несколько лет злой колдун Дамбот строил козни, чтобы выявить всех соперников в поединке 12 сезонов, который вот-вот должен начаться, но он забыл о вас. Вы были далеко за границей, в магической школе, когда негодяй избавился от своих конкурентов. Но сейчас вы думаете, что готовы, и решили вернуться как раз к поединку. Только вы можете помешать Дамботу стать новым Архимагом королевства Ксидит и свергнуть его в вечную ночь.

Как и у всех нормальных слуг Тьмы, у Дамбота есть способности, которыми вам никогда не обладать. Но у вас в запасе занятное преимущество: он настолько же глуп, насколько и могущественен...

Судьба королевства Ксидит в ваших руках, сможете вы уберечь его от гнусных замыслов Дамбота?

Обзор правил

Дамбот, очевидно, просто «робот», который только получает кристаллы и играет карты, в основном без применения их эффекта. В конце игры он получает ПО, просто складывая количество своих кристаллов и очки престижа со своих карт. С другой стороны, вы будете играть по правилам обычной игры, по этим же правилам будете подсчитывать свои ПО. Ваша цель, что неудивительно, набрать больше ПО, чем робот.

Правила предусматривают 3 уровня сложности: *Ученик чародея*, *Волшебник* и *Архимаг*. Уровень *Ученик чародея* служит в основном для ознакомления с правилами сольной игры и не должен рассматриваться как настоящий вызов игроку.

Подготовка

Выполните личную подготовку к игре по обычным правилам.

Выберите цвет для Дамбота и поместите 2 маркера мага на счётчик кристаллов так же, как это делает обычный игрок. Больше Дамботу ничего не нужно (ни жетонов библиотеки, ни личного планшета).

Подготовьте место для колоды карт, которая будет его *рукой*, и для карт, которые он призовет (его *игровая зона*).

Положите все кубики, отсортированные по цветам, вокруг Игрового поля. На этом подготовка заканчивается.

Первая фаза игры – Прелюдия

Возьмите 5 карт. Выберите прямо сейчас одну для вашей стартовой руки, одну, которую положите под жетон библиотеки с цифрой II и ещё одну, которую положите под жетон библиотеки с цифрой III. Две оставшиеся карты идут в руку Дамботу.

Повторите описанные выше шаги дважды. У вас должно получиться 3 набора карт для 1, 2 и 3 года. Дамбот начинает игру с 6 картами в руке, теми, что вы не оставили себе.

Замечание: хотя вы знаете все карты в руке Дамбота на начало игры, в дальнейшем вы будете добавлять карты ему в руку не глядя.

Вторая фаза – Поединок





Раунд протекает так:

Возьмите 2 случайных кубика текущего сезона и бросьте их. Вы всегда ходите первым. Выберите один из этих кубиков и выполните свой ход с ним, как если бы вы играли по обычным правилам с другими игроками. Если вы играете карту, стоимость призыва которой зависит от числа игроков, заплатите стоимость как при игре вдвоём.

Затем Дамбот использует второй кубик (см. ниже).

Наконец, передвиньте маркер колеса сезонов на столько делений, сколько точек на кубике Дамбота (на том, что вы оставили ему). Затем вы применяете эффекты окончания раунда, эффекты смены сезона и смены года. Использованные кубики возвращаются к Игровому полю, чтобы пара выбираемых кубиков постоянно менялась в процессе игры.

Действия Дамбота с кубиком:

- Получить энергию: Дамбот немедленно превращает полученные жетоны энергии в кристаллы. Если на кубике нет символа Превращения , то жетоны энергии превращаются в кристаллы по таблице превращения текущего сезона. Если же на кубике символ Превращения есть, то число получаемых Дамботом кристаллов зависит от выбранного уровня сложности игры:
 - *Ученик чародея* – 4 кристалла
 - *Волшебник* – 6 кристаллов
 - *Архимаг* – 8 кристаллов
- Увеличить силу мага : Если на кубике нет символа Превращения, Дамбот получает одну карту себе в руку. Если такой символ есть, он получает две карты вместо одной.
- Получить кристаллы (цифра, например, ): Дамбот получает указанное количество кристаллов (как это сделал бы обычный игрок).
- Получить карту : Дамбот разыгрывает карту непосредственно из колоды (не из руки). Возьмите карту сверху колоды и разыграйте её в игровую зону Дамбота.

Дамбот всегда разыгрывает карту бесплатно, а его сила мага неограниченна. С другой стороны, он обычно не получает выгоды от эффекта своих карт. Только некоторые карты фамильяров также активируют какие-то эффекты (см. список ниже).

Смена сезона

Каждый раз при смене сезона Дамбот разыгрывает одну карту из руки (если у него есть карты).

- *Ученик чародея*: перетасуйте карты в руке Дамбота и вытащите одну случайную. Разыграйте её в игровую зону.
- *Волшебник*: перетасуйте карты в руке Дамбота и вытащите четыре случайных карты. Разыграйте в игровую зону карту с наибольшим числом очков престижа, остальные верните в руку Дамботу.
- *Архимаг*: выполните действия уровня Волшебника, а также сбросьте карту с наименьшим числом очков престижа. Если в руке у Дамбота только одна карта, разыграйте её, если она приносит 0 и более очков престижа, в противном случае сбросьте. Наконец, возьмите карту сверху колоды и добавьте её в руку Дамбота.

Если у нескольких карт одинаковое число очков престижа, выберите одну из них случайным образом. Не принимайте во внимание текст карты, когда делаете этот выбор...

Смена года

Действуйте по обычным правилам – возьмите себе в руку отложенный в фазу Прелюдии набор карт. Затем добавьте Дамботу в руку несколько карт из колоды. Это нужно сделать после розыгрыша карты, который происходит в конце сезона (см. выше). Число карт, добавляемое в руку Дамботу, зависит от выбранного уровня сложности игры:

- *Ученик чародея*: 1 карта
- *Волшебник*: 2 карты
- *Архимаг*: 4 карты

Финальный подсчёт очков

В конце третьего года (не забудьте выполнить розыгрыш карт Дамбота после последней смены сезонов) счёт Дамбота будет равен сумме очков престижа всех разыгранных им карт и кристаллов, полученных за время игры. Он не получает дополнительные ПО за эффекты карт, как и не теряет очки за оставшиеся в руке карты.

ПО игрока считаются по обычным правилам с учётом всех параметров, включая эффекты карт и штраф за оставшиеся в руке карты.

Чтобы победить, игрок должен набрать больше ПО, чем Дамбот. Ничьей недостаточно, независимо от количества разыгранных карт.

Эффекты карт

Магические предметы, разыгранные игроком, всегда воздействуют на него обычным образом и не воздействуют на Дамбота. Что касается *Фамильяров*, то ниже приведён список их эффектов в зависимости от того, кто разыграл соответствующую карту – игрок или робот:

10/50. Syllas the Faithful (Верный Сулла):

- Разыграна игроком: сбросьте карту с наименьшим числом очков престижа из игровой зоны Дамбота (если таких карт несколько, выберите одну случайным образом).
- Разыграна Дамботом: примените эффект карты без изменений.

11/50. Figrim the Avaricious (Алчный Фигрим):

- Разыграна игроком: примените эффект карты без изменений.
- Разыграна Дамботом: примените эффект карты без изменений.

12/50. Naria the Prophetess (Пророчица Нарья):

- Разыграна игроком: возьмите 2 карты, одну оставьте себе, а вторую разыграйте в игровую зону Дамбота.
- Разыграна Дамботом: эффект не применяется.

16/50. Kairn the Destroyer (Кейрн-разрушитель):

- Разыграна игроком: примените эффект карты без изменений.
- Разыграна Дамботом: игрок теряет кристаллы: 4 на уровне сложности *Ученик чародея*, 8 на уровне сложности *Волшебник* и 16 на уровне сложности *Архимаг*.

17/50. Amsug Longneck (Амсуг Длинношей):

- Разыграна игроком: примените эффект карты без изменений. Дамбот берёт обратно в руку магический предмет с наименьшим числом очков престижа (если таких карт несколько, выберите одну случайным образом).

- Разыграна Дамботом: примените эффект карты без изменений. Дамбот берёт обратно в руку магический предмет с наименьшим числом очков престижа (если таких карт несколько, выберите одну случайным образом).

21/50. Lewis Greyface (Льюис Сероликий):

- Разыграна игроком: возьмите по кубику каждого цвета и бросьте их все. Выберите, возьмёте ли вы жетоны энергии, выпавшие на всех кубиках, на которых есть символ Преобразования, или на тех кубиках, где такого символа нет.
- Разыграна Дамботом: эффект не применяется.

33/50. Arcano Leech (Арканская пиявка):

- Разыграна игроком: примените эффект карты без изменений.
- Разыграна Дамботом: примените эффект карты без изменений.

38/50. Demon of Argos (Демон Аргосского леса):

- Разыграна игроком: вытяните из руки Дамбота 5 случайных карт, сбросьте одну выбранную карту, остальные верните ему в руку.
- Разыграна Дамботом: примените эффект карты без изменений.

39/50. Titus Deepgaze (Тит Глубоглаз):

- Разыграна игроком: примените эффект карты без изменений.
- Разыграна Дамботом: примените эффект карты без изменений.

40/50. Air Elemental (Элементаль воздуха):

- Разыграна игроком: вытяните из руки Дамбота 3 случайные карты, сбросьте две выбранные, одну оставшуюся верните ему в руку.
- Разыграна Дамботом: примените эффект карты без изменений.

41/50. Thieving Fairies (Феи-воровки):

- Разыграна игроком: каждый раз, когда Дамботу достаётся звезда силы мага на кубике сезона, Дамбот отдаёт вам один кристалл, а вы получаете ещё один дополнительный (он: -1, вы: +2).
- Разыграна Дамботом: примените эффект карты без изменений.

49/50. Sid Nightshade (Сид Ночная Тень):

- Разыграна игроком: примените эффект карты без изменений.
- Разыграна Дамботом: примените эффект карты без изменений.

50/50. Damned Soul of Onys (Неупокоенный дух Ониса):

- Разыграна игроком: примените эффект карты без изменений.
- Разыграна Дамботом: Эта карта разыгрывается непосредственно в игровую зону игрока. Если игрок передал эту карту в игровую зону Дамбота, Дамбот в свой ход отправляет её обратно сразу же, как получает кубик с символом энергии воды или двумя любыми символами энергии. Использованные для передачи Неупокоенного духа жетоны энергии всё равно учитываются при получении Дамботом кристаллов (см. действие Дамбота «Получить энергию»).