

# **Arcs. Предел**

## **Одиночный режим**

**Основан на ARCS Solo Bot Lars  
by *Shipple* (version 0.8.13)**

# Ключевые понятия

---

В этом варианте игры вы будете соперничать с игроком-автомой, выполняющим свои действия в соответствии с особыми правилами. В этом разделе кратко представлены ключевые понятия и термины, которые либо являются новыми, либо отличаются от обычных терминов игры Arcs.

**Примечание:** эти термины станут более понятными после прочтения этих правил и нескольких раундов игры с автоматой.

- **Используйте правила для 3-х игроков:** для одиночной игры используйте двух автом. При игре вдвоём добавьте одну автом, чтобы играть втроём.
- **Стандартные правила:** используйте правила базовой игры, если в этих правилах явно не указано иное.
- **Вам понадобятся семь кубиков D6:** 4 для ряда карт двора, 2 для ресурсной силы автом и 1 для выбора целевой планеты.

## Отличия автомы

- Автома игнорирует весь текст на своих картах, полученных со двора, концентрируясь исключительно на символах, влияющих на реализацию замыслов.
- Автома не строит дополнительные космопорты, а его существующий космопорт не может быть повреждён или разрушен.
- При выборе цели и перемещении автома считает систему с космопортом другой автомы «вне игры».
- **Колода автомы:** карты действий сдаются автоме рубашкой вверх, формируя его колоду действий. При розыгрыше карт автома всегда открывает верхнюю карту из своей колоды.
- Случайность — ключевой фактор принятия решений автомой, для которого используются броски шестигранных кубиков (D6). Если у автомы есть несколько вариантов выбора, результат определяется либо случайным образом, либо выбор может сделать игрок, не являющийся автомой, с наименьшей властью.

## Целевая планета

Это динамически выбираемая планета, которая влияет на действия автомы, в частности, на перемещение и влияние.

- Она определяется путём случайного выбора номера региона (который не находится «вне игры») и символа-идентификатора системы (▲, ●, ♀).

- Для напоминания, возле текущей целевой планеты размещается маркер власти автомы.

## Фокус-системы

Фокус-системами являются:

- врата в регионе, в котором расположена целевая планета (фокус-врата);
- все планеты с тем же символом-идентификатором (▲, ●, ☾), что и у целевой планеты (фокус-планеты).

## Стандартное разрешение спорных ситуаций

Если при выборе несколько систем соответствуют одному и тому же условию, приоритет автомы между ними следующий:

1. система, ближайшая к целевой планете;
2. система, ближайшая к космопорту автомы.

## Лидерство

- В определённых ситуациях, особенно во время боя, автома отдаёт приоритет «Лидеру» — игроку или автоме с наибольшей властью на шкале в нижней части поля.
- При равенстве очков власти лидером является соперник, не являющийся автомой.

## Ресурсы автомы

- **Размещение ресурсов:** поместите полученный ресурс в крайнюю левую ячейку на планшете автомы, сдвинув имеющиеся ресурсы вправо.
- **Переполнение:** если все ячейки ресурсов заполнены, сбросьте крайний правый ресурс в конце хода. Увеличьте ресурсную силу автомы (см. ниже) на 1 за каждый сброшенный таким образом ресурс.

## Ресурсная сила автомы

Это уникальная шкала автомы, представленная кубиком D6 для каждой автомы. Она отражает потенциальную дополнительную власть, которую автома может получить в конце главы.

- Ресурсная сила в начале игры устанавливается на 0 и увеличивается на 1 за каждый ресурс, который автома сбрасывает из-за заполнения ячеек ресурсов.
- В конце главы, в зависимости от положения на шкале очков власти, автома добавляет ресурсную силу к своей власти (см. раздел «Конец главы»).

# Игровой процесс

---

## Подготовка

Подготовьте игру по стандартным правилам с учётом следующих особенностей.

1. **Раздайте каждой автомате карты действий** рубашкой вверх, сформировав их колоды действий.
2. **Положите возле каждой карты двора кубик D6** (числа на кубиках должны соответствовать номерам регионов; пропустите номера регионов, которые находятся «вне игры»).
3. **Определите начальную целевую планету** для каждой автоматы.
  - Бросьте кубик D6 для определения региона. Если регион с выпавшим номером находится «вне игры», перебросьте кубик.
  - Бросьте кубик D6 для определения символа-идентификатора внутри выбранного региона (1-2=▲, 3-4=●, 5-6=◎). Если на выбранной планете находится космопорт другой автоматы, перебросьте кубик.
  - Целевая планета — это планета, у которой символ-идентификатор и номер региона соответствуют выпавшим значениям кубика. Поместите возле этой планеты из запаса маркер власти автоматы в качестве напоминания.
4. **Установите ресурсную силу автоматы на 0:** отслеживайте этот параметр с помощью кубика D6, размещённого на планшете автоматы (если ресурсную силу необходимо установить на 0, отложите кубик в сторону).

## Порядок хода автоматы

1. **Разыграйте верхнюю карту действия** из колоды автоматы.
2. **Бросьте кубики:** сначала бросьте 1 кубик **тарана**. Если автома не владеет инициативой, дополнительно бросьте 1 кубик **перестрелки** и 1 кубик **налёта**.
3. **Проверьте и разыграйте символы особых эффектов.** Игнорируйте все остальные символы на кубиках.

## Символы особых эффектов:

---



Объявите замысел (только если автома владеет инициативой)

---



Переместите целевой фокус (в конце хода автомы)

---



Оба предыдущих эффекта: объявите замысел (только при наличии инициативы) и переместите целевой фокус

---



Скопируйте главную карту (разыграйте карту действия рубашкой вверх). При этом выполните не одно действие со скопированной карты, а все доступные, в порядке, указанном в разделе «Действия»

---



Перехватите инициативу (только если автома может владеть инициативой в следующем ходу), разыграв дополнительную карту действия. Увеличьте ресурсную силу автомы на 2

---

## Смена целевой планеты

Условия для выполнения этого этап могут возникнуть в конце хода автомы и/или в конце главы. Определите новый регион и новую целевую планету в нём в следующем порядке:

1. Бросьте кубик D6 для определения нового региона. При значениях 1-2 — следующий по порядку, при значениях 3-4 — регион через 1, при значениях 5-6 — предыдущий по порядку.
2. Бросьте кубик D6 для определения символа-идентификатора внутри выбранного региона (1-2=▲, 3-4=●, 5-6=⊙). Если на выбранной планете находится космопорт другой автомы, перебросьте кубик.
3. Переместите маркер власти автомы с текущей целевой планеты на новую.

## Конец главы

- **Этап 1.0.** Выполните этап 1 из раздела «Завершение главы» базовой книги правил.
- **Этап 1.1. Подсчёт очков за необъявленные замыслы** (очки власти за необъявленные замыслы получают только автомы):
  - Подсчитайте очки автом за все замыслы, на которых нет маркеров замыслов. Для этого предполагается, что на всех пустых ячейках замыслов лежит маркеров замыслов с наименьшей властью.
  - После подсчёта очков за необъявленные замыслы автомы не возвращают трофеи и пленников со своих планшетов.
  - Автома не получает бонусы к городской мощи.
- **Этап 1.2. Ресурсная сила автомы.** Начислите каждой автоме очки власти за накопленную ресурсную силу в соответствии с их текущим местом на шкале власти:
  - Если автома на втором месте по величине власти: добавьте ресурсную силу автомы к его текущим очкам власти.
  - Если у автомы меньше всего власти: добавьте удвоенную ресурсную силу автомы к его текущим очкам власти.
  - После пересчёта очков власти установите ресурсную силу каждой автомы на 0 (независимо от того, получили ли они очки власти или нет).
- **Этап 1.3. Смена целевых планет.** После подсчёта очков для каждой автомы выполните действие «Смена целевой планеты».

# Действия

---

Автома выполняет по одному разу каждое действие, написанное на карте (в обратном порядке от того, как они указаны на карте). При этом игнорируется количество символов действия, указанных на карте.

- **карты агрессии:** присвоение, перемещение, сражение.
- **карты руководства:** влияние, починка, сбор налогов.
- **карты мобилизации:** влияние, перемещение.
- **карты проектирования:** починка, строительство.

## Сражение

Автома проводит сражения в две фазы. В обеих фазах автома отдаёт приоритет сопернику с наибольшим количеством очков власти в качестве защитника, если соперников несколько. При равенстве власти приоритет отдаётся сопернику, не являющемуся автомой, или случайным образом.

### Фаза 1. Максимизация урона

Проведите по одному сражению в каждой системе, где есть корабли соперника: цель автомы в этой фазе — максимально увеличить количество повреждённых кораблей (стараясь не разрушать их, если это возможно, а повреждать).

- Автома бросает 1 кубик **перестрелки** за каждый верный корабль.

### Фаза 2: Максимизация разрушений

Проведите по одному сражению с соперником в каждой фокус-системе, где есть корабли автомы: цель автомы в этой фазе — максимально увеличить количество уничтоженных кораблей и зданий (даже включая свои собственные). Автома выполняет одно из действий:

#### 1. Если у защищающегося в системе есть город и нет кораблей:

- автома бросает кубики **налёта** на город (количество бросаемых кубиков не должно превышать 2, даже если у автомы больше 2 кораблей в этой системе);
- если на кубике налёта выпали символы ключей, то защищающийся игрок решает, какие ресурсы или карты забирает автома;
- если город разрушен, на автому не накладывается запрет и он не разрушает двор.

#### 2. В противном случае: автома бросает половину (от числа верных кораблей с округлением вверх) кубиков **тарана** и половину (от числа верных кораблей с округлением вверх) кубиков **перестрелки**.

## Строительство

1. **Постройте 1 город.** Для строительства города автома выбирает систему, согласно следующему приоритету:
  - система, которой правит автома;
  - фокус-системы;
  - система, символ-идентификатор которой отличается от символов систем, в которых построены верные города;
  - система с наибольшим количеством неповреждённых верных кораблей.
2. **Постройте 3 корабля в космопорте.** Автома строит 3 корабля (или меньше, если 3 корабля недоступно) в своём космопорте.
3. **Если автома ничего не построил,** то он чинит все верные корабли и здания.

## Перемещение

Автома перемещает свои корабли в определённой последовательности.

1. **Возврат неповреждённых кораблей:** уберите все неповреждённые корабли автомы из всех систем (планет и врат), где нет кораблей соперников. На планетах со зданиями оставьте по одному неповреждённому кораблю автомы.
2. **Размещение в космопорте:** разместите все возвращённые корабли на планете с космопортом автомы.
3. **Перемещение гиперпрыжком:** автома выполняет серию последовательных гиперпрыжков из своего космопорта в целевые системы (a–f), пока автома не будет править во всех целевых системах (a–f) или в системе с космопортом не закончатся корабли автомы. Если до возвращения в системе с космопортом автомы уже были корабли, они также будут участвовать в перемещениях гиперпрыжком.

Последовательность выбора целевых систем:

- a) целевая планета;
  - b) фокус-планеты с пустой ячейкой для строительства;
  - c) фокус-планеты с городом соперника;
  - d) фокус-планеты с космопортом соперника;
  - e) фокус-планеты с кораблями соперника;
  - f) фокус-врата.
4. **Для перемещения в целевую систему:** определите кратчайший путь до целевой системы; если на этом пути в каких-либо вратах есть корабли соперников, разместите в этих вратах столько кораблей автомы, чтобы эти



вратами никто не правил и через них можно было перемещаться; затем путём гиперпрыжка перемещайте корабли в целевую систему, пока автома не будет в ней править. Если для правления недостаточно кораблей, автома размещает в системе все оставшиеся корабли.

**Разрешение спорных ситуаций при перемещении:** если несколько систем соответствуют одному и тому же условию (a–f), автома использует стандартный приоритет разрешения спорных ситуаций:

1) система, ближайшая к целевой планете, затем 2) система, ближайшая к космопорту автомы.

## Починка

1. В каждой системе почините все здания автомы.
2. В каждой фокус-системе почините 1 корабль автомы.

## Присвоение

Автома получает все карты со двора, где у него больше агентов, чем у соперников. Автома захватывает агентов соперников или ресурсы с карт двора по стандартным правилам, но игнорирует текстовые эффекты карт. Карты гласа автома присваивает в случае выполнения следующих условий:

Карта гласа	Условие для присвоения
Восстания масс	Автома всегда присваивает эту карту и выбирает регион с целевой планетой.
Популистские требования	Автома всегда присваивает эту карту, если по текущей ситуации она может выиграть объявляемый замысел.
Всеобщий запрет	Автома всегда присваивает эту карту. При выборе типа запрета автома стремится максимизировать урон лидеру.
Песнь свободы	Автома всегда присваивает эту карту, если правит в каком-либо городе соперника. При наличии нескольких вариантов приоритет отдаётся лидеру.
Борьба гильдий	Автома всегда присваивает эту карту, если у соперников есть карты гильдии. При наличии нескольких вариантов приоритет отдаётся лидеру.
Призыв к действию	Автома всегда присваивает эту карту.

## Влияние

Бросьте 1 кубик **тарана**. Разместите агентов автомы в соответствии с результатами:

1. За каждый **символ удара** \* добавьте 1 агента на карту двора с номером, соответствующим номеру региона целевой планеты автомы.
2. **Символ перехвата** ○: добавьте 1 агента на каждую карту двора, где размещены агенты соперников.

## Сбор налогов

Автома собирает ресурсы со всех верных городов и городов соперника, где он правит. (Правила размещения ресурсов — см. *Ресурсы автомы*.)