

Эхо времени

Соло-режим

Автор: Павел Друзик

Версия: 1.0 (23.03.2026)

Введение

Ваша цель в соло-режиме за **12 раундов** набрать больше победных очков чем у **виртуального соперника – Автоматона**. Автоматон играет по упрощённым правилам, а для вас обычные правила игры не меняются.

Важно! Все правила, не указанные в данном буклете, действуют как обычно.

Подготовка к игре

Выполните подготовку к игре по обычным правилам для **2 игроков** с указанными изменениями:

- Автоматон не получает личные компоненты игрока и начальные 7 карт братства.
- Поместите любые (кроме ваших) **12 жетонов времени** одной стопкой лицевой стороной вверх в игровую область Автоматона – они служат счётчиком раундов до конца игры.
- Поместите **все жетоны победных очков (ПО)** в общую игровую область.
- Уберите в коробку жетон первого игрока и оставшиеся компоненты других игроков.

Ход игры

Игра длится 12 раундов, все условия конца игры по обычным правилам в соло-режиме на используются.

В каждом раунде Автоматон будет использовать 2 карты братства чтобы: соперничать с вами за карты источников, собирать свои карты в разные стопки для сброса карт с вашей руки и получения за них ПО в конце игры.

Игра идёт по обычным правилам с указанными изменениями:

- Карты Автоматона над вашим планшетом времени – это **карты в его руке** (его карты рядом с картами источников силы и в его стопке сброса – не являются картами в его руке).
- Автоматон всегда разыгрывает все свои карты лицевой стороной вниз.
- Автоматон не применяет эффекты всех своих карт и не получает жетоны ПО.
- На Автоматона действуют эффекты ваших карт.** Если Автоматон должен сбросить карту или жетон ПО в результате действия вашего эффекта – он **сбрасывает карту** из своей руки на ваш выбор в **свой сброс**.
- Все сброшенные карты Автоматона складывайте стопкой лицевой стороной вниз в его игровой области – у него свой **сброс карт**.
- Автоматон не выполняет **первый игровой выбор**.

1. Фаза времени

Перед вашим ходом в данной фазе, Автоматон поочерёдно берёт **2 верхние карты из колоды братства**, смотрит их стоимость и разыгрывает их **лицевой стороной вниз над соответствующей их стоимости в времени** месте над вашим планшетом времени (это карты в его руке).



- Если на карте указано место со стоимостью во времени «0» – он разыгрывает карту лицевой стороной вниз между обеими картами источников – считается, что **его карта разыграна сразу над обеими картами источников**. Если осталась только одна карта источника – он разыгрывает карту над ней. Если карт источников нет – поместите взятую карту в его стопку сброса.
- Если на месте куда он разыгрывает карту уже есть его карты (над вашим планшетом времени или картами источников) – поместите карту поверх них плашмя (со смещением), чтобы было видно их количество в данной стопке.
- Каждая его карта над картами источников имеет 2 силы.** Таким образом Автоматон может захватить и закрепиться на карте источника по обычным правилам (эффекты карт он не применяет), вы можете атаковать захваченные карты источников по обычным правилам.
- Если Автоматон накопит силу необходимую для **закрепления на карте источника**, он немедленно забирает её себе, поместите её в его игровую область. Если карт для закрепления несколько – он выберет ту, которая приносит больше ПО. Подложите его **минимальное требуемое количество карт участвующее в закреплении** под данную карту источника (как и по обычным правилам) – они не считаются его сбросом и картами в его руке. Если остались его карты после действия закрепления – они помещаются над оставшейся картой источника, если карты источника не осталось, они перемещаются в его сброс.
- Как только Автоматон накопит в **одной любой стопке над вашим планшетом времени 3 карты** – вы должны немедленно **сбросить со своей руки карту на ваш выбор** по обычными правилами. Если у вас нет карты – ничего не происходит.
- Как только Автоматон накопит в **одной любой стопке над вашим планшетом времени 4 карты** – он немедленно **сбрасывает разыгранную карту в свою стопку сброса** (таким образом у него не может быть больше 3 карт в одной стопке в его руке).

2. Фаза действий

Автоматон не выполняет данную фазу.

3. Фаза конца раунда

Проведите данную фазу по обычным правилам, также сбросьте жетон времени в игровой области Автоматона перевернув его лицевой стороной вниз, тем самым завершив раунд игры.

Конец игры

Конец игры наступает сразу после 12 раунда игры. Проведите подсчёт ПО для себя по обычным правилам.

Подсчёт ПО для Автоматона:

- Умножьте количество карт в его стопе сброса на количество стопок над вашим планшетом времени, сумма – это его ПО.
- Автоматон получает ПО за карты источников (если он их захватил или удержал) по обычным правилам.

Если у вас больше ПО чем у Автоматона – вы победили! В ином случае вы проиграли.