

СОЛО-РЕЖИМ

С самых первых дней в школе у вас появился соперник. Он постоянно пытается вам насолить и думает, что талантливее вас. Покажите всем, кто на самом деле лучший ученик школы!

Игра в соло-режиме очень похожа на игру вдвоем. Вы будете играть как обычно, а противостоять вам будет Автома — искусственный интеллект игры.

ПОДГОТОВКА

Подготовка к игре происходит по обычным правилам. При сборке колоды Судьбы и подготовке общей игровой зоны считайте, что в игре участвуют два игрока. После подготовки своего планшета и своей игровой зоны, подготовьте Автомы.

ПОДГОТОВКА АВТОМЫ:

1. Выберите один из планшетов волшебников в качестве планшета Автомы и переверните его на обратную сторону. Автомы на каждом планшете уникальны и отличаются уровнем сложности:

Изумрудная Автома (Сложность 1): Соперник для новичка. Если вы раньше не играли в "Пенумбру", то начать лучше с этого варианта.

Яшмовая Автома (Сложность 2): Основной вариант для соло-игры.

Рубиновая Автома (Сложность 3): Продвинутый соперник, специализирующийся на выполнении Контрактов.

Аметистовая Автома (Сложность 3): Продвинутый соперник, специализирующийся на прохождении Испытаний.



2. Разместите на планшете Автомы первую Метку Искры.
3. Сдайте Автоме случайную карту Таланта. В соответствии с картой Таланта, разместите на планшете Автомы начальную Метку Дисциплины, выдайте Автоме ее начальное заклинание.
4. Не выдавайте Автоме кубики и Ингредиенты.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА АВТОМЫ

КУБИКИ И ИНГРЕДИЕНТЫ. Автома не может иметь в личном запасе кубики и Ингредиенты кроме **Арканы**. Однако, Автома может размещаться кубиками в локациях, получая необходимые кубики бесплатно из общего запаса.

ИНСТРУКЦИИ И КАРТЫ. Автома делает только то, что предписывают ее Инструкции (см. далее).

Автома никогда не применяет карты Волшебников (Заклинания, Зелья, Питомцев или Артефакты) или Примагию. Автома сохраняет карты Волшебников рядом со своим планшетом и получает за них очки в конце игры. В отличие от игрока, Автома может иметь карты с одинаковыми названиями.

КОНТРАКТЫ И ИСПЫТАНИЯ. Автома всегда успешно выполняет Контракты и проходит Испытания.

Автома сохраняет все выполненные Контракты и пройденные Испытания (слева от планшета, по обычным правилам).

Автома никогда не получает наград за Контракты и Испытания, за исключением Света и Мрака (их она получает как и игрок).

УГРОЗА. Автома никогда не совершает бросков на Угрозу и не может получать ранения.

РАЗМЕЩЕНИЯ. У Автомы нет запаса кубиков. Когда Автома размещается в Локации, возьмите нужный кубик из общего запаса, бросьте его, и разместите выпавшим значением в соответствующую ячейку.

Если необходимый кубик недоступен, то Автома не применяет никакие эффекты и завершает текущую Инструкцию.

Если в Локации нет свободных ячеек, Автома не размещает кубик, но все равно выполняет Инструкцию.

МЕТКИ И УРОВЕНЬ АВТОМЫ. Количество Меток Дисциплин (любого цвета) на планшете Автомы это Уровень Автомы.

Метки Искры Автома получает по обычным правилам, как и игрок. Метки Искры не учитываются в Уровне Автомы.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ АВТОМЫ. Автома всегда совершает действия одного мировоззрения (Свет или Мрак). Мировоззрение Автомы закрепляется при выполнении первого Контракта.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ. Рынки, с которых Автома может получать карты (Класс, Зельеварня, Лавка), всегда содержат две карты Волшебников. То, какую из двух карт возьмет Автома, зависит от значения кубика (которым она разместилась). Если на кубике 1-3, то Автома берет левую карту, а если 4-6 — правую.

НАГРАДЫ И АРКАНА. Автома не получает никакие награды за Контракты и Испытания. Автома получает **Аркану** только по эффектам Инструкций.

СОБЫТИЯ. Если Автома открывает из колоды Судьбы карту События, разыграйте ее, как если бы вы открыли эту карту в свой ход (вы принимаете все решения и применяете все эффекты). Автома не участвует в событиях и на нее не распространяются их эффекты.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце игры подсчитайте победные очки по обычным правилам. Автома получает очки как и игрок — за Аркану, Контракты, Испытания, символы Оыта, Цели, Планшет и Мировоззрение.

На планшете каждой Автомы также есть дополнительное условие получения победных очков. Эти очки считаются победными очками за планшет.



1 очко за каждую карту Дисциплины



1 очко за каждый выполненный Контракт



3 очка за каждое пройденное Испытание



ИГРА ЗА АВТОМУ

В свой ход Автома выполняет от 1 до 2 Инструкций (подобно тому, как игрок выполняет от одного до двух размещений).

В свой первый ход Автома выполняет 1 Инструкцию, а в последующие ходы — 2 Инструкции, если эффект на планшете Автомы не содержит других указаний.



КАРТА АВТОМЫ. Когда Автома должна выполнить Инструкцию, откройте верхнюю карту из колоды Артефактов. Карта Артефакта, открываемая для выполнения Инструкции, называется картой Автомы. Эта карта более не является картой Артефакта, и используется только для управления Автомой.

- 1 Только что открытую карту Автомы положите в соответствующую ячейку Экипировки над планшетом Автомы.
- 2 В некоторых случаях Автома может кладь в ячейку Экипировки карту с не соответствующим символом (если инструкция прямо на это указывает) или карту Тома без символа Экипировки.
- 3 Автома может иметь более одной карты в одной ячейке Экипировки (в отличие от игрока). Складывайте карты одну поверх другой, так чтобы были видны их символы Экипировки.



Автома сохраняет все взятые таким образом карты, до тех пор пока какая-либо Инструкция прямо не укажет сбросить их (обычно это "Отдых"). В этом случае все карты Автомы сбрасываются (под низ колоды Артефактов).

ОТДЫХ. Если на начало хода Автомы у нее есть по одной карте в каждой из четырех ячеек Экипировки, Автома делает Отдых. В этом случае:



- Уберите из Локаций количество размещенных кубиков, равное количеству Меток Дисциплин на планшете Автомы. Эти кубики могут быть костяными или цветными, и не обязаны соответствовать цветам Меток Автомы. Вы сами выбираете, какие кубики убрать.
- Уберите из Локаций количество размещенных кубиков Искры, равное количеству Меток Искры на планшете Автомы.
- Сбросьте все карты Автомы (под низ колоды Артефактов).

На этом ход Автомы заканчивается. Сделайте обновление Контрактов и Судьбы по обычным правилам.

ИНСТРУКЦИЯ. Под каждой ячейкой Экипировки на планшете Автомы находится набор Инструкций, отделенных друг от друга чертой.



Инструкции обычно имеют условие: сколько карт должно быть в указанной ячейке Экипировки, а также должно ли это быть первое или второе размещение. При этом в ячейке Экипировки могут оказаться карты с разными символами. Для условий важно лишь количество карт в ячейке Экипировки над ней.



Инструкции также могут содержать требование к Уровню Автомы. Если такое требование не выполняется, то Автома не может выполнить эту Инструкцию (и переходит к следующей Инструкции).



В конце каждого списка Инструкций находится безусловная Инструкция: Автома выполнит ее, если все предыдущие Инструкции невозможна выполнить.

Положив карту Автомы в ячейку Экипировки, двигайтесь по списку Инструкций под этой ячейкой сверху вниз. Примените первую Инструкцию, условие которой выполняется.

Когда Автома выполнила первую Инструкцию в свой ход, она берет еще одну карту Автомы и выполняет вторую Инструкцию. Если Автома выполнила вторую Инструкцию, то на этом она заканчивает свой ход.

УСЛОВИЯ ИНСТРУКЦИЙ



В указанной ячейке Экипировки ровно одна карта Автомы.



В указанной ячейке Экипировки ровно две карты Автомы.



В указанной ячейке Экипировки две и более карты Автомы.



Первая Инструкция в этот ход.



Вторая и более Инструкция в этот ход.

ИНСТРУКЦИИ

Разные Автомы по-разному реагируют на карты Автомы, но типовые эффекты Инструкций работают для каждой Автомы одинаково. Автома может не иметь на своем планшете некоторых эффектов, описанных в этом разделе, либо иметь уникальные инструкции, которые не описаны здесь.

ШКОЛА

Если цвет карты Автомы совпадает с одним из Классов, Автома будет взаимодействовать с этим Классом. Если не совпадает ни с одним Классом — Автома будет взаимодействовать с Классом своей начальной Дисциплины.



Получить Метку + карту. Если у Автомы есть свободные ячейки для Меток Дисциплин, то Автома размещается в секции "Получить Метку", получает Метку и карту Дисциплины (если на кубике 1-3, она берет левую, если 4-6 — правую).

Автома размещается кубиком Искры в ячейку Искры, если эта ячейка свободна. Если ячейка Искры занята, Автома размещается кубиком цвета Класса в ячейку цвета Класса, автоматически выставляя «6». Если все ячейки заняты, Автома не размещает кубиков, но все равно получает Метку и карту Дисциплины.

Автома не тратит Аркану на получение новых Меток.



Получить карту. Автома размещается кубиком цвета Класса и получает карту Дисциплины (если на кубике 1-3, она берет левую, если 4-6 — правую).

ЗЕЛЬЕВАРНЯ



Обновить Зелья. Автома размещается в Зельеварню кубиком цвета карты Автомы. После этого обновите рынок Зельеварни (Автома не получает карты Зелий).

ЛАВКА



Купить Артефакт. Автома размещается в Лавке кубиком цвета карты Автомы и получает карту Артефакта (если на кубике 1-3, она берет левую, если 4-6 — правую).

Эта карта Артефакта незамедлительно становится картой Автомы. На ее основании Автома выполняет дополнительную Инструкцию. Эту инструкцию Автома выполняет в дополнение к тем, которые она выполняет по правилам игры (к одной в первый ход или двум во все последующие ходы).

Количество дополнительных Инструкций в ход не ограничено.

ГИЛЬДИЯ

Автома может выполнить Контракт, только если количество победных очков на нем ниже Уровня Автомы (количества Меток Дисциплин).



Выполнить Контракт. Автома размещается в Гильдии кубиком цвета карты Автомы.

Среди всех Контрактов, количество победных очков на которых ниже Уровня Автомы, Автома выбирает Контракт с наивысшим количеством победных очков и соответствующий ее мировоззрению (Свет или Мрак).

Если таких Контрактов несколько, Автома выбирает Контракт, находящийся правее в ряду Контрактов.

Мировоззрение Автомы закрепляется при выполнении первого Контракта. Первый Контракт, выполняемый Автомой, может быть любого мировоззрения.

ИСПЫТАНИЕ



Автома может пройти Испытание, только если его сложность ниже Уровня Автомы (количество Меток Дисциплин).



Пройти Испытание. Если в ряду Испытаний хотя бы одно Испытание, сложность которого ниже Уровня Автомы, — Автома проходит Испытание. Среди всех Испытаний, сложность которых ниже Уровня Автомы, Автома выбирает Испытание с наивысшим количеством победных очков.

Если таких Испытаний несколько, Автома выбирает Испытание, находящееся правее в ряду Испытаний.

Автома всегда успешно проходит любые Испытания. Добавьте выбранное Испытание в зону Опыта Автомы.

Выполнив Испытание, Автома завершает свой ход.

Откройте новую карту Судьбы и обновите Гильдию по обычным правилам.

ОСОБЫЕ ИНСТРУКЦИИ



Замещение. Автома кладет текущую карту Автомы в указанную ячейку Экипировки (независимо от символа на карте).



Джокер. Автома кладет текущую карту Автомы в крайнюю левую пустую ячейку Экипировки и выполняет соответствующую Инструкцию.

Если пустых ячеек нет, Автома сбрасывает карту Автомы и заканчивает текущую Инструкцию.



Том. Поскольку карты Томов не имеют значка Экипировки, на каждом планшете Автомы есть эффект замещения:



Фиолетовая Автома всегда кладет Том в ячейку Проводника.

Автома никогда не сохраняет Тома как Артефакты и не получает за них символы Опыта.



Заполнение. Автома открывает новую карту из колоды Артефактов и кладет в крайнюю левую пустую ячейку Экипировки (независимо от символа на карте), не выполняя никаких Инструкций.

Этот эффект приближает Отдых Автомы.



Аркана. Автома получает 1 Аркану в личный запас.



СПРАВОЧНИК. Еще более подробные пояснения эффектов всех Автомов вы найдете в Справочнике на сайте Пенумбры.