

# Восьмиминутная империя. Легенды

## Правила одиночной игры

### Подготовка

Произведите подготовку игрового поля в соответствии с правилами игры для 2 игроков, однако в стартовом регионе расположите не по 4 армии каждого игрока, а по 2.

Возьмите себе 12 монет, Бот монеты не получает. Вы можете заплатить 1 монету, чтобы стать первым игроком, в противном случае им становится Бот.

### Ход игры

Ваш ход проходит по обычным правилам.

В начале хода Бота, бросьте шестигранный кубик, чтобы определить, на каком фрагменте поля он будет действовать в этот ход. (При выпадении 5 или 6 бот будет действовать на фрагменте с наибольшим количеством ваших армий и городов). Затем, для каждого региона на этом фрагменте, не находящегося под контролем Бота, бросьте кубик снова. Если выпало:

**1,2,3** - добавьте 1 армию в этот регион, при условии, что он свободен, либо преимущество противника на его территории не превышает 2 армии.

**4,5** - ничего не происходит.

**6** - добавьте город в этот регион, при условии, что в нем есть хотя бы 1 армия Бота, и нет города, принадлежащего ему (в противном случае ничего не происходит).

Затем бросьте кубик еще раз, чтобы определить, какую из выложенных 6 карт возьмет Бот, не оплачивая стоимость, и не выполняя указанные на ней действия. Исключение из этого правила - карты, имеющие знак Разгрома армии (Destroy army). Если Бот забирает такую карту, вы должны вернуть одну из ваших армий, находящихся в одном регионе с хотя бы одной армией Бота, обратно в свой пул. Вы можете игнорировать это действие, если у вас есть карта Злого великана (Dire Giant), дающая иммунитет к атаке. Если Злой великан принадлежит Боту – вы не можете атаковать его армии.

### Конец игры

Игра заканчивается, когда оба игрока собирают по 11 карт. Подсчет очков производится по обычным правилам (Бот получает победные очки и за контроль территорий, и за свойства карт – как обычный игрок). При равенстве очков побеждает Бот.

### Дополнительные правила

Если игра по обычным правилам оказалась для Вас слишком легкой, выберите 2-3 из нижеприведенных опций во время подготовки:

1. Бот начинает игру с картой предводителя (Leader)
2. Бот начинает игру с 12 монетами. Их нельзя потратить, но они могут быть украдены, если игрок – атаман разбойников (Bandit King). К ним могут быть добавлены новые монеты, если Бот – атаман разбойников.
3. Бот начинает игру с жетоном Магического родника (Magic Spring)
4. Бот начинает игру с жетоном Магического фолианта (Magic Book).
5. При финальном подсчете Бот получает 1 победное очко за каждые 3 карты с одинаковыми словами в названии. Например, 3 карты со словом Злой (Dire).
6. Каждый раз, когда Бот забирает карту с действием Разгром армии (Destroy army), уничтожьте 2 ваших армии, а не 1, как это предписано базовыми правилами.
7. Бот получает 1 победное очко за каждый остров (не регион), находящийся под его контролем и имеющий на своей территории город, принадлежащий Боту.