

СЕРП АВТОМА

ВЕДУЩИЙ РАЗРАБОТЧИК: МОРТЕН МОНРАД ПЕДЕРСЕН
РАЗРАБОТЧИК: ДЭВИД СТАДЛИ
КОНСУЛЬТАНТ: ЛАЙНС ДЖ. ХАТТЕР

Если у вас нет времени, возможности или желания собирать игровую группу, ничего страшного — мы учли это. При помощи данного модуля вы сможете играть в «Серп» в одиночку, против виртуального противника по имени Автома.

КОМПОНЕНТЫ

19 карт Автомы

4 карты звёзд
Автомы

8 карт подсказок
Автомы



ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. В основе этого модуля лежит одноимённый модуль из «Tuscanu», дополнения к игре о старой Италии «Viti-culture». Мы хотели отметить эту связь, сохранив то же самое имя виртуального противника. В переводе с итальянского automa означает «автомат», что отлично вписывается в атмосферу «Серпа».

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. Экспериментальные правила игры с несколькими участниками (но не более 5) и Автомой можно найти здесь:
<https://boardgamegeek.com/thread/1469589>

АВТОМА

Игрок-человек следует всем обычным правилам, как если бы играл с другим человеком. Автома, в свою очередь, играет по собственным несложным алгоритмам, которые предстоит воплотить в жизнь игроку.

Если вкратце, то Автома:

- играет без рекрутов, зданий, модернизаций и карт целей;
- не теряет и не получает популярность;
- не производит ресурсы;
- не оплачивает выполнение действий;
- не пользуется туннелями;
- не использует свойство нации и свойства роботов со своего планшета нации;
- играет без планшета игрока;
- с определённого момента в игре считает озёра обычными территориями и может пересекать любые реки;
- получает звёзды иначе, чем игрок.

Вам не обязательно запоминать все эти нюансы, мы подробно рассмотрим их в соответствующих главах.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для вас подготовка к игре проходит без изменений. Игровое поле и колоды карт подготавливаются так же, как в игре на двоих (то есть используются 3 карты Фабрики). Сделайте следующее для Автомы:

- Назначьте Автоме любой планшет нации, учитывая, что ваш выбор повлияет на сложность игры. В самой первой партии советуем выбрать нацию, чья база расположена как можно дальше от вашей.
- Отметьте на шкале силы столько силы Автомы и сдайте ей столько карт боя, сколько указано на её планшете нации. (Карты боя кладутся лицом вниз, не смотрите на их лицевую сторону.)
- Выдайте Автоме 5 монет.
- Поместите фишку популярности Автомы на деление 10 шкалы популярности. Фишка не покидает это деление до конца игры.
- Выставьте 2 рабочих и героя Автомы на игровое поле, как если бы это были фигурки игрока-человека.
- Поместите роботов, звёзды и оставшихся рабочих Автомы на её планшет нации.
- Решите, с какой из 4 карт звёзд Автомы вы будете играть. Эта карта задаст уровень сложности партии. Поместите кубик технологии на деление I выбранной карты. Настоятельно советуем использовать карту «Автометта», пока вы не победите Автому на этом уровне сложности хотя бы один раз.

ПРИМЕЧАНИЕ. На картах звёзд ваш противник именуется по-разному, однако мы всегда будем использовать слово «Автома» в отношении виртуального противника любого уровня сложности.

- Перемешайте колоду из 19 карт Автомы и выложите её на стол лицом вниз. Оставьте место для двух стопок сброса рядом с колодой: основной стопки и боевой стопки. Убедитесь, что все карты колоды повернуты в одном направлении, стороной с «I» вверх.



ХОД АВТОМЫ

Первый ход делаете вы, затем ходит Автома. Вы продолжаете передавать право хода по очереди, пока один из вас не выложит свою 6-ю звезду, заканчивая игру. В каждый ход Автомы открывается новая карта Автомы.

КАРТЫ АВТОМЫ



СТРУКТУРА КАРТЫ АВТОМЫ

- Зелёная часть карты называется схемой I, и в начале игры Автома использует именно её. После определённого события (см. «Звёзды и переключение схем» на с. 9) колода карт поворачивается на 180 градусов, и до конца игры Автома использует красную часть карт — схему II. Активной считается схема, в данный момент находящаяся сверху карты: она определяет, что конкретно делает Автома на текущем ходу.
- Серая звезда с красным крестиком посередине карты указывает на то, что сдвигать кубик по карте звёзд не нужно. Золотая звезда, напротив, указывает на то, что надо сдвинуть кубик. (См. «Продвижение по карте звёзд» на с. 9.)
- В бою карта Автомы поворачивается боком, и для вас будет важна только таблица боя этой карты (см. «Бой» на с. 10).
- Клетка ресурсов в нижнем левом углу карты определяет число ресурсов, которые вы помещаете на территорию, если отвоевали её у Автомы (см. «Получение ресурсов» на с. 11).
- Таблица боя и клетка ресурсов используются независимо от того, какая схема активна. На них никак не влияет цвет фона карты.

Если колода карт Автомы закончилась, а вам нужно открыть новую карту, перемешайте все 19 карт из двух стопок сброса и положите их новой колодой.

ЭТАПЫ ХОДА АВТОМЫ

Ход Автомы состоит из следующих этапов:

1. **ОТКРОЙТЕ КАРТУ АВТОМЫ** и выложите её поверх основной стопки сброса активной схемой вверх. Если вы играете с картой звёзд «Автометта» и в первой строке активной схемы появляется символ , то Автома пропускает текущий ход.
2. **СЛЕДУЙТЕ АКТИВНОЙ СХЕМЕ** сверху вниз:
 - А. Автома выполняет единственное **действие перемещения**.
 - Б. Автома **получает награду**.
 - В. Вы получаете **рекрутский бонус**, если это возможно.
3. **СДВИНЬТЕ КУБИК ПО КАРТЕ ЗВЁЗД**, если карта Автомы обязывает это сделать.

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ (ЭТАП 2А)

Символы в первой строке схемы показывают, какие действия перемещения может выполнить Автома (из нескольких вариантов будет использован один). Делайте следующее:

- Начав с крайней левой группы символов, определите, допустимо ли данное перемещение для Автомы. Если нет, переходите к следующей группе символов строки.
- ПРИМЕЧАНИЕ.** «Перемещение» фигурки на клетку, где она и так находится, тоже считается допустимым.
- Выполнив одно допустимое перемещение, **не выполняйте больше никаких действий из первой строки**.
 - Если ни одно из указанных в строке действий перемещения не является допустимым, Автома не делает перемещение на текущем ходу.
 - Действие в скобках, отмеченное эмблемой нации, **доступно, только если Автома играет за эту нацию**.

После того как кубик с карты звёзд Автомы покинет деления с символом  (см. «Продвижение по карте звёзд» на с. 9), все фигурки Автомы (включая рабочих) смогут перемещаться на озёра, как на обычные территории, и через любые реки. До этого момента перемещение фигурок Автомы ограничено водными границами её полуострова.

Определяя фигурку для перемещения, Автома выбирает ближайшую к своей базе фигурку. Если у Автомы есть несколько вариантов для расположения перемещаемой фигурки, она выбирает ближайшую к Фабрике территорию — Автома стремится передислоцировать войска с базы поближе к Фабрике.

Если близость базы или Фабрики не позволяет выбрать единственный вариант, выбирайте его по принципу сверху вниз и слева направо. Посмотрите на самый верхний ряд территорий и, начав с крайней левой территории, двигайтесь вправо, затем переходите на ряд ниже и т. д. (см. для примера «Перемещение рабочего» на с. 6).

Все действия перемещения выполняются по общему алгоритму в 5 шагов и используют понятие окрестности.

ПРИМЕЧАНИЕ. В игре «Серп» действия атаки относятся к действиям перемещения.

ПРИМЕЧАНИЕ. Действие перемещения выполняется до получения награды, поэтому Автома не может на одном и том же ходу получить фигурку и сразу же её переместить.

ПРИМЕЧАНИЕ. Как обычно, игра заканчивается, когда кто-то из участников выкладывает 6-ю звезду, поэтому, если одно из действий с карты Автомы приводит к получению 6-й звезды, остальные действия карты не выполняются.



Пример карты Автомы с двумя возможными действиями перемещения. Крайний левый символ показывает, что Автома пропускает ход, если вы играете с картой звёзд «Автометта».



ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. Понимание принципа перемещения фигурок Автомы может потребовать некоторого времени, особенно в первой партии. Однако с каждым разом всё будет проще и быстрее, и вскоре вы научитесь мгновенно определять, какие территории не нужно учитывать для перемещения. Например, при перемещении рабочего вы будете рассматривать только территории с несколькими фигурками Автомы, а при перемещении героя или робота — территории рядом со своими боевыми фигурками. В большинстве случаев вы сможете тут же наметить 1–4 допустимые территории, отбросив все остальные.

ОКРЕСТНОСТЬ

Окрестность фигурки — это территория, занимаемая данной фигуркой, и все территории, куда она может попасть перемещением на 1 территорию. В общем случае окрестность включает в себя территорию с фигуркой и шесть окружающих её территорий.

У фигурок, находящихся на базе, нет окрестностей. Однако окрестность есть у самой базы Автомы, и она состоит из двух территорий, соседствующих с ней по суше.



ИЛЛЮСТРАЦИЯ ПРИМЕРА 1. Окрестность крымского робота, контролируемого игроком-человеком.



ИЛЛЮСТРАЦИЯ ПРИМЕРА 2. Окрестность робота Автомы, получившей возможность перемещаться через реки и на озёра.

ПРИМЕР 1. На иллюстрации выше показана окрестность крымского робота, контролируемого игроком-человеком, уже получившим свойство роботов «Переправа» (боевые фигурки Крыма могут перемещаться через реки на фермы (Е) и в тундру (Ж)). Вот что нужно учитывать, чтобы понять, входят ли соседние с роботом территории в его окрестность:

- А. Взаимное продолжение территорий по суше.
- Б. Территория, занимаемая фигуркой, входит в её окрестность.
- В. Фигурки Крыма не могут перемещаться на озёра.
- Г. Эти территории отделены реками, которые крымским фигуркам не пересечь.
- Д. Крымские боевые фигурки могут перемещаться через реки в тундру (Ж).

ПРИМЕР 2. Если бы робот из прошлого примера принадлежал Автоме и Автома уже могла перемещаться через воду (см. «Продвижение по карте звёзд» на с. 9), то в его окрестность вошла бы территория с ним самим и все шесть соседних территорий.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ АВТОМЫ

Из «Энциклопедии Автомы»: «Хорошо известно, что войска Автомы оснащены устройствами, которые учёные называют телепортационными шлюзами. Шлюзы позволяют подразделениям Автомы мгновенно переноситься в места с любыми другими её подразделениями, а затем продолжать путь дальше. Принцип действия шлюзов по сей день остаётся предметом споров, в которых фигурируют теории квантового туннелирования и путешествий через кротовые норы».

В игровых терминах это означает, что за одно действие перемещения любая фигурка Автомы может переместиться на любую территорию в окрестности любой другой фигурки Автомы.

СИМВОЛЫ ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

В этой главе вы найдёте описание всех символов действия перемещения.

Не забывайте, что символы в скобках, отмеченные эмблемой нации, учитываются, только если Автома играет за эту нацию. К примеру, если Автома играет за Север, то группа символов (🌐🏠👤) побуждает её переместить рабочего. Однако если Автома принадлежит к любой другой нации, эта группа символов игнорируется.

Если Автома выполняет действие, связанное с её нацией, она уже не выполняет другие указанные действия перемещения.

🏠👤 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ РАБОЧЕГО

1. **ВЫБЕРИТЕ ФИГУРКУ.** Ближайший к базе Автомы рабочий Автомы.
ЕСЛИ ИХ НЕСКОЛЬКО. Сверху вниз и слева направо.
2. **ОПРЕДЕЛИТЕ ДОПУСТИМЫЕ ТЕРРИТОРИИ.** Территории в окрестности любой фигурки Автомы или базы Автомы, на которых нет фигурок противника или рабочих Автомы, за исключением рабочего, выбранного на шаге 1.
3. **ВОЗЬМИТЕ ВЫБРАННУЮ ФИГУРКУ.**
4. **ВЫБЕРИТЕ ТЕРРИТОРИЮ НАЗНАЧЕНИЯ.** Допустимая территория, находящаяся в окрестности большинства фигурок Автомы и не находящаяся в окрестностях боевых фигурок противника.
ЕСЛИ ИХ НЕСКОЛЬКО (1). Ближайшая к Фабрике территория.
ЕСЛИ ИХ НЕСКОЛЬКО (2). Сверху вниз и слева направо.
5. **ПОМЕСТИТЕ ВЫБРАННУЮ ФИГУРКУ** на территорию назначения.



ИЛЛЮСТРАЦИЯ ПРИМЕРА 3. Действие перемещения рабочего.

ПРИМЕР 3. На иллюстрации выше показано действие перемещения рабочего.

Первый шаг — это выбор фигурки. Ею должен стать ближайший к базе Автомы рабочий, однако в нашем случае их двое (отмечены квадратиками).

Чтобы выбрать из них одного, мы просматриваем ряды территорий, начав с самого верхнего и спускаясь ниже; в этих рядах мы переходим от территорий, расположенных левее, к тем, что правее. Первой нам встречается территория с рабочим, отмеченным зелёным квадратиком, — он и будет перемещаться.

Следующий шаг — определение допустимых территорий. Для действия перемещения рабочего таковыми считаются территории в окрестности любой фигурки Автомы (включая выбранную), на которых нет других рабочих Автомы или фигурок противника. На иллюстрации допустимые территории — это территории с цифрами.

Теперь мы забираем выбранного рабочего с поля (это повлияло на определение допустимых территорий, но не повлияет на выбор территории назначения).

Территория назначения перемещающегося рабочего — это допустимая территория в окрестностях большинства фигурок Автомы, не находящаяся в окрестностях боевых фигурок игрока-человека.

Для каждой допустимой территории мы подсчитываем, сколько других фигурок Автомы может попасть на эту территорию за одно перемещение (иными словами, в окрестности скольких фигурок входит данная допустимая территория). Цифры на допустимых территориях отображают эти подсчёты (см. иллюстрацию).

Самое большое число «окрестных» фигурок — 5, и выбранный рабочий перемещается на территорию с зелёной цифрой 5, как показано стрелкой.

ПРИМЕЧАНИЕ. Территории, отмеченные звёздочкой, выбрать нельзя, поскольку они входят в окрестности боевых фигурок противника.

ПРИМЕЧАНИЕ. В этом примере подразумевается, что игрок-человек уже получил свойство «Переправа».



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ РОБОТА ИЛИ ГЕРОЯ БЕЗ АТАКИ

1. **ВЫБЕРИТЕ ФИГУРКУ.** Герой Автомы или ближайший к базе Автомы робот Автомы (в зависимости от указанного символа).

ЕСЛИ ИХ НЕСКОЛЬКО. Сверху вниз и слева направо.

2. **ОПРЕДЕЛИТЕ ДОПУСТИМЫЕ ТЕРРИТОРИИ.** Территории в окрестности любой фигурки Автомы или базы Автомы, на которых нет фигурки противника или боевой фигурки Автомы, за исключением выбранной на шаге 1.

3. **ВОЗЬМИТЕ ВЫБРАННУЮ ФИГУРКУ.**

4. **ВЫБЕРИТЕ ТЕРРИТОРИЮ НАЗНАЧЕНИЯ.** Ближайшая к боевой единице противника допустимая территория (боевые фигурки противника на базах не учитываются, если только на игровом поле нет иных боевых фигурок противника).

ЕСЛИ ИХ НЕСКОЛЬКО (1). Ближайшая к Фабрике территория.

ЕСЛИ ИХ НЕСКОЛЬКО (2). Сверху вниз и слева направо.

5. **ПОМЕСТИТЕ ВЫБРАННУЮ ФИГУРКУ** на территорию назначения.



ИЛЛЮСТРАЦИЯ ПРИМЕРА 4. Действие перемещения робота без атаки.



ПРИКЛЮЧЕНИЕ ИЛИ ФАБРИКА

1. **ВЫБЕРИТЕ ФИГУРКУ.** Герой Автомы.

2. **ОПРЕДЕЛИТЕ ДОПУСТИМЫЕ ТЕРРИТОРИИ.** Территории в окрестности любой фигурки Автомы, на которых находится Фабрика (если у Автомы нет карты Фабрики) или жетон приключения.

3. **ВОЗЬМИТЕ ВЫБРАННУЮ ФИГУРКУ.**

4. **ВЫБЕРИТЕ ТЕРРИТОРИЮ НАЗНАЧЕНИЯ.** Любая допустимая территория без фигурки противника или робота Автомы.

ЕСЛИ ИХ НЕСКОЛЬКО (1). Ближайшая к Фабрике территория.

ЕСЛИ ИХ НЕСКОЛЬКО (2). Сверху вниз и слева направо.

5. **ПОМЕСТИТЕ ВЫБРАННУЮ ФИГУРКУ** на территорию назначения.

Если после перемещения герой оказывается на территории с жетоном приключения (не имеет значения, благодаря какому действию перемещения герой там оказался), уберите этот жетон приключения. Если герой заканчивает ход на Фабрике, а у Автомы ещё нет карты Фабрики, она берёт случайную карту Фабрики и кладёт её лицом вниз рядом со своим планшетом нации.

ПРИМЕР 4. На иллюстрации выше показано перемещение робота без последующей атаки. Для выполнения этого действия выбирается робот, отмеченный зелёным квадратиком, поскольку это единственный ближайший к базе Автомы робот. Цифры на иллюстрации показывают кратчайшее расстояние от допустимых территорий до боевых фигурок противника. В качестве территории назначения выбирается Фабрика (отмечена зелёной единицей), поскольку среди всех допустимых территорий с кратчайшим расстоянием 1 она ближе всех к... мм... Фабрике.

РЕКРУТСКИЙ БОНУС ИГРОКА (ЭТАП 2В)

Выполнив действия первых двух строк схемы, вы переходите к 3-й строке — рекрутскому бонусу. Если в 3-й строке изображён символ рекрута (👤), за ним всегда следует символ силы, популярности, монеты или карты боя. Если вы уже завербовали рекрута с соответствующим постоянным рекрутским бонусом, вы получаете этот бонус. Например, если на карте указан символ силы, а вам доступен постоянный рекрутский бонус силы, то вы получаете 1 силу.

Рекрутский бонус получает только игрок-человек, поскольку у Автомы нет рекрутов.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО КАРТЕ ЗВЁЗД (ЭТАП 3)

Если посередине карты Автомы указан символ ★, то на данном этапе вы сдвигаете кубик, выложенный на карту звёзд Автомы, на 1 деление вправо. Если кубик занимает крайнее правое деление, перенесите его на крайнее левое деление следующего ряда делений.

Если на карте указан символ ✖, кубик остаётся на месте.

Пока кубик занимает деление с символом ⚡, фигурки Автомы **не могут перемещаться на озёра и через реки**. После того как кубик покинет последнее из таких делений, все фигурки Автомы:

- смогут перемещаться на озёра, как на обычные территории;
- смогут пересекать любые реки.



ЗВЁЗДЫ И ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ СХЕМ

Если кубик с карты звёзд Автомы сдвигается на деление с целой звездой (★), возьмите фишку звезды с планшета нации Автомы и положите её рядом со шкалой триумфа.

Когда Автома впервые получает звезду таким способом (★), вы делаете следующее:

- Перемешиваете обе стопки сброса, собирая их в новую полную колоду карт Автомы.
- Поворачиваете колоду карт Автомы на 180 градусов. Отныне во время ходов Автомы в верхней части карт будет отображаться схема II. Автома будет использовать схему II в качестве активной до конца игры.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. То, за что Автома получает звёзды по аналогии с игроком-человеком, — это вещи, на которые вы можете повлиять. Всё, на что вы повлиять не можете, вобрала в себя карта звёзд (для упрощения управления Автомой).

Автома может получать звёзды ещё двумя способами:

- Она может выложить на шкалу триумфа до 2 звёзд за победу в бою.

ПРИМЕЧАНИЕ. Даже если Автома играет за Саксонию, выигранные бои принесут ей не более 2 звёзд, поскольку она не пользуется свойством нации.

- Она выкладывает звезду на шкалу триумфа, когда её фишка силы впервые достигает наивысшего деления на шкале силы.

ПРИМЕЧАНИЕ. Автома не переключает схемы, когда получает звезду за победу в бою или когда достигает предела на шкале силы.

БОЙ

Бой с Автомой во многом проходит так же, как и в обычной игре. Основное отличие заключается в определении количества силы и карт боя, используемых Автомой. Правила, которые не пересматриваются ниже, не меняются.

Переместив боевую фигурку на территорию с одними лишь рабочими Автомы, возвратите их на базу Автомы и уменьшите свою популярность так же, как и в обычной игре. Затем, если это возможно, поместите на территорию ресурсы так, как описано далее в главе «Получение ресурсов».

Когда между боевыми фигурками завязывается бой, применяйте следующий алгоритм:

1. Выставьте свою силу на диске и выберите карты боя с руки.
2. Откройте новую карту Автомы и положите её боком поверх боевой стопки сброса. Для вас имеет значение только таблица боя этой карты, не обращайте внимания на прочую информацию.
3. Посмотрите, сколько у Автомы силы на соответствующей шкале. Найдите на карте диапазон сил, в который попадает сила Автомы.
4. Цифра под диапазоном показывает, сколько сил использует Автома в текущем бою. Если в действительности у неё меньше силы, чем указывает цифра, то она использует всю силу, что у неё есть.

5. В дополнение Автома использует столько своих случайных карт боя, сколько указано в правой части таблицы боя в виде символов карт боя (от 0 до 3 карт). Если у Автомы меньше карт, чем указано, она использует все, что есть.

6. Если Автома проигрывает бой, она возвращает свои боевые фигурки (героя и роботов) **не на базу, а на планшет нации.**

После боя, если это возможно, поместите на завоёванную территорию ресурсы так, как описано в главе «Получение ресурсов» на с. 11.

Все остальные правила боя, включая определение победителя, уменьшение силы на соответствующей шкале, возврат рабочих на базу и получение карты боя проигравшим, действуют так же, как в обычной игре.

ПРИМЕР 5. У Автомы 12 силы. Открывается карта с такой таблицей боя:

0-7	8-13	14+
4	5	7

12 силы попадает в диапазон 8—13. Значит, Автома использует 5 силы и 2 карты боя.

Если бы у Автомы была всего 1 сила, она использовала бы 1 силу и 2 карты боя.

Таблица ниже показывает, сколько символов карт боя встречается на всех картах Автомы.

КОЛИЧЕСТВО КАРТ БОЯ
НА КАРТЕ АВТОМЫ

ЧИСЛО КАРТ АВТОМЫ
С ЭТИМ КОЛИЧЕСТВОМ

0 КАРТ

4

1 КАРТА

9

2 КАРТЫ

5

3 КАРТЫ

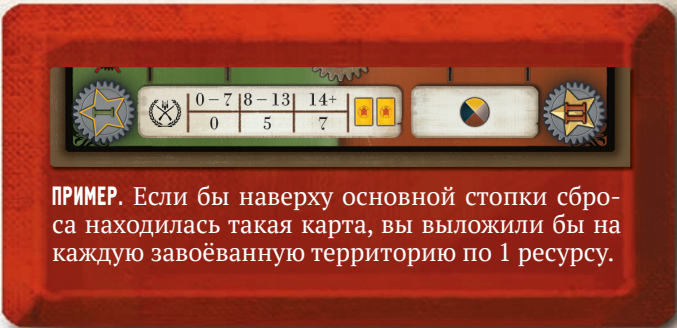
1

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. *Использованные в бою карты Автомы откладываются в отдельную стопку сброса не просто так. Если игрок забудет передвинуть кубик по карте звёзд, он всегда сможет проверить себя, пересчитав символы ★ на картах из основной стопки сброса: их число должно соответствовать текущему делению кубика.*

ПОЛУЧЕНИЕ РЕСУРСОВ

Поскольку Автома не пользуется ресурсами, по завершении боя игрок дополнительно определяет оставшиеся после Автомы ресурсы.

Если **вы были агрессором и победили в бою** либо же если **вы переместились на территорию, занятую одними лишь рабочими Автомы**, посмотрите на карту Автомы, лежащую на основной стопке сброса (не ту карту, что вы использовали в бою). На её клетке ресурсов указано, сколько ресурсов необходимо выложить из запаса на завоёванную территорию. Тип ресурсов соответствует типу территории. Если эта территория — озеро, деревня или Фабрика, ресурсы на неё не выкладываются (так как с этими типами местности не связаны никакие ресурсы). Если на одном ходу происходит несколько боёв, то клетка ресурсов карты Автомы применяется ко всем территориям.



0-7	8-13	14+
0	5	7

ПРИМЕР. Если бы наверху основной стопки сброса находилась такая карта, вы выложили бы на каждую завоёванную территорию по 1 ресурсу.

Если вы вынуждены замешать сброшенные карты Автомы в новую колоду, тогда, чтобы не запоминать, сколько ресурсов указано на верхней карте, вы можете выложить соответствующие ресурсы на поле (даже если выиграет Автома, они всё равно сбросятся).

Если Автома была агрессором и победила в бою либо же если она переместилась на территорию, занятую одними лишь рабочими или ресурсами, уберите все ресурсы с этой территории.

ПОДСЧЁТ КАПИТАЛОВ

Автома получает монеты по аналогии с игроком-человеком:

- 4 монеты за каждую выложенную ею звезду, включая звёзды, лежащие рядом со шкалой триумфа.
- 3 монеты за каждую контролируемую ею территорию.

Поскольку Автома не производит ресурсы и не строит здания, она не получает за них монеты.

Вы получаете монеты так же, как и в обычной игре, однако на всех территориях с более чем 6 ресурсами вы получаете их только за 6 ресурсов.

Победитель определяется по обычным правилам — за исключением того, что ресурсы не используются при разрешении ничейных ситуаций.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ И ЛИЧНОСТИ АВТОМЫ

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. Игра «Серп» позволяет придти к победе многими способами. Если участники предпочитают мирное наращивание экономической мощи, они вполне могут свести открытые столкновения к минимуму. Те же, кому по душе агрессивный стиль игры, заметят, что Автома его тоже любит.

Автома нацелена на агрессивное взаимодействие, однако это не заставляет вас менять любимый стиль игры. Мы предусмотрели несколько возможностей подстроить динамику развития событий под свои вкусы и советуем опробовать их все, чтобы найти наиболее подходящий вам характер игры.

Во-первых, большое влияние окажет расстояние между вашей базой и базой Автомы. Во-вторых, важную роль сыграет выбранная карта звёзд Автомы, задающая уровень сложности партии.

«**АВТОМЕТТА**» предназначена для новичков и тех, кто любит не торопясь развивать свою империю.

«**АВТОМА**» — карта обычного уровня сложности.

«**АВТОМАШИНО**» предназначена для ветеранов игры.

«**УЛЬТРАМАШИНО**» (см. особые правила ниже) понравится тем, кто считает себя способнее создателей Автомы.

Помимо всего вышеперечисленного, повлиять на сложность и личность Автомы можно добавлением одного или нескольких следующих правил:

- Используя карты звёзд «Автома» и «Автомашино», пропускайте ходы Автомы, как при игре с картой «Автометта».
- Всякий раз, когда Автома получает монеты по карте Автомы, ей достаётся на 1–2 монеты больше или меньше. Автома не может получить отрицательное число монет.
- Всякий раз, когда Автома получает силу, ей достаётся на 1–2 силы больше или меньше, чем указано на карте. Автома не может потерять силу из-за отрицательных модификаторов.
- Всякий раз перед тем, как переместить фигурку за Автому, открывайте карту боя из колоды. Если на ней указана цифра 4 или 5, Автома не выполняет действие перемещения на текущем ходу (ни по одному из символов верхней строки).
- Всякий раз перед тем, как выставить фигурку Автомы на игровое поле, открывайте карту боя из колоды. Если на ней указана цифра 4 или 5, Автома не получает фигурку.

- Вместо того чтобы выполнить только одно действие перемещения с карты, выполняйте все указанные на схеме действия перемещения. При игре с этим правилом Автома забирает жетоны приключений и карту Фабрики не в конце перемещения, а как только её герой попадёт на соответствующую территорию (так как он может покинуть её на том же ходу).

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. Некоторые из тех, кто тестировал Автому, не давали ей спуска настолько успешно, что для них мы придумали Ультрамашино.

«**УЛЬТРАМАШИНО**» — особый уровень сложности для лучших из лучших.

- Фигурки Ультрамашино могут с самого начала игры перемещаться на озёра и через любые реки.
- Ультрамашино выполняет все допустимые действия перемещения с карты Автомы, а не только одно. Полностью выполняйте каждое действие, прежде чем перейти к следующему. При игре с этим правилом Ультрамашино забирает жетоны приключений и карту Фабрики не в конце перемещения, а как только его герой попадёт на соответствующую территорию (так как он может покинуть её на том же ходу).
- После поражения в бою боевые фигурки Ультрамашино переносятся на базу Автомы, а не на планшет нации.
- Всякий раз, когда Ультрамашино получает хотя бы 1 монету, ему достаётся 1 дополнительная монета.
- Всякий раз, когда Ультрамашино получает хотя бы 1 силу, ему достаётся 1 дополнительная сила.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. Если вам нравятся игры для одного участника, заходите в мой блог: www.automafactory.com



STONEMAIER
GAMES