

АВТОМУС

ПРАВИЛА ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ В «АЛОЕ ВОССТАНИЕ»

Автор правил: Мортен Монрад Педерсен
При участии Ливе Тойгельса, Исраэля Уолдрома и Бена Л. Монтгомери

ОБ АВТОМУСЕ

В этом буклете изложены правила для одиночной игры против искусственного соперника по имени Автомус, который нужен, чтобы вы могли сыграть с ним вдвоём в «Алое восстание» даже при отсутствии компании.

Автомус подчиняется упрощённым правилам (например, игнорирует почти всё, что указано на карте персонажа). **Любое правило основной игры, о котором особо не сказано в этом буклете, справедливо и для игры с Автомусом:** например, для вас действуют обычные правила для игры вдвоём.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: Автомус является последней разработкой в семействе Автома. Все эти искусственные соперники создавались по схожим принципам.

Их имена происходят от итальянского слова «automa», что в переводе означает «автомат», поскольку впервые это понятие появилось в игре, действие которой происходит в Италии.

СОСТАВ ИГРЫ

22 карты Автомуса



1 двусторонняя карта подсчёта лавров



4 карты приоритетов



2 двусторонние памятки для Автомуса

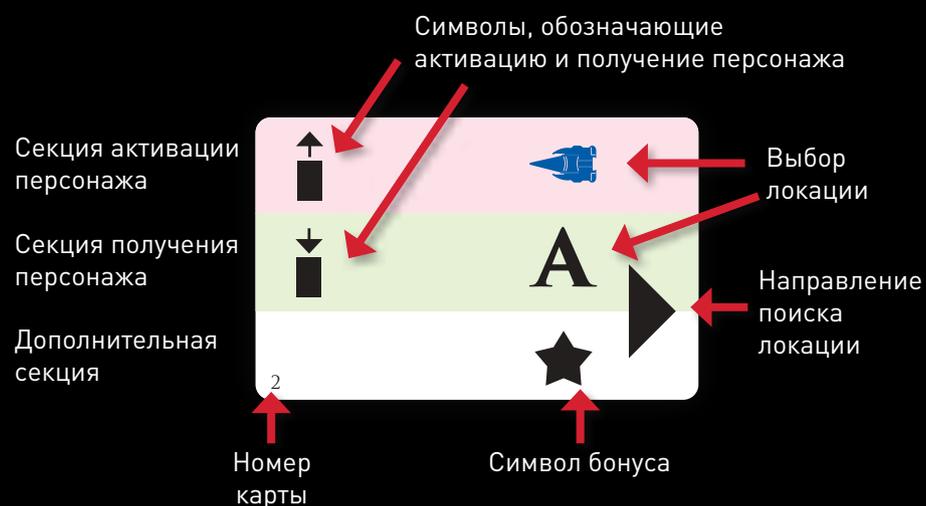


1 двусторонняя карта бонуса Луны



СТРУКТУРА КАРТЫ АВТОМУСА

Карты Автомуса разделены на следующие секции и элементы:



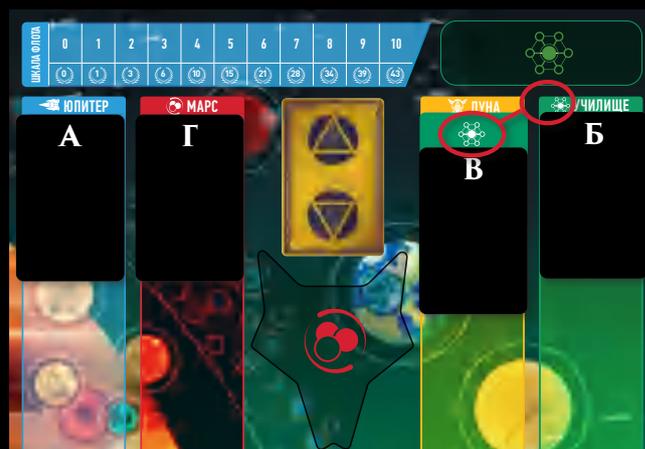
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Прежде чем перейти к стандартной подготовке игры вдвоём выполните следующее:

1. Перемешайте 22 обычные карты Автомуса, сформировав его колоду, и разместите её на поле взакрытую. Отложите в сторону 4 верхние карты — они понадобятся позднее.
2. Перемешайте 4 карты приоритетов и положите по 1 в открытую в каждую локацию.
 - а. «А» имеет наивысший приоритет – эту локацию Автомус будет использовать чаще всего; «Г» имеет наименьший приоритет — эту локацию Автомус будет использовать реже всего.
3. Подложите карту бонуса Луны под карту приоритета на Луне так, чтобы был виден только 1 из символов карты.
 - а. Если у Луны приоритет «А», тогда видимым будет символ локации с приоритетом «Г» и наоборот.
 - б. Если у Луны приоритет «Б», тогда видимым будет символ локации с приоритетом «В» и наоборот.



ПРИМЕР: Луна имеет приоритет «В», значит надо посмотреть, какая локация имеет парный ей приоритет «Б». Это училище — его символ должен быть виден на карте бонуса Луны.



4. Уберите из игры карты следующих персонажей: «аукционист» (медный), «Эо» (алая), «ростовщица» (серебряная), «психолог» (жёлтая) и «Рок» (золотой).

ПРИМЕЧАНИЕ: есть способ вернуть большинство из них в игру (см. Вариант игры на с. 4).

Дальнейшая подготовка проходит по обычным правилам со следующими изменениями:

5. Автомус начинает игру с 2 картами персонажей в руке (колоде), в отличие от обычных 5, и не получает жетон братства. Карты в руке Автомуса лежат взакрытую.
6. Возьмите карту подсчёта лавров и положите её под поле так, чтобы была видна лишь одна из надписей: «ЧЁТНЫЕ» или «НЕЧЁТНЫЕ». Выбирайте сторону в зависимости от того, каких карт на поле больше – чётной или нечётной ценности (если ничья, выбирайте «ЧЁТНЫЕ»). Эта сторона остаётся открытой до конца игры. Помните, что 0 – чётное число.



КАК ВЛИЯЮТ АКТИВИРОВАННЫЕ ВАМИ СПОСОБНОСТИ НА АВТОМУСА

Активировав способность, которая (потенциально) позволяет вам либо забрать, либо заставить Автомуса сбросить карту персонажа, используйте нижнюю карту в его руке.

Каждый раз, когда Автомус должен взять карту в руку или, показав, вернуть её, он кладёт её взакрытую на верх своей руки.

Если вы активировали способность, позволяющую Автомусу взять что-то бесплатно, он всегда это получает.

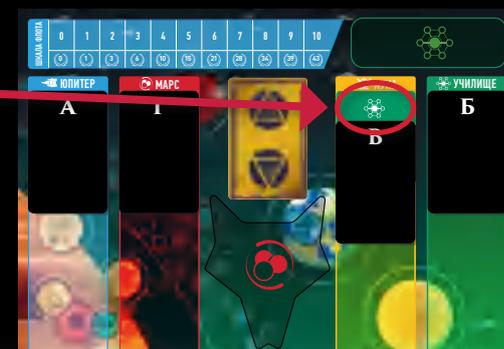
ПОКАЗАТЬ КАРТУ

Некоторые карты требуют «показать» одну или несколько карт. По обычным правилам вы должны продемонстрировать свою карту соперникам, однако при игре с Автомусом вам достаточно просто иметь нужную(-ые) карту(-ы) в руке.

КАРТА БОНУСА ЛУНЫ

Если Автомус получает бонус Луны (даже если он на самом деле не берёт фишку правителя), он также получает бонус локации, указанной на карте бонуса Луны.

ПРИМЕР: в данной ситуации Автомус добавляет 1 фишку влияния в училище в качестве бонуса Луны.



ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: карты приоритетов и бонуса Луны не могут быть никаким образом сброшены. Эффекты карт персонажей не затрагивают карты приоритетов и бонуса Луны.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: если вы пока новичок в игре, не используйте братство Цереры.

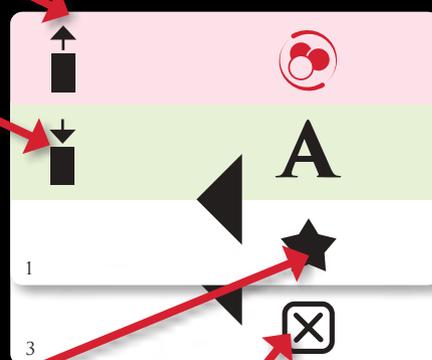
ХОД АВТОМУСА

Автомус делает ход в порядке очерёдности, как обычный игрок. Выполните следующее:

1. Если в колоде Автомуса не осталось карт, сформируйте новую колоду, перемешав все карты Автомуса вместе с теми картами, что ранее были отложены в сторону. Затем снова отложите 4 верхние карты в сторону.
2. Возьмите 2 верхние карты Автомуса и выполните указанные ниже действия по очереди с каждой из карт. Сперва полностью выполните действия с карты, взятой первой, затем переходите ко второй. Таким образом, в отличие от вас, Автомус дважды в ход выполняет действие «Приказ» и никогда не выполняет действие «Разведка».
 - а. **АКТИВАЦИЯ ПЕРСОНАЖА:** положите верхнюю карту **колоды персонажей** (не из руки Автомуса) в ту локацию, которая указана в секции активации на карте Автомуса. Он не использует активируемую способность персонажа.
 - б. **ПОЛУЧЕНИЕ ПЕРСОНАЖА:** Автомус берёт верхнюю карту в той локации, которая указана в секции получения на карте Автомуса. Положите карту персонажа взакрытую на верхнюю руку Автомуса.
 - в. **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** если в дополнительной секции есть символ, выполните связанное с ним действие:
 - и. Автомус получает бонус той локации, где он взял персонажа.
 - ii. Сбросьте верхнюю карту колоды персонажей.
3. Сбросьте эти 2 карты Автомуса (вы можете смотреть его сброс в любой момент).

ПРИМЕЧАНИЕ: в отличие от вас, Автомус может активировать и получать карту персонажа в одной и той же локации во время одного хода.

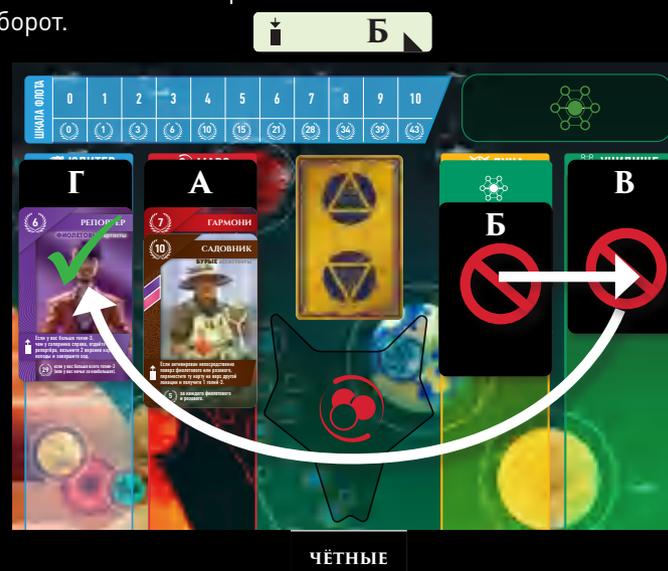
ПРИМЕЧАНИЕ: Автомус разыгрывает обе взятые карты, даже если из-за розыгрыша первой выполняется условие завершения партии.



ВЫБОР ЛОКАЦИИ АВТОМУСОМ

Когда Автомус выбирает локацию для активации или получения персонажа, используйте соответствующие секции текущей карты Автомуса и следуйте этой инструкции:

1. Если в секции указан символ локации, Автомус выбирает эту локацию.
2. Если вместо этого в секции указана буква, он выбирает ту локацию, в которой лежит карта приоритета с этой буквой.
3. Получить персонажа в пустой локации невозможно, поэтому, если Автомус выбрал неподходящую локацию, сделайте следующее:
 - а. Посмотрите на символ стрелки и начните с выбранной локации.
 - б. Двигайтесь в направлении по стрелке, пока не попадёте в первую подходящую локацию, которая и будет выбрана Автомусом. Дойдя до училища, переместитесь на Юпитер и наоборот.
4. Если Автомус по какой-либо причине должен получить бонус, максимального результата в котором он уже добился (10 фишек гелия-3, деление 10 на шкале флота или 10 фишек влияния), вместо этого он получает бонус другой локации (это не влияет на то, какую карту он получит).
 - а. Используйте метод из п.3, чтобы определить локацию, бонус которой он получит.
 - б. Если Автомус получает бонус с помощью карты бонуса Луны, он всё равно получает фишку правителя в дополнение к бонусу этой карты.



ПРИМЕР: Автомус должен получить карту в локации «Б» (в данном случае это Луна). Однако на Луне нет карт, поэтому придётся найти подходящую локацию по стрелке текущей карты Автомуса.

Стрелка указывает вправо, поэтому выбор падает на училище, однако там тоже пусто. Дойдя до края поля, Автомус попадает на Юпитер, где есть карта. Поэтому он остаётся на Юпитере.

Так как на текущей карте Автомуса есть символ (★), Автомус продвинется по шкале флота (поскольку это бонус Юпитера), так как его положение на шкале ещё не максимальное. Иначе он бы проследовал по стрелке вправо, чтобы получить гелий-3, если у Автомуса его меньше 10, и т. д.

ПОДСЧЁТ ЛАВРОВ

На обычном уровне сложности (уровень 2, см. Уровни сложности) Автомус получает лавры следующим образом:

1. В начале игры у него уже 70 лавров. Добавьте к ним лавры за указанное далее.
2. Автомус получает лавры за положение на шкале флота, фишки гелия-3, правителя и влияния, как и обычный игрок.
3. Лавры за карты в его руке подсчитываются следующим образом:
 - а. Карты в руке Автомуса считаются **подходящими**, если значение их ценности чётное/нечётное в зависимости от видимого слова на карте подсчёта, подложенной в ходе подготовки. Помните, что 0 – чётное число.
 - б. Остальные карты считаются **неподходящими**.
 - в. Разложите карты Автомуса на подходящие и неподходящие.
 - г. Оставьте в его руке 20 карт: сперва уберите неподходящие, затем подходящие, пока не останется 20. Пропустите этот этап, если у Автомуса 20 карт или меньше.
 - д. Автомус получает по 6 лавров за подходящую карту и по 3 за неподходящую. Эти значения меняются в зависимости от уровня сложности.

ПРИМЕР: вы играете на обычном уровне сложности, а видимое слово на карте подсчёта – «ЧЁТНЫЕ».

У Автомуса в руке есть 2 указанные ниже карты (помимо прочих):

За «Танцора» он получит 6 лавров, поскольку ценность карты чётная (считается подходящей согласно карте подсчёта), а за «Гармони» – 3 лавра, поскольку её ценность нечётная.



ВАРИАНТ ИГРЫ С ПЕРСОНАЖАМИ, КОТОРЫЕ ОБЫЧНО НЕ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ

Этот вариант игры позволяет использовать 4 из 5 карт, которые следовало убрать в коробку на этапе подготовки.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: когда вы освоитесь в игре против Автомуса, рекомендуем вам попробовать этот вариант.

АУКЦИОНИСТ (МЕДНЫЙ): бросайте кубик восстания, пока не выпадет бонус, который Автомус может получить (например, перебросьте бонус продвижения по шкале флота, если Автомус уже занимает там максимальное положение). Он выбирает этот бонус.

ЭО (АЛАЯ): посмотрите 6 верхних карт руки Автомуса или все, что у него есть, если карт меньше. Проверьте наличие алой карты, затем верните все карты в его руку в том же порядке.

ПСИХОЛОГ (ЖЁЛТАЯ): для данного сравнения поделите количество карт в руке Автомуса на 3, округлив в меньшую сторону.

- Это количество высчитывается до того, как рука Автомуса сократится до 20 карт (см. Подсчёт лавров).

РОК (ЗОЛОТОЙ): посмотрите 6 верхних карт руки Автомуса или все, что у него есть, если карт меньше. Закончив, перемешайте карты и верните их на верх руки Автомуса.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Выберите уровень сложности игры с помощью этой таблицы (где 1 – самый лёгкий, а 6 – самый сложный):

УРОВЕНЬ	АВТОМУС	ПОДХОДЯЩИЕ	НЕПОДХОДЯЩИЕ
1	Алый	5	2
2	Меченый (обычный)	6	3
3	Ищейка	8	4
4	Мастер	10	5
5	Ваятель	12	6
6	Нобиль	14	7

