

МОРТЕН МОНРАД ПЕДЕРСЕН | ЛАЙНЗ ДЖ. ГАТТЕР | ДЕВІД СТАДЛІ | КОНСУЛЬТАНТ: ЯН ШРЬОДЕР

ПРОЄКТ «ГАЯ» АВТОМА

ПРАВИЛА АВТОМИ



Якщо у вас немає часу, можливості чи бажання збирати інших гравців для гри, не переймайтеся: ви однаково можете зіграти.

У цих правилах описаний штучний суперник для «Проекту «Гая»» під назвою «Автома», який дозволяє грати соло.

Примітка автора: наш штучний суперник отримав свою назву від італійського слова «automaton», бо ми створили першого такого суперника для гри «Виноробство», дія якої відбувається в Італії.

АВТОМА НЕ ДОТРИМУЄТЬСЯ ПРАВИЛ

Щоб полегшити опанування цього режиму, ми зробили Автому настільки простою, наскільки могли, водночас намагаючись залишити ключові елементи взаємодії між гравцями. Іншими словами: ми вилучили з правил Автоми все, що не впливало на відтворення ключових взаємодій.

Як гравець-людина ви дотримуетесь усіх звичайних правил так, ніби граєте з іншою людиною. Натомість Автома грає за наведеними тут спрощеними правилами.

Ця книжка правил пояснює такі зміни правил для Автоми. Решта правил такі ж, як і для гри вдвох.

В Автоми немає кредитів, руди, знань, енергії, жетонів федерації, плиток технологій та КУБів. Це означає, що вона ніколи не отримує їх у ситуаціях, в яких гравець-людина мав би це зробити.

Автома отримує ПО у спрощений спосіб. Вона отримує очки згідно з картами рішень Автоми й картами фракцій Автоми. Також на кожній плитці очок раунду вказана фіксована кількість очок, яку Автома отримує в кінці раунду (а не якщо виконає умову на ній). В кінці гри Автома також отримує очки з плиток фінальних очок (змагаючись за них із гравцем-людиною) та за прогрес у сферах досліджень.



ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ АВТОМИ

17 карт рішень



7 карт фракцій



1 пам'ятка щодо тераформування (двостороння)



КАРТИ

Нижче наведені роз'яснення карт рішень Автоми й карт фракцій Автоми.

Карти рішень

КАРТИ РІШЕНЬ АВТОМИ вказують, що Автома робить у свій хід. Кожна карта розділена на 5 секцій, як зображено нижче. За один раз використовують лише одну з секцій.

Пояснення усіх секцій та символів ви знайдете далі у цих правилах.

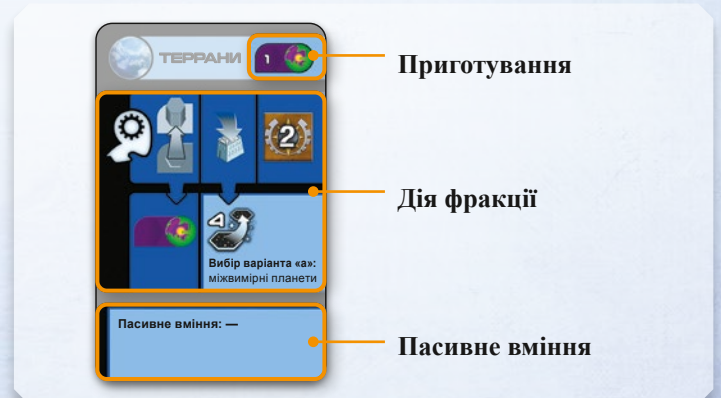


Карти фракцій

7 КАРТ ФРАКЦІЙ АВТОМИ уособлюють сім фракцій. Автома використовує ці карти замість планшета фракції. На кожній із карт наведені спеціальні правила для фракції. Кожне зі спеціальних правил належить до одного з типів:

- **Приготування.** Спеціальні кроки під час приготування до гри (якщо є).
- **Дія фракції.** Дія, яку необхідно виконати, коли на карті рішень Автоми зображений символ дії фракції.
- **Пасивне вміння.** Спеціальне правило, ефект якого діє постійно (якщо є).

Текст на картах фракцій Автоми стосується лише Автоми, якщо не вказано інакше.

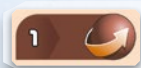


ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Відповідно до книжки правил виконайте приготування до гри вдвох. Усі зміни в приготуваннях для соло-гри описані нижче. Ви завжди отримуєте жетон першого гравця. *Граючи вперше, дотримуйтеся базових приготувань зі с. 4 книжки правил.*

Основні приготування

1. Візьміть плитку секторів космосу з «01» по «07». Решту поверніть у коробку. Покладіть одну вибрану навмання плитку в центр столу. Решту плиток розкладіть навколо неї, розташовуючи по одній навмання за годинниковою стрілкою, щоб утворити поле такої форми, як зображено в базових правилах. Кожну з плиток можна повертати як завгодно, якщо це не порушує базових правил приготувань.
2. Поверніть поле так, щоб гекси утворювали горизонтальні ряди (див. приклад у розділі «Вибір за напрямком» на с. 4). Зверніть увагу, що таке положення поля відрізняється від наведеного в базових правилах.
3. Відклавши вбік жетон федерації глінів, поверніть у коробку по одному жетону федерації кожного виду. Виберіть навмання жетон федерації для поля досліджень. Решту жетонів розкладіть як зазвичай.
4. Виберіть будь-яку фракцію та візьміть усі відповідні компоненти, як це вказано в базових правилах. Якщо це ваша перша гра, то візьміть фракцію гадж-галлів.
5. Виберіть або визначте навмання фракцію для Автоми, яка не відповідає кольору вибраної вами фракції. Візьміть карту цієї фракції та покладіть її горілиць поруч з ігровим полем, а решту карт фракцій покладіть у коробку. Якщо це ваша перша гра, то ліпше, щоб Автома грала за таклонів.
 - а. Візьміть усі споруди кольору фракції Автоми та покладіть їх поруч із картою фракції як запас. Щоб вам було зручніше, можете взяти відповідний планшет фракції та розкласти споруди на ньому.
 - б. Візьміть шість фішок гравця кольору Автоми та покладіть по одній на нульовий рівень кожної зі сфер досліджень на полі досліджень.
 - в. Якщо на карті фракції вказано рівень 1 у певній сфері досліджень, перемістіть фішку Автоми на рівень 1 відповідної сфери досліджень.



Геодени починають з рівнем 1 у тераформуванні.

- г. Візьміть пам'ятку щодо тераформування й покладіть поруч із картою фракції (стороною з кольором фракції догори).
- д. Візьміть сьому фішку гравця кольору Автоми та покладіть її на десяту поділку (10 ПО) треку ПО як маркер ПО. Якщо це ваша перша гра, то покладіть її на нульову поділку (0 ПО) треку ПО.

- е. Візьміть усі супутники кольору Автоми. Покладіть по одному на нульову поділку кожного з треків поля підрахунку очок, а решту — поруч із картою фракції.
6. Навмання виберіть 5 підсилювачів раунду та викладіть їх горілиць у ряд поруч з ігровим полем. Решту поверніть у коробку.

Розміщення початкових шахт

Поставте по одній шахті Автоми на кожну з двох різних планет рідного для фракції Автоми типу, розташованих найближче до центру поля (якщо Автома грає за ксеносів, поставте три шахти за цим же правилом). Розміщення шахт відбувається згідно зі звичайними правилами (див. «Розміщення початкових споруд» на с. 19 книжки правил).

Якщо варіант не один, візьміть випадкову карту рішень і виконайте вибір за напрямком (див. «Вибір за напрямком»).

Вибір початкового підсилювача раунду



Візьміть випадкову карту рішень Автоми. Кожна з вертикальних смужок у **секції приготування** карти зображає підсилювач раунду. Автома отримує той, що позначений зеленим кольором. У цьому прикладі Автома отримує третій підсилювач раунду.

Створення колоди Автоми



Візьміть шість карт рішень Автоми з зеленими числами в **секції приготування** (нижня частина карти рішень) та відкладіть їх убік горілиць. Тоді перетасуйте решту карт рішень і відкладіть їх убік у стос долілиць).

Візьміть шість відкладених горілиць карт, покладіть їх долілиць і додайте до них верхню карту зі стосу. Перетасуйте їх долілиць не дивлячись на них, щоб створити колоду Автоми. Покладіть її поруч з ігровим полем і поверніть три нижні карти цієї колоди перпендикулярно до решти карт у ній.

Решта карт рішень знадобиться пізніше.

Якщо це ваша перша гра, то перш ніж створювати колоду Автоми, поверніть у коробку карту рішень, позначену зеленою цифрою «2».

Візьміть карту рішень Автоми


Коли на початку раунду ви вперше маєте взяти карту рішень Автоми, натомість візьміть дві такі карти. Покладіть другу ліворуч від першої, як показано нижче.

Ліва карта — це **карта дії**, тож використовується лише її **секція дії**. **Права карта** — це **карта підтримки**, тож використовується лише її **секція підтримки**.



Під час ходу використовується лише обведена синім контуром зона. Зелені позначки в **секції дії** (ліворуч) вказують на елементи в **секції підтримки** (праворуч), потрібні для виконання дії (у цьому прикладі це вибір за напрямком).

На початку кожного ходу Автоми (крім першого в раунді):

1. Скиньте карту підтримки (праву) горілиць у стос використаних карт праворуч від колоди. Можете дивитися його в будь-який момент.
2. Пересуньте карту дії праворуч. Вона стає картою підтримки на цей хід.
3. Якщо в колоді Автоми немає карт, вона пасує. Пропустіть крок 4 та переходьте до пункту «пасування».
4. Візьміть карту з колоди Автоми та покладіть ліворуч від карти підтримки. Вона стає картою дії на цей хід.
 - а. Якщо ця карта — одна з **трьох нижніх у колоді** (розташованих перпендикулярно) та в **секції пасування** карти дії є символ , то ігноруйте решту секцій карти — Автома пасує. Автома НЕ виконує дію й НЕ здобуває ПО з цієї карти.
 - б. В іншому разі Автома виконує дію, вказану на цій карті.

Пасування

Коли Автома пасує, виконайте такі кроки:

1. Автома здобуває ПО, вказані у верхній частині поточної плиточки очок раунду. У 1–3 раундах Автома отримує очки, вказані ліворуч, а в 4–6 раундах — праворуч.
2. Автома отримує підсилювач раунду, розташування якого вказане зеленою смужкою на символі з трьома смужками в секції **пасування** карти підтримки.

Приклад. Цей символ вказує, що Автома отримує середній підсилювач раунду.



3. Підсилювач раунду, який був у Автоми, покладіть праворуч від двох pozostaлих.
4. Візьміть стос скинутих карт, всі карти, що залишилися в колоді, поточні карти дії і підтримки, а також верхню карту зі стосу відкладених убік карт і перетасуйте їх долілиць, щоб утворити нову колоду Автоми.
5. Поверніть 3 нижні карти в колоді перпендикулярно до решти карт, як робили це під час приготувань.
6. Якщо Автома спасувала раніше вас, вона отримує жетон першого гравця.

Коли ви пасуєте та вибираєте новий підсилювач раунду, то підсилювач, який повертаєте, кладіть праворуч від решти.

Виконання дії з карти дії

Автома виконує дію, що відповідає символу в **секції дії** поточної карти дії, користуючись способом, вказаним у **секції підтримки** карти підтримки. Усі можливі дії наведені на наступній сторінці.



Приклад. На карті дії вказана дія «Поліпшення споруди». Зелена позначка на карті вказує на символ вибору за напрямком на карті підтримки, тому для виконання цієї дії слід застосувати вибір за напрямком.

Якщо цю дію неможливо виконати, то Автома не виконує дію в цей хід.

Не має значення, чи Автома виконала дію, чи ні, вона однаково отримує ПО, вказані в секції «ПО» карти дії або карти рішень. (У прикладі вище Автома отримує 1 ПО).



ДІЇ АВТОМИ

Дії Автоми:

- Умова.** Якщо цю умову не виконано, Автома не буде виконувати дію в цей хід, проте однаково здобуде ПО.
- Можливі варіанти.** Цей крок визначає, які варіанти можливі для цієї дії. Якщо можливих варіантів немає, то Автома не виконуватиме дію в цей хід, проте однаково здобуде ПО.
- Вибір варіанта.** Якщо в Автоми є декілька можливих варіантів, використайте наведені тут способи вибору варіанта, починаючи з верхнього, поки не залишиться лише один можливий варіант.
- Виконання.** Тут пояснено, як виконати дію.

Прогрес у сфері досліджень найвищого рівня



- Умова.** *Немає.*
- Можливі варіанти.** Будь-яка сфера досліджень, у якій Автома може підвищити свій рівень або в якій є доступна плитка поліпшеної технології.
- Вибір варіанта.**
 - Сфера досліджень, у якій Автома має найвищий рівень.
 - ВИБІР ЗА НОМЕРОМ.**
- Виконання.**
 - Якщо Автома досягла рівня 4 у вибраній сфері досліджень, і в цій сфері є плитка поліпшеної технології, поверніть цю плитку в коробку замість підвищення до рівня 5.
 - В іншому разі Автома підвищує свій рівень у вибраній сфері досліджень.

Зверніть увагу, що Автома не потребує жетона федерації для виконання цієї дії.

Прогрес у випадковій сфері досліджень



- Умова.** *Немає.*
- Можливі варіанти.** Будь-яка сфера досліджень, у якій Автома може підвищити свій рівень або в якій є доступна плитка поліпшеної технології.
- Вибір варіанта.** **ВИБІР ЗА НОМЕРОМ.**
- Виконання.**
 - Якщо Автома досягла рівня 4 у вибраній сфері досліджень, і в цій сфері є плитка поліпшеної технології, поверніть цю плитку в коробку замість підвищення до рівня 5.
 - В іншому разі Автома підвищує свій рівень у вибраній сфері досліджень.

Зверніть увагу, що Автома не потребує жетона федерації для виконання цієї дії.

Будівництво шахти



- Умова.** В Автоми є принаймні 1 шахта в запасі.
- Можливі варіанти.** Будь-яка вільна планета (зокрема й міжвимірна) в межах дальності Автоми.
- Вибір варіанта.**
 - Спосіб, вказаний на карті фракції (якщо це дія карти фракції).
 - Спосіб, відповідний плитці фінальних очок (пояснено нижче), як вказано на карті підтримки.
 - Планета того типу, який вимагає найменше етапів тераформування для фракції Автоми. Вважайте, що планети типу «Гая» потребують одного етапу тераформування, а міжвимірні планети — двох.
 - Планета, розташована найближче до однієї з **ваших** планет.
 - ВИБІР ЗА НАПРЯМКОМ.**
- Виконання.**
 - Поставте 1 шахту із запасу Автоми на вибрану планету. Якщо це міжвимірна планета, покладіть на неї жетон планети типу «Гая» (Автома не використовує гаяформери).
 - Якщо шахта розташована на планеті, що не суміжна з іншою спорудою Автоми, покладіть супутник на будь-який суміжний із новою шахтою гекс, де немає планети. (Супутники необхідні тільки для отримання ПО за плитку фінальних очок «найбільша кількість супутників».)

Пам'ятайте, що ви можете заряджати енергію, коли Автома буде шахту (за звичайними правилами).

Якщо дію «будівництво шахти» неможливо виконати через те, що умова не виконана, чи через відсутність можливих варіантів, натомість виконайте дію «Поліпшення споруди» (див. с. 8).

У таблиці нижче наведено спосіб вибору варіанта для дії «будівництво шахти» залежно від плиток фінальних очок.

Плитка фінальних очок

Спосіб вибору варіанта

Найбільше секторів

Спосіб «б»: планети в секторах, де немає споруд Автоми.

Найбільше типів планет

Спосіб «б»: планети тих типів, які ще не були колонізовані Автомою.

Найбільше планет типу «Гая»

Спосіб «б»: планети типу «Гая» та міжвимірні планети.

Щоб визначити, яку з плиток фінальних очок вибрати для цього, знайдіть у верхній частині карти підтримки один із символів, зображених праворуч. Залежно від зображеного символу, виберіть варіант, що відповідає нижній плитці (лівий символ), верхній плитці (середній символ), або переходьте до наступного способу (правий символ).



Підказка: щоб легше було здійснювати вибір варіанта, можете позначати всі можливі планети жетонами енергії, а потім забирати їх із тих планет, які будуть виключені під час вибору варіанта.

ПОКРОКОВЕ ПОЯСНЕННЯ БУДІВНИЦТВА ШАХТИ

Ви граєте за таклонів (коричневих) проти Автоми, яка грає за геоденів (оранжевих). На полі зараз така ситуація.



Ви берете карту Автоми, на якій зображена дія «будівництво шахти».

У Автоми є шахта в запасі, тому дію можна виконати.

Ця дія не є частиною дії фракції, тому перший спосіб вибору варіанта («а») не діє.



Згідно із символом на карті підтримки, вибір варіанта залежно від плитки фінальних очок теж не діє.



Дальність Автоми дорівнює 2.



Можливими варіантами є планети в межах дальності Автоми (на коричневій планеті праворуч уже розташована ваша шахта, тому цей варіант слід відкинути).



У межах дальності немає планет рідного для геоденів типу (0 етапів тераформування), тому можливими варіантами є планети з 1 етапом тераформування (червоні, жовті та планети типу «Гая»).



Спосіб «г» вибору варіанта — найкоротіша відстань до однієї з ваших планет. Від планет А та Б відстань 2, а від планети В — 4. Необхідно вибрати між варіантами А та Б.



Спосіб «д» — вибір за напрямком. На карті підтримки вказано використовувати вибір за напрямком справа наліво та знизу вгору.



Першою планетою під час вибору за напрямком є планета типу «Гая»...



...тому Автома буде шахту на ній. У вас є шахта в зоні сусідства збудованої шахти, тому пасивно дією ви можете зарядити 1 енергію.



Після цього Автома здобуває 1 ПО, як вказано в секції ПО карти дії.

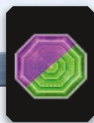
Дія фракції



Виконайте дію (чи дії), вказану на карті фракції Автоми.

Після виконання дії Автома здобуває ПО, вказані на карті фракції.

Дії з використанням енергії чи КУБів



1. **Умова.** *Немає.*

2. **Можливі варіанти.** Будь-які дії з використанням енергії чи КУБів, що не закриті жетонами дій.

3. **Вибір варіанта.** **ВИБІР ЗА НОМЕРОМ.**

4. **Виконання.** Покладіть жетон дії на вибрану дію. Автома не отримує ефекту цієї дії.

Поліпшення споруди



1. **Умова.** *Автома може здійснити поліпшення споруди.*

2. **Можливі варіанти.** Автома поліпшує споруди в такому порядку пріоритетності (цей порядок також наведений на

символі «поліпшення споруди»). Рухайтеся вниз по списку, доки не дійдете до поліпшення, яке Автома може здійснити. Можливими варіантами є планети зі спорудами, які можна поліпшити. Зверніть увагу, що академії в Автоми однакові.

- Поліпшення торгової станції до планетарного інституту.
- Поліпшення шахти до торгової станції.
- Поліпшення дослідницької лабораторії до академії.
- Поліпшення торгової станції до дослідницької лабораторії.

3. **Вибір варіанта.**

- Найближчий до однієї з **ваших** планет.
- ВИБІР ЗА НАПРЯМКОМ.**

4. **Виконання.** Замініть споруду на вибраній планеті спорудою зі списку.

- Пам'ятайте, що ви можете заряджати енергію, коли Автома поліпшує споруду (за звичайними правилами).

Важливо. Автома не отримує плитку стандартної технології, коли створює дослідницьку лабораторію чи академію.

ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

Під час визначення першості на треках плиток фінальних очок не забувайте враховувати нейтрального гравця, як у грі вдвох (див. базові правила).

Автома здобуває ПО за сфери досліджень так само, як і гравець-людина.

Автома здобуває ПО з плиток фінальних очок так само, як і гравець-людина, але з таким винятком: щоб визначити кількість споруд для плитки «найбільше споруд, що входять у федерації», підрахуйте загальну кількість споруд Автоми та відніміть від цього числа одиницю.

РІВНІ СКЛАДНОСТІ

Залежно від вашого досвіду й побажань, можете регулювати рівень складності відповідно до вказівок.

3

Коли згадується номер карти, то йдеться про число в секції приготування карти.

- Тостер.** Вилучіть із гри карту рішень «2». Це означає, що в колоді Автоми буде на 1 карту менше, ніж зазвичай. Тостер починає з 0 ПО (замість 10 ПО). У приготуваннях до вашої першої гри використовується цей рівень складності.
- Автома.** Змін немає.
- Автоматон.** Додайте карту рішень «9» до початкової колоди Автоми. Колода Автоми матиме на 1 карту більше, ніж зазвичай.

- Супертома.** Додайте карти рішень «9» та «15» до початкової колоди Автоми. Колода Супертоми матиме на 2 карти більше, ніж зазвичай.
- Термінатор.** Зробіть те ж, що й для рівня складності «Супертома». Крім того, Автома здобуватиме 1 додаткове ПО щоразу, коли здобуватиме ПО (але не під час фінального підрахунку очок).

Ви можете ще більше змінювати рівень складності та стиль гри Автоми, вибираючи для Автоми фракцію, яка краще чи гірше підходить для поточного ігрового поля, а також змінюючи початкову колоду Автоми.

Творці

Редактори та коректори: Джеймс Атаей-Качусей, Арно Каз'є, Л. Д. Полсон, Александар Ортлофф, Андреа Деланіс та Джулія Фаєта.

Головні тестувальники: Грегорі Артїм, Джеймс Атаей-Качусей, Марк Байрон, Ніколас Пупа, Дідьє Ренард, Тім Шерідан та Лів Тегельс.

Тестувальники: Джонатан Арнольд, Дерек Атланські, Джованні, Джуліус Грьоне Галассо, Ерік Гассе, Саймон Агнер Гьольм, Геннінг Кнофф, Гарет Ноулз, Маккіт, Марк Мішо, Штайнер Нергус, Брендан О'Брасн, Мацей «Пальмер» Обшанські, Алекс Петерс, Чад Ріпп, Джефф Роум, Нік Шоу, Стефан Сотшек, Джоел Ст-Амур, Алекс Вольф та Секо 1000.