

# SCYTHE AUTOMA

АВТОР: MORTEN MONRAD PEDERSEN  
СОАВТОР: DAVID STUDLEY  
КОНСУЛЬТАНТ: LINES J. HUTTER

Если у Вас нет времени, возможности или желания играть с другими, не волнуйтесь. Мы Вас прикроем. Эти правила знакомят Вас с виртуальным соперником Automa Scythe, и теперь Вы можете играть в одиночку.

## КОМПОНЕНТЫ

19 карт Automa



4 карты  
отслеживания  
звезд Automa



8 карт памяток  
Automa



**ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:** Соло-вариант игры имеет происхождение, схожее с расширением “Тоскана” для игры “Виноделие”. При разработке мы искали слово для описания виртуального соперника. Итальянское слово “Automa” для “automaton (автомат)” — подошло великолепно, мы продолжили использовать его в Scythe.

**ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:** Правила для игры с разным количеством “живых” игроков и игроков Automa (максимум 5) можно найти на: <https://boardgamegeek.com/thread/1469589>

## AUTOMA

Как игрок, Вы используете те же правила, что и при игре с другими людьми. Automa, однако, использует упрощенный набор правил, спроектированный с целью уменьшить нагрузку на игрока по управлению Automa.

Automa:

- Не имеет рекрутов, сооружений, улучшений и карт цели.
- Не изменяет свой уровень популярности.
- Не производит ресурсы.
- Не оплачивает стоимость выполнения действий.
- Не использует туннели.
- Не использует способности Фракции или Механизма со своего планшета Фракции.
- Не имеет планшета игрока.
- Проходит озера как обычные территории (гексы) и может пересекать реки после того, как достигла особого уровня в игре.
- Возвращает юниты после битвы на планшет Фракции.
- Иначе размещает свои звезды.

Вам не надо запоминать эти отличия - мы повторим их в соответствующих секциях правил.

# ПОДГОТОВКА

Вы подготавливаетесь к игре как обычно. Игровое поле и карты раскладываются так же, как и при игре вдвоем (используйте 3 карты Фактории). Для Automa сделайте следующее:

- Дайте Automa планшет Фракции по Вашему выбору, решив, насколько напряженной хотите сделать игру. Для Вашей первой игры рекомендуем выбрать Фракцию с домашней базой подальше от Вашей.
- Дайте Automa силу и карты битвы, как указано на ее планшете (положите их лицом вниз, не заглядывая в них).
- Дайте Automa 5 монет.
- Разместите фишку популярности Automa на значение 10 Трека Популярности. Фишка не сдвинется с этого места.
- Поставьте 2 рабочих и Героя на игровое поле так же, как и для живого игрока.
- Разместите Механизмы, звезды и оставшихся рабочих на планшете Фракции.
- Выберите одну из 4-х карт отслеживания звезд Automa, чтобы определить сложность игры. Поместите кубик технологий на ячейку “Г” на треке звезд. Настоятельно рекомендуем использовать карту отслеживания звезд “Autometta” до тех пор, пока Вы не выиграете Automa на этом уровне хотя бы раз. (Примечание: Карты отслеживания звезд носят разные имена, в этой книге правил мы будем использовать общий термин “Automa” для всех уровней сложности.)
- Перемешайте 19 карт Automa и положите их лицом вниз. Убедитесь, что рядом есть место для двух колод сброса (основной и колоды сброса карт битвы). Расположите все карты, чтобы “Г” была изображена вверху каждой карты.



# ХОД АУТОМА

Вы ходите первым, следом за Вами Automa. Продолжайте чередовать ходы, пока кто-либо из Вас не выставит свою 6-ю звезду. Каждый ход Automa управляется картой Automa.

## КАРТЫ АУТОМА



## ПРИМЕР КАРТЫ АУТОМА

- Зеленая часть карты называется Схема I, и эта схема используется в начале игры. После выполнения особых событий, колода переворачивается на 180 градусов, и Automa использует красную часть - Схема II - до конца игры (это переключение подробно описано далее, см. "Звезды и Переключение Схем"). Схема, находящаяся в верхней части карты, активная и определяет, какие действия Automa приготовила на текущий ход.
- Серая звезда с серым X посередине карты означает, что Вам не надо продвигать фишку на карте отслеживания звезд.
- Если повернуть карту на 90 градусов, то Вы увидите Таблицу Битвы, которая используется для разрешения исхода Битвы.
- Ячейка ресурсов внизу слева определяет количество ресурсов, которые надо положить на территорию, если Вы отвоевали эту территорию у Automa.
- Таблица Битвы и ячейка ресурсов используются независимо от того, какая Схема активная, и цвет фона не влияет на них.

Если Вам необходимо взять карту из колоды Automa, а она пуста, то перемешайте все 19 карт из обеих колод сброса, сформируйте новую колоду и возьмите карту.

## ЭТАПЫ ХОДА АВТОМА

Ход Automa состоит из следующих этапов:

1. **ВОЗЬМИТЕ КАРТУ АВТОМА** и положите ее лицом вверх в главную колоду сброса с активной схемой в верхней части. Если Вы играете с уровнем сложности Autometta и  в первом ряду активной схемы, то пропустите этот ход Automa.

2. **СЛЕДУЙТЕ АКТИВНОЙ СХЕМЕ** сверху вниз:

А. Выполните единственное действие Движения Automa.

Б. Automa получает монеты, юнитов и пр.

В. Вы можете получить бонус рекрута.

3. **ОБНОВИТЕ ТРЕК ОТСЛЕЖИВАНИЯ ЗВЕЗД**, если указано продвинуть кубик Automa.

### ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ ДВИЖЕНИЯ (ЭТАП 2А)

Символ в первом ряду схемы показывает, какие действия Движения предпринять (чаще всего, только одно). Сделайте следующее:

■ Начиная с крайнего левого символа, определите, может ли Automa выполнить легальное действие Движения. Если действие невозможно выполнить, переходите к другому символу в ряду.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Передвинуть юнит на территорию - легальное действие.

■ Выполнив передвижение, **больше не выполняйте действий этого ряда.**

■ Если в первом ряду нет символов Движения, значит Automa не двигается в этот ход.

■ Действия в скобках с эмблемой Фракции выполняются **только если Automa играет этой Фракцией.**

Как только фишка на треке отслеживания звезд ушла с ячейки  (см. “Обновление карты отслеживания звезд”), все юниты Automa (включая рабочих) используют озера как обычные территории и могут пересекать реки. До этого все юниты Automa ограничены полуостровом своей Фракции.

Выбирая юнит Automa для движения, возьмите ближайший к ее домашней базе. Если при размещении юнита несколько территорий удовлетворяют условиям, Automa выбирает ближайшую к Фактории территорию: Automa хочет уйти дальше от своей домашней базы и концентрирует юниты вокруг Фактории.

Если территории одинаково близки к домашней базе или Фактории, выберите юнита или территорию, первую по счету слева направо. Начните с крайней левой территории в верхнем ряду игрового поля, двигаясь вправо, затем один ряд вниз и т.д. (см. “Движение рабочего” для примера этого правила).

Все действия Движения выполняются в те же 5 этапов и включают концепцию, называемую Соседство.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** В Scythe атакующие действия предусматривают действия Движения.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Действие Движения выполняется перед действиями получения монет, юнитов и т.п., поэтому юнит нельзя передвинуть в тот же ход, когда он был приобретен.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Игра заканчивается при размещении 6-й звезды, так же как и в игре с “живыми” игроками. Поэтому, если Automa выставляет свою 6-ю звезду, оставшиеся действия на карте Automa не выполняются.



Пример карты Automa с двумя возможными действиями Движения. Крайний левый символ означает, что Automa пропускает ход, если Вы играете на уровне Autometta.



**ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:** Система движений имеет свою кривую обучения, и в первое время выполнение движений займет какое-то время. Со временем процесс ускорится, когда Вы поймете, что не надо проходить по каждой территории. Вы будете замечать, какая территория важна. Например, для Движения рабочего Вы обратите внимание только на территории, на которых у Automa уже много юнитов, для движения Героя/Механизма - на территории, близкие к боевым юнитам “живого” игрока. В большинстве случаев, Вы будете выделять 1–4 важные территории, а другие - игнорировать.

## СОСЕДСТВО

Соседство юнита - это территория, на которой он находится и территории, до которых юнит может добраться движением на 1 территорию. Упрощая, это территория, где юнит, и 6 территорий вокруг.

Юниты на домашней базе не обладают Соседством. Но сама домашняя база Automa имеет две соседние территории, примыкающие к ней на ее домашнем полуострове.



РИСУНОК К ПРИМЕРУ 1: Соседство Механизма Крimea, за которого играет “живой” игрок.



РИСУНОК К ПРИМЕРУ 2: Соседство юнита Automa после получения способности передвижения по воде.

**ПРИМЕР 1:** Рисунок выше показывает соседство Механизма Крimea, контролируемого “живым” игроком, который, вводя в строй Механизм, получил способность бродя (Фракция Крimea может переходить реки на фермы (🌾) и в тундру (🌲)). Ниже объяснены причины наличия или отсутствия соседства.

**А:** Соединено напрямую.

**Б:** Текущая территория юнита - его Соседство.

**В:** Юнит Фракции Крimea “живого” игрока не может двигаться по озерам.

**Г:** Эти территории разделены рекой, которые Фракция Крimea не может пересекать.

**Д:** Фракция Крimea может пересекать реки, заходя в тундру (🌲).

**ПРИМЕР 2:** Если бы юнит из предыдущего примера был Механизмом Automa и Automa получила бы способность двигаться по рекам (см. “Обновление карты отслеживания звезд”), то соседними были бы территории, на которой стоит юнит плюс 6 окружающих территорий.

## ТЕЛЕПОРТАЦИЯ АУТОМА

*Из Энциклопедии Automa: Известный факт, что юниты Automa могут использовать то, что ученые называют Телепортационный Выход Automa. Он позволяет юнитам Automa телепортироваться в локацию любого другого юнита Automa мгновенно, после чего они могут продолжить движение как обычно. Как они это делают - до сих пор предмет горячих споров, включающих такие теории как квантовые туннели, червоточины и перемещение в пространстве.*

В игре это означает, что все юниты Automa могут переместиться на любую территорию в соседстве другого юнита Automa, используя свое единственное действие Движения.

# СИМВОЛЫ ДЕЙСТВИЯ ДВИЖЕНИЯ

В разделе ниже мы объясним каждый из символов действия Движения.

Напоминаем, что символы действий в скобках с эмблемой Фракции используются, только если Automa играет за эту Фракцию. Например, (🌐🏠👤) означает движение рабочего, если Automa играет за Фракцию Нордик. Если Automa играет за другую Фракцию, эти символы и действия игнорируются.

Если действие Фракции может быть выполнено, то другое действие Движения не используется.

## 🏠👤 ДВИЖЕНИЕ РАБОЧЕГО

**1. ВЫБЕРИТЕ ЮНИТА:** Рабочий Automa, ближайший к домашней базе Automa.

**ЕСЛИ СЛОЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ:** Выбор слева направо сверху вниз.

**2. ОПРЕДЕЛИТЕ ДОСТУПНЫЕ ТЕРРИТОРИИ:** Территории по соседству с любым юнитом Automa или ее домашней базой, на которых нет юнитов соперника или других рабочих Automa, кроме того, что выбрали в п.1.

**3. ВОЗЬМИТЕ ВЫБРАННОГО РАБОЧЕГО.**

**4. ВЫБЕРИТЕ ТЕРРИТОРИЮ НАЗНАЧЕНИЯ:** Доступная территория по соседству с большинством юнитов Automa и не соседняя с боевыми юнитами соперника.

**ЕСЛИ СЛОЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ 1:** Территория, ближайшая к Фактории.

**ЕСЛИ СЛОЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ 2:** Выбор слева направо сверху вниз.

**5. ПОМЕСТИТЕ ВЫБРАННОГО РАБОЧЕГО** на территорию назначения.



РИСУНОК ДЛЯ ПРИМЕРА 3: Действие Движения рабочего.

**ПРИМЕР 3:** Рисунок выше показывает движение рабочего.

Первый пункт - выбрать юнит. Это должен быть рабочий, ближайший к домашней базе Automa, но в данном случае 2 рабочих одинаково близки (на рисунке они выделены квадратами).

В такой ситуации пользуемся советом “Если сложно определить”: в порядке чтения - сверху вниз слева направо, начиная с территории в верхнем левом углу, ряд за рядом. Первый рабочий - тот, что в зеленом квадрате, именно его и выбираем для действия.

Следующий шаг - определить доступные территории. Для передвижения рабочего доступными будут территории по соседству с любым юнитом Automa (включая выбранного юнита), на которых нет других рабочих Automa или юнитов соперника. На рисунке все доступные территории отмечены цифрами.

Теперь берем выбранного рабочего (это влияет на то, какие территории доступны, но не повлияет на то, какая

выбрана как конечный пункт).

Для Движения рабочего правило выбора назначения гласит: “Доступная территория по соседству с большинством юнитов Automa и не соседняя с боевыми юнитами соперника.”

Для любой доступной территории мы считаем, сколько других юнитов Automa можно передвинуть на один шаг (т.е., сколько доступных территорий по соседству).

Цифры на рисунке вверху показывают количество соседей для каждой доступной территории.

Пять - наибольшая цифра соседствующих юнитов, поэтому выбранный рабочий будет поставлен на территорию с зеленой “5”, как показано стрелкой.

Примечание: Территории с \* нельзя выбрать, т.к. на соседних гексах есть боевые юниты соперника.

В данном примере полагаем, что игрок открыл способность Брода.

## НЕАТАКУЮЩЕЕ ДВИЖЕНИЕ МЕХАНИЗМА ИЛИ НЕАТАКУЮЩЕЕ ДВИЖЕНИЕ ГЕРОЯ

**1. ВЫБЕРИТЕ ЮНИТ:** Герой или Механизм (как указано на карте Automa), ближайший к домашней базе Automa.

**ЕСЛИ СЛОЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ:** Выбор слева направо сверху вниз.

**2. ДОСТУПНЫЕ ТЕРРИТОРИИ:** Территории по соседству с любым юнитом Automa или ее домашней базой, на которых нет юнитов соперника или других юнитов Automa, кроме того, что выбрали в п.1.

**3. ВОЗЬМИТЕ ВЫБРАННОГО ГЕРОЯ ИЛИ МЕХАНИЗМ.**

**4. ВЫБЕРИТЕ ТЕРРИТОРИЮ НАЗНАЧЕНИЯ:** Доступную территорию, которая ближе всех к боевому юниту соперника (боевые юниты соперника на его домашней базе не учитываются, если только на игровом поле нет других боевых юнитов соперника).

**ЕСЛИ СЛОЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ 1:** Территория, ближайшая к Фактории.

**ЕСЛИ СЛОЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ 2:** Выбор слева направо сверху вниз.

**5. ПОМЕСТИТЕ ГЕРОЯ ИЛИ МЕХАНИЗМ** на территорию назначения.



**РИСУНОК К ПРИМЕРУ 4:** Неатакующее движение Механизма.

## СЛУЧАЙНАЯ ВСТРЕЧА/ФАКТОРИЯ

**1. ВЫБЕРИТЕ ЮНИТ:** Герой Automa.

**2. ДОСТУПНЫЕ ТЕРРИТОРИИ:** Территории по соседству с любым юнитом Automa, на которых есть жетон Фактории (если у Automa нет карты Фактории) или Случайной встречи.

**3. ВОЗЬМИТЕ ГЕРОЯ.**

**4. ВЫБЕРИТЕ ТЕРРИТОРИЮ НАЗНАЧЕНИЯ:** Любая доступная территория без юнитов соперника или Механизма Automa.

**ЕСЛИ СЛОЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ 1:** Территория, ближайшая к Фактории.

**ЕСЛИ СЛОЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ 2:** Выбор слева направо сверху вниз.

**5. ПОМЕСТИТЕ ВЫБРАННЫЙ ЮНИТ** на территорию назначения.

Если Герой закончит движение на территории с жетоном Случайной встречи (собирается он его использовать или нет - не важно), уберите жетон Случайной встречи. Если Герой заканчивает свой ход в Фактории, и у Automa нет карты Фактории, возьмите случайную карту Фактории и положите ее лицом вниз на планшет Фракции Automa.

**ПРИМЕР 4:** Рисунок сверху иллюстрирует неатакующее действие Движения Механизма. Механизм в зеленом квадрате выбран потому, что он ближе всего к домашней базе Automa.

Цифры на доступных территориях показывают кратчайшее расстояние до боевого юнита соперника. Зеленая цифра показывает, что будет выбрана Фактория. Из всех территорий с кратчайшим расстоянием (1) к боевому юниту "живого" игрока, эта территория - ближайшая к Фактории.

## ⚙️ Х АТАКУЮЩЕЕ ДВИЖЕНИЕ НА БОЕВОГО ЮНИТА

**УСЛОВИЯ:** Automa будет атаковать, только если ее сила не менее Х (число, указанное рядом с иконкой битвы на символе действия).

1. **ВЫБЕРИТЕ ЮНИТ:** Боевой юнит Automa, ближайший к ее домашней базе.

**ЕСЛИ СЛОЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ:** Выбор слева направо сверху вниз.

2. **ДОСТУПНЫЕ ТЕРРИТОРИИ:** Любая территория по соседству с любым юнитом Automa или ее домашней базой, на которой есть боевой юнит соперника.

3. **ВОЗЬМИТЕ ВЫБРАННОГО БОЕВОГО ЮНИТА.**

4. **ВЫБЕРИТЕ ТЕРРИТОРИЮ НАЗНАЧЕНИЯ:** Доступная территория, на которой меньше всего боевых юнитов соперника.

**ЕСЛИ СЛОЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ 1:** Территория, ближайшая к Фактории.

**ЕСЛИ СЛОЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ 2:** Выбор слева направо сверху вниз.

5. **ПОМЕСТИТЕ ВЫБРАННЫЙ ЮНИТ** на территорию назначения.

См. раздел “Битва” (стр.10) для инструкций по ведению боя с Automa.

## ЗАРАБОТОК АУТОМА (ЭТАП 2Б)

Выполнив действие Движения, перейдите ко второму ряду схемы: для **каждого** символа в ряду выполните действие, описанное ниже напротив каждого символа.

Действия в скобках с эмблемой Фракции выполняются, только если Automa играет этой Фракцией. Например, для (⚙️) Automa может получить дополнительное действие Ввода в строй Механизма/Героя, только если играет за Фракцию Русвет.

⚙️: Поставьте рабочего с планшета Фракции Automa (если остались) на домашнюю базу Automa.  
**ПРИМЕЧАНИЕ:** Он не ставится в деревню, как это сделал бы “живой” игрок.

⚙️: Если Герой Automa на планшете Фракции, то поставьте его на домашнюю базу. В ином случае введите в строй Механизм с планшета Фракции Automa (если остались) на домашнюю базу.

🟡: Дайте Automa монету.

🛡️: Увеличьте силу Automa на 1.

🗺️: Дайте Automa карту битвы лицом вниз.

## ⚙️ АТАКУЮЩЕЕ ДВИЖЕНИЕ НА РАБОЧЕГО

1. **ВЫБЕРИТЕ ЮНИТ:** Боевой юнит Automa, ближайший к ее домашней базе.

**ЕСЛИ СЛОЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ:** Выбор слева направо сверху вниз.

2. **ДОСТУПНЫЕ ТЕРРИТОРИИ:** Любая территория по соседству с любым юнитом Automa или ее домашней базой, на которой стоит рабочий противника, но нет его боевых юнитов.

3. **ВОЗЬМИТЕ ВЫБРАННОГО БОЕВОГО ЮНИТА.**

4. **ВЫБЕРИТЕ ТЕРРИТОРИЮ НАЗНАЧЕНИЯ:** Доступную территорию с наибольшим количеством ресурсов (“0” ресурсов означает, что ни одна доступная территория не имеет ресурсов).

**ЕСЛИ СЛОЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ 1:** Территория, ближайшая к Фактории.

**ЕСЛИ СЛОЖНО ОПРЕДЕЛИТЬ 2:** Выбор слева направо сверху вниз.

5. **ПОМЕСТИТЕ ВЫБРАННЫЙ ЮНИТ** на территорию назначения.

Уберите все ресурсы с оспариваемой территории и верните рабочего (рабочих) на Вашу домашнюю базу.



## БОНУС РЕКРУТА (ЭТАП 2В)

Выполнив указания первых двух рядом схемы, перейдите к третьему - бонусу рекрута. Если в третьем ряду изображена иконка рекрута (👤), за ней будет также изображены иконки силы, монеты, популярности или карты битвы. Если Вы мобилизовали рекрута с соответствующим Постоянным Бонусом Рекрута, то Вы получаете этот бонус. (Например, если изображена иконка силы и у Вас открыт Постоянный Бонус Рекрута для получения силы, то Вы получаете 1 силу).

Бонус рекрута не дает выгоды Automata, т.к. у нее нет рекрутов.

## ОБНОВЛЕНИЕ ТРЕКА ЗВЕЗД (ЭТАП 3)

На этапе “Обновления трека звезд” хода Automata если в центре карты изображен символ ★, передвиньте фишку на карте отслеживания звезд на 1 ячейку вправо. Если она уже на крайней правой ячейке, передвиньте ее на крайнюю левую ячейку следующего ряда.

Фишка не передвигается, если есть символ ⚙.

Пока фишка на ячейке с ⚙ юниты Automata **не могут использовать озера или пересекать реки**. Как только фишка продвинется дальше, все юниты Automata:

- Проходят озера как обычные территории.
- Могут пересекать реки.

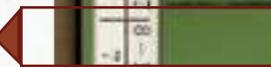
## ЗВЕЗДЫ И ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ СХЕМЫ

Когда фишка на карте отслеживания звезд ставится на полную звезду (★), возьмите звезду с планшета Фракции Automata и положите ее рядом с Треком Триумфа.

Когда Automata в первый раз получит звезду таким способом (★) сделайте следующее:

- Перемешайте обе колоды сброса и сформируйте новую колоду. Переверните колоду на 180 градусов, что Схема II изображена в верхней части карты.
- Теперь до конца игры используйте Схему II карты Automata.

**ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:** Выбор звезды, которую кладет Automata как “живой” игрок, основан на том, можете ли Вы, как “живой” игрок повлиять, получит ли Automata эти звезды. То, на что Вы не можете повлиять, мы абстрагировали в карте отслеживания звезд, чтобы уменьшить сложность управления Automata.



Есть еще 2 способа для Automata, чтобы положить звезду:

- Не более 2-х звезд можно положить за победы в битвах.  
ПРИМЕЧАНИЕ: Даже если Automata играет за Саксонию, можно положить максимум 2 звезды за битвы, т.к. Automata не использует способности Фракции.
- Если Automata достигает вершины трека силы в первый раз.

ПРИМЕЧАНИЕ: Размещение звезд за победу в битвах или достижение верха трека силы не переключает на Схему II.

Только так Automata может разместить звезды.

# БИТВА

Атаки проводятся также, как и в партии с “живыми” игроками с тем исключением, как Automa решает, сколько силы и карт битвы использовать. Все остальные правила применяются, как обычно. Некоторые изменения указаны ниже.

Если Вы перемещаете своего боевого юнита на территорию, на которой стоит только рабочий Automa, верните этого рабочего на домашнюю базу Automa и уменьшите свою популярность, как в обычной игре. Затем проверьте, можете ли Вы захватить ресурсы на этой территории, как это описано в разделе “Определение типа и количества ресурсов” далее.

Когда происходит битва между боевыми юнитами, используйте следующие инструкции:

1. Выберите Вашу силу и карты битвы.
2. Возьмите карту Automa и положите ее в сторону на колоду сброса карт битвы. Используйте таблицу битвы в левой части карты. Не обращайтесь на другую информацию.
3. Найдите диапазон силы в верхнем ряду таблицы битвы, который соответствует текущему уровню силы Automa.
4. Цифра под диапазоном силы показывает, сколько силы Automa использует в битве. Если у нее меньше

силы, чем указано, то используйте, сколько есть.

5. Дополнительно к силе Automa добавит то количество случайных карт битвы из своей колоды битвы, сколько изображено символов карт в таблице битвы (0-3 карты). Если в ней меньше карт, чем указано, используйте, сколько есть.
6. Если Automa проигрывает битву, верните ее боевого юнита (Героя/Механизм) **на планшет Фракции, а не на домашнюю базу.**

После битвы проверьте, можете ли Вы захватить любые ресурсы на оспариваемой территории, как описано в разделе “Определение типа и количества ресурсов” далее.

Все остальное, включая определение победителя, возвращение рабочих на домашнюю базу, уменьшение силы и получение проигравшим карты битвы происходит по обычным правилам битвы.

**ПРИМЕР 5:** Automa имеет 12 единиц силы и берет карту со следующей таблицей битвы:



Т.к. у Automa 12 единиц силы, она использует 5 единиц силы и 2 карты битвы.

Если бы у нее была только 1 единица силы, было бы использовано 2 карты и 1 сила.

Таблица ниже показывает распределение числа карт битвы, которые используются в 19 картах Automa.

ДОБАВЛЕНИЕ КАРТ БИТВЫ	КОЛИЧЕСТВО КАРТ АВТОМА С УКАЗАННЫМ ЧИСЛОМ КАРТ БИТВЫ
0 КАРТ	4
1 КАРТА	9
2 КАРТЫ	5
3 КАРТЫ	1

**ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:** Иногда игрок забывает, двигал он фишку по треку отслеживания звезд или нет. Размещение карт Automa для битвы в другую колоду сброса позволит Вам проверить, на том ли месте фишка трека звезд, подсчитав количество символов ★ на картах в основной колоде сброса.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТИПА И КОЛИЧЕСТВА РЕСУРСОВ

Т.к. Automa не использует ресурсы, то делается дополнительный шаг после битвы для имитации ресурсов Automa на игровом поле.

Если Вы атаковали и победили (или если Вы переместились на территорию только с рабочим Automa), возьмите последнюю сброшенную карту Automa, которая не использовалась в битве (т.е. карту сверху основной колоды сброса), и определите количество ресурсов, указанных в ячейке ресурсов. Положите на оспариваемой территории это количество ресурсов и того типа, что здесь производится. Если захваченная территория озеро, деревня или Фактория, то ресурсы не используются, т.к. эти территории не производят ресурсы. Если произошло несколько битв на разных территориях в течение одного хода, одна и та же карта используется для определения количества ресурсов на этих территориях.



Если Вам требуется перемешать колоду карты битвы, чтобы взять новую карту, советуем Вам положить ресурсы, которые Вы можете получить на этой территории до замешивания колоды. Так Вы запомните, сколько ресурсов разыгрывается.

Если Automa атаковала Вас и победила или передвинулась на территорию, где стоит Ваш рабочий или есть ресурсы, удалите все ресурсы с территории.

## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Automa получает монеты, как и обычный игрок:

- 4 монеты за размещенную звезду, включая те, что лежат около Трека Триумфа.
- 3 монеты за контролируемую территорию.

Т.к. Automa не производит ресурсы и не строит сооружения, то и монеты за них не получает.

Вы получаете монеты так же, как и в обычной игре, только при подсчете ресурсов, Вы можете использовать максимум 6 ресурсов на одной территории.

Победитель определяется как обычно, но ресурсы не применяются для разрешения ничьи.

# УРОВНИ СЛОЖНОСТИ И ПЕРСОНАЛИИ АВТОМА

**ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:** *Scythe сочетает в себе разные игровые стили. Если игроки предпочитают играть мирно, они могут это делать в условиях ограниченного конфликта. Если же им нравится соперничество, Automa предлагает и такой стиль.*

Automa разработана, чтобы быть достаточно агрессивной, но мы хотим поддерживать различные стили игры, как и в обычной партии. Есть несколько возможностей подработать игровой опыт на Ваш вкус. Мы крайне рекомендуем попробовать все и найти свой стиль игры.

Выбор расстояния между домашними базами влияет на игровой процесс, так же как и карта отслеживания звезд. Последнее определяет уровень сложности:

**AUTOMETTA** для начинающих и игроков, желающих иметь больше времени для развития своих способностей.

**AUTOMA** - это нормальный уровень сложности.

**AUTOMASZYNA** для ветеранов и опытных.

**ULTIMASZYNA** (см. особые правила ниже) для тех, кто круче, чем команда разработчиков Automa.

Более того, Вы можете настроить сложность и персоналию Automa, используя следующие изменения правил:

- Пропускайте ход Automa, как на уровне Autometta, но используйте карты отслеживания звезд для Automa или Automaszyna.
- Каждый раз, когда Automa получает монеты, давайте на 1-2 монеты больше или меньше, чем указано на карте Automa. Это количество не может быть меньше 0.
- Каждый раз, когда Automa получает силу, давайте на 1-2 силы больше или меньше указанного на карте. Но она не может терять силу таким способом.
- Каждый раз, когда Automa передвигает юнита, переверните карту битвы из колоды на поле. Если это 4 или 5, то Automa больше не совершает движения из первого ряда схемы в этот ход.
- Каждый раз, когда Automa вводит в строй юнита, переверните карту битвы из колоды на поле. Если там 4 или 5, Automa не вводит в строй юнита.

- Вместо выполнения только одного действия передвижения с карты, выполните все движения схемы. Играя с этим правилом, Automa берет жетон Случайной встречи и карту Фактории, когда Герой заходит на территорию, а не в конце хода, и уходит с территории далее в этот ход, используя действие Движения Героя.

**ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:** *Несколько тестировщиков превзошли нас в мастерстве, и для них мы разработали Ultimaszyna.*

**ULTIMASZYNA** особый уровень сложности для лучших из лучших:

- Юниты Ultimaszyna не ограничены водой с самого начала и поэтому сразу могут покинуть свой домашний полуостров.
- Ultimaszyna использует все действия Движения на карте Automa, вместо первого доступного. Полностью выполните каждое действие прежде, чем переходить к следующему. Играя с этим правилом, Automa берет жетон Случайной встречи и карту Фактории, когда Герой заходит на территорию, а не в конце хода, и уходит с территории далее в этот ход, используя действие Движения Героя.
- После поражения в битве юниты Ultimaszyna возвращаются на домашнюю базу Automa, а не на планшет Фракции.
- Ultimaszyna получает на 1 монету больше каждый раз, когда карта Automa дает 1 или более монет.
- Ultimaszyna получает на 1 силу больше каждый раз, когда карта Automa дает 1 или более единиц силы.

**ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА:** *Если Вам интересны сольные игры, следите за моим блоггом на [www.automafactory.com](http://www.automafactory.com)*





This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>