

МАЯТНИК АВТОМА

Разработчик: Мортен Монрад Педерсен

При участии Дэвида Дж. Стадли, Ника Шоу, Бена Л. Монтгомери и Лайнса Дж. Хаттера

ВВЕДЕНИЕ

В этом буклете описано, как ввести в «Маятник» 2 искусственных соперников, называемых Автомой 1 и Автомой 2, взамен 2 игроков-людей. Лишь с одной Автомой играть нельзя.

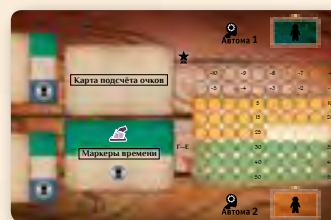
Вы будете выполнять действия за Автом, которые играют по другим, слегка упрощённым правилам, чтобы вам было легче ими управлять. Например:

- Автомы не забирают работников, никогда не сдвигают их в нижнюю часть ячейки действия и не размещают их в чёрной области действий.
- Автомы получают только голоса и победные очки — больше ничего.
- Автомы не оплачивают действия и не получают награды за них.
- Обе Автомы управляются как одна в фазах, отыгрываемых в режиме реального времени. Во всех прочих случаях они считаются двумя разными игроками.

Несмотря на то, что Автомы действуют по собственным упрощённым правилам, вы играете по обычным правилам для 3 участников. С Автоматами можно играть только в режиме реального времени.

Все правила, не упомянутые в этом буклете, действуют как обычно.

СОСТАВ МОДУЛЯ



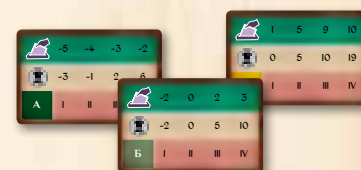
Планшет Автомы



32 карты Автомы



3 карты-подсказки



3 двусторонние карты подсчёта очков Автомы



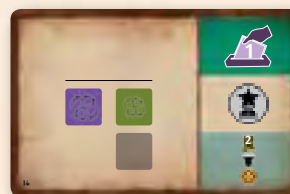
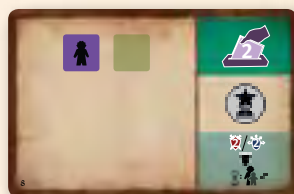
Правила модуля

Примечание разработчика. Наши виртуальные соперники получили своё имя от итальянского слова *automaton*, выбранного неслучайно: первой игрой, для которой они были разработаны, стало «Виноделие» (его действие разворачивается в Италии).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре для 3 участников и выберите цвета для обеих Автомы. Выполните следующее (и только это) для Автомы, перед тем как разместить своих работников:

1. Случайным образом расположите свой маркер и маркеры Автомы на шкале привилегий.
2. Поместите на стол планшет Автомы. Положите 1 маркер достижения для каждой Автомы в крайнее левое деление шкалы подсчёта (с символом).
3. Положите по 1 работнику тех же цветов на изображения голов Автомы (в качестве напоминания об их цвете).
4. Выберите уровень сложности (см. «Уровни сложности» на с. 8) и положите соответствующую карту подсчёта очков в ячейку на планшете Автомы. Советуем начать с уровня Б.
5. Перемешайте все карты Автомы и сложите их стопкой лицевой стороной вниз. Это колода Автомы. Оставьте рядом с ней место для стопки сброса.



6. Выдайте Автомам 6 больших работников (их цвета не имеют значения).

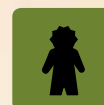
6.1. Разместите по одному из них в верхней части (с золотой рамкой) ячеек действий нижнего ряда в фиолетовой и зелёной областях.

6.2. Откройте карту Автомы. Если на ней есть символ большого работника на фиолетовом фоне, разместите его в малой ячейке действия (в верхней части) в фиолетовой области действий.



6.3. Если на карте нет символа работника, разместите большого работника в оставшейся большой ячейке действия (в верхней части).

6.4. Повторите п. 6.2 и 6.3 для зелёной области действий, проверив наличие символа большого работника на зелёном фоне.

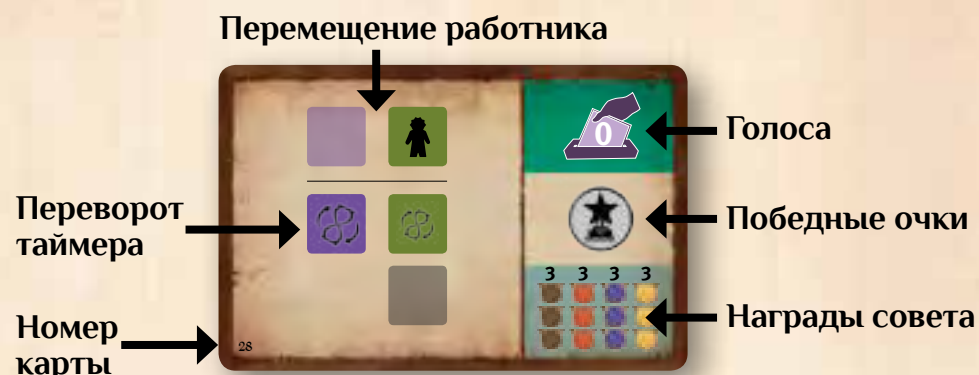


6.5. Верните карты Автомы в колоду и перемешайте её.

Пример подготовки к игре, при которой были открыты изображённые карты Автомы. В этом примере Автомы используют работников белого, зелёного и красного цвета

СТРУКТУРА КАРТЫ АВТОМЫ

Карта Автомы состоит из следующих частей:



Две части в левой стороне карты используются для размещения работников и перевертывания таймеров в режиме реального времени. Символы могут присутствовать в обеих или одной из этих частей, либо вовсе отсутствовать. На некоторых картах, где в обеих частях нет символов, изображён символ сброса карты провинции.

Правая сторона карты используется в фазе совета: согласно изображённым в ней символам Автомы получают голоса, победные очки и убирают карты наград совета.

Номер карты не имеет значения в ходе игры.

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ АВТОМЫ

Действия Автомы выполняются, если произошло одно из двух событий:

- Вы переместили одного из своих работников из нижней части любой ячейки действия (в том числе с помощью карт интриг). Выполните действие Автомы **перед** тем, как поместите работника в другую ячейку. На это время вы можете поставить его на свой планшет или рядом с ячейкой, в которую планируете поместить его.
- Вы перевернули зелёный или чёрный таймер, а песок в фиолетовом таймере закончился.

Для выполнения действия Автомы:

1. Если колода Автомы пуста, перемешайте стопку сброса и сделайте из неё новую колоду.
2. Откройте верхнюю карту Автомы из колоды, положите её лицевой стороной вверх на стопку сброса, а затем разыграйте (см. «Розыгрыш карт Автомы» на с. 4).

Совет: если вам нужно перемешать карты Автомы в фазе, отыгрываемой в режиме реального времени, вы можете просто перевернуть стопку сброса (только не старайтесь запоминать порядок карт в ней).



РОЗЫГРЫШ КАРТ АВТОМЫ

Разыгрывая карту Автомы, выполните следующее в указанном порядке:



1. Если в части «Перемещение работника» есть символы, Автомы перемещают работника.



2. Если в части «Переворот таймера» есть символы, Автомы собираются перевернуть таймер.



3. Если в левой стороне изображены 4 карты провинций, Автомы убирают одну из них.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ РАБОТНИКА

Если на открытой карте Автомы есть символ работника, Автомы перемещают одного из своих работников. Символом определяется область, в которой выполняется это действие.



Фиолетовая область действий

Зелёная область действий

Переместите крайнего левого работника Автомы в ряду с таймером в указанной области в ячейку без работника Автомы этой же области.

В каждой области возможны 4 варианта перемещений:



ПЕРЕВОРОТ ТАЙМЕРА АВТОМОЙ



Если на открытой карте Автомы есть одно из изображённых выше сочетаний символов, сделайте следующее:

1. Если песок в фиолетовом таймере закончился, переверните его.
 - 1.1. Если таймер переворачивается во второй раз (считая переворот в начале раунда), уберите фишку славного достижения с карты достижения (если она там есть).
 - 1.2. Автомы ничего за это не получают, но вы уже не сможете выполнить славное достижение в этом раунде.
 - 1.3. Переложите убранный маркер времени в соответствующую ячейку на планшете Автомы.
2. В противном случае переверните таймер в зелёной или чёрной области действий, как указано символом на карте, если песок в нём закончился.
 - 2.1. Если песок ещё не закончился, ничего не делайте.
 - 2.2. Автомы переворачивают только по одному таймеру за карту. Если был перевернут фиолетовый таймер, игнорируйте все символы переворота зелёного и чёрного таймеров на карте.

Проверка, кончился ли песок в таймере или нет (с целью определить, должны ли Автомы переворачивать таймер), проводится в момент, когда вы касаетесь карты Автомы.

СБРОС КАРТЫ ПРОВИНЦИИ

Когда Автомам предписано сбросить карту провинции, уберите с игрового поля открытую карту провинции, указанную символом (если на этом месте нет карты, ничего не происходит).

Вы сами решаете, выложить ли на освободившееся место новую карту провинции или нет.

Пример. Открылась карта Автомы с символом, изображённым на рисунке справа. Вы сбрасываете вторую сверху карту провинции.



ДОСТИЖЕНИЯ

После второго переворота фиолетового таймера вы больше не сможете выполнить славное достижение в этом раунде. Уберите фишку славного достижения. В качестве напоминания вы можете класть её не на карту достижения, а рядом со вторым маркером времени.

Примечание. Поскольку вы играете по правилам для 3 участников, фишку славного достижения нельзя получить в 1-м раунде.

Автомы никогда не выполняют достижения, в том числе славное.

АВТОМЫ И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Автомы не получают победные очки различных видов — вместо этого у них есть общая шкала с маркером достижения для каждой из них. Автома продвигает свой маркер достижения вправо по этой шкале на столько делений, сколько победных очков получает. Если маркер достижения доходит до последнего деления в ряду, он передвигается в крайнее левое деление следующего ряда.

Зелёные деления шкалы доступны только при игре по правилам для опытных участников (с использованием славы). Каждое зелёное деление равноценно 1 кубику славы.



Это символ победных очков Автомы



ФАЗА СОВЕТА

Отыгрывая фазу совета, Автомы выполняют *только* указанные ниже действия.

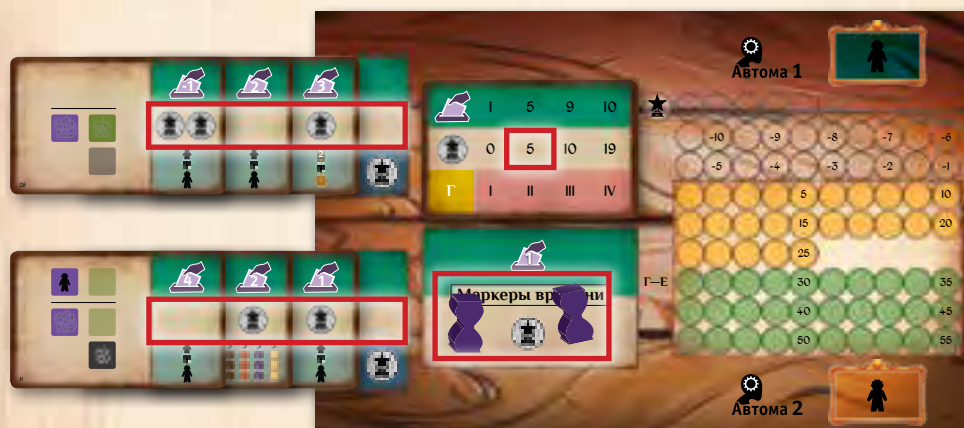
Победные очки

Для каждой Автомы выполните следующее, чтобы определить, сколько победных очков она получает:

1. Откройте 3 карты Автомы и положите их в левой части планшета друг на друга со сдвигом так, чтобы были видны правые части карт (см. рис. внизу).
2. Посчитайте количество символов ПО Автомы.
3. Прибавьте бонус текущего раунда, указанный на карте подсчёта.
4. Прибавьте 1 ПО за каждый маркер времени, лежащий на планшете Автомы.
5. Автома зарабатывает число победных очков, равное полученной сумме (0 очков, если сумма отрицательная).

Пример. Число победных очков, полученных Автомой 1 на уровне сложности Г с этими картами во 2-м раунде, равно: $2 + 0 + 1 = 3$ победных очка на картах, 5 очков с карты подсчёта и 2 очка за 2 маркера времени, лежащие на планшете. Таким образом, Автома 1 получает 10 победных очков. Автома 2 получает $0 + 1 + 1 + 5 + 2 = 9$ победных очков.

Если бы это был 3-й раунд, Автома 1 получила бы 15 победных очков.



I. Привилегии и голоса

1. Сложите число голосов, изображённых на 3 картах Автомы, с голосами, указанными на карте подсчёта. Добавьте по 1 голосу за маркеры времени, лежащие на планшете.
2. Если сумма отрицательная, Автома получает 0 голосов.
3. Если сумма больше 20, Автома получает 20 голосов.

Пример. С картами из предыдущего примера Автома 1 получила бы $-1 + 2 + 3 + 5 + 2 = 11$ голосов во 2-м раунде и 15 голосов в 3-м.

II. Получение награды

Когда наступает черёд Автомы получать награды:

1. Продвиньте её маркер на 0—2 деления победной шкалы Автомы, в зависимости от положения на шкале привилегий (по тем же правилам, что и для игрока-человека).
2. Если это 4-я фаза совета, пропустите этап 3.
3. В противном случае просмотрите по очереди 3 карты, открытые на этапе «Победные очки» (слева направо), пока символ в нижнем правом углу карты не совпадёт с символом на карте награды на планшете совета.
 - 3.1. Найдите первую подходящую карту награды, проверяя их слева направо и сверху вниз.
 - 3.2. Если у Автомы в ячейке большого работника на планшете есть такой работник, игнорируйте соответствующий символ на карте Автомы и проверяйте следующий. Сбросьте выбранную Автомой карту награды.
 - 3.3. Если Автома выбирает карту награды «Большой работник», возьмите неиспользуемого большого работника (не из числа 6 больших работников Автомы и 2 ваших) и разместите его в соответствующей ячейке на планшете Автомы. Затем, как обычно, переверните эту карту лицевой стороной вниз.
 - 3.4. Если символы на картах не позволяют сделать выбор, Автома получает 1 победное очко вместо награды совета (как указано символом на планшете Автомы).

II. Получение наград (продолжение)

Пример. На планшете совета представлены следующие награды:



Для Автомы 1 открыли изображённые ниже карты, и она уже получила в награду большого работника в одном из прошлых раундов.



Поскольку у Автомы уже есть большой работник, первые 2 символа не позволяют сделать выбор.

У третьего символа есть 2 варианта: 1) захватите 1 провинцию за 2 голоса; 2) захватите 1 провинцию за 3 армии. Поскольку карта награды, позволяющая захватить 1 провинцию за 2 голоса, лежит раньше

(если проверять карты наград слева направо и сверху вниз), она сбрасывается. Если бы и третий символ не позволял сделать выбор, Автома получила бы 1 победное очко.

В последней фазе совета Автомы игнорируют символы наград совета на своих картах. Вместо этого сделайте следующее:

1. Если у вас нет победного очка за славное достижение и доступна соответствующая карта награды, Автома забирает её.
2. В противном случае из оставшихся наград совета Автома забирает ту, что соответствует вашей «худшей» шкале — шкале, на которой вы находитесь дальше всего от последнего деления (с учётом славы, если вы играете по правилам для опытных участников). В случае ничьей по 2 и более шкалам Автома забирает награду, соответствующую шкале-претенденту, расположенной выше на вашем планшете.

Как обычно, Автомы не получают преимуществ от наград совета.

III. Проверка предела

Автомы не пользуются картами провинций.

IV. Подготовка к следующему раунду

Перемешайте все карты Автомы и сложите их в колоду лицевой стороной вниз, оставив рядом место для стопки сброса.

V. Размещение и перемещение работников

Если на этом этапе вы забираете работников, провоцируя тем самым Автому выполнить действие, открывайте карты Автомы как обычно, но выполняйте только перемещение работников. Переворот таймеров и сброс провинций в этой фазе не отыгрываются.



КОНЕЦ ИГРЫ

Считается, что обе Автомы по умолчанию выполнили славное достижение, поэтому, если у вас нет победного очка за него, вы проигрываете.

Если у вас есть очко за славное достижение и только один из 3 игроков добрался до области с пергаментом (как и в обычной партии, игрок-человек должен сделать это на всех 3 шкалах), он объявляется победителем. Ничьи разрешаются, как указано ниже.

В ОБЛАСТИ С ПЕРГАМЕНТОМ НА ВСЕХ ШКАЛАХ

Если и вы (на всех 3 шкалах), и Автома(ы) добрались до области с пергаментом и у вас есть победное очко за славное достижение, победитель определяется сравнением числа делений, пройденных каждой из Автом-претендентов в области с пергаментом, с общим числом делений, пройденных вами в области с пергаментом.

Если вы играете по правилам для опытных участников, помните, что каждое зелёное деление шкалы подсчёта очков Автомы соответствует 1 кубику славы.

ВНЕ ОБЛАСТИ С ПЕРГАМЕНТОМ

Если ни вы (хотя бы на 1 шкале), ни Автомы не достигли области с пергаментом и у вас есть победное очко за славное достижение, сравните расстояние до области с пергаментом на «худшей» шкале у вас и у каждой из Автом. Поскольку у Автомы только одна шкала, это расстояние для неё определяется иначе — отрицательным числом, указанным на делении, которого достигла Автома, или на делении перед ним.



В этом примере считается, что Автома 1 (оранжевая) находится в 2 делениях от области с пергаментом на своей «худшей» шкале, поскольку она достигла деления «-2». Автома 2 (зелёная) находится в 4 делениях от области с пергаментом, поскольку перед её маркером достижения деление «-4».

Если побеждает Автома, её мягкий, слегка искусственный и высокомерный голос произносит: «Я вечная королева». Вам придётся сказать это вслух от лица Автомы, поскольку картон не умеет разговаривать.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Когда вы освоитесь с игрой и победите Автом на уровне Б, советуем выбрать более высокий уровень сложности. Уровнем сложности определяется, какую из карт подсчёта вы будете использовать и должны ли вы играть по правилам для опытных участников (см. с. 21 в основных правилах игры).

Имя Автомы	Уровень и карта подсчёта	Вариант для опытных игроков
Автома [вырезано цензурой]	А	Нет
Автома Пассивная	Б	Нет
Автома Обыкновенная	В	Нет
Автома Угрожающая	Г	Да
Автома Великая	Д	Да
Автома Несокрушимая	Е	Да

ВАРИАНТ ИГРЫ «ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЕ»

Обычно в каждой фазе совета вы дважды открываете по 3 карты для подсчёта голосов Автом и начисления им победных очков. Набравшись опыта, вы можете вместо этого открывать по 1 карте для каждой Автомы перед каждым переворотом фиолетового таймера (независимо от того, кто его перевернул). Кладите каждую карту на предыдущую со сдвигом. Конечный результат будет тот же (по 3 карты для каждой Автомы), но это позволит вам отслеживать число голосов, получаемых Автомами, а также их возможные награды совета, и принимать решения с учётом этой информации.