

ЕРА ІННОВАЦІЙ

ПРАВИЛА АВТОМИ ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМУ

ВСТУП

Ви можете грати в «Еру інновацій» у соло-режимі проти віртуального суперника під назвою Автома.

Можете також додати Автому до гри вдвох, щоб партія стала змагальнішою. Особливі правила цього варіанта можна знайти в блакитних плашках, схожих на зображену нижче.

Варіант гри вдвох з Автомою:

Правила в таких плашках стосуються лише варіанта гри вдвох з Автомою. Повний опис правил такого варіанта гри наведений наприкінці цих правил.

Ця Автома створена на основі Автоми, розробленої для оригінальної гри Terra Mystica та її великого ігрового поля. Сторона з меншим ігровим полем для «Ери інновацій» створює агресивнішу гру проти Автоми, але ви також можете грати на великому ігровому полі, щоб отримати інші враження.

Примітка автора. Наш віртуальний суперник отримав свою назву від італійського слова, що означає «автомат». Ми вибрали його тому, що свого першого віртуального суперника ми створили для гри «Виноробство», дія якої відбувається в Італії.

Творці гри

Автори гри: Дейвід Стадлі, Лайнс Дж. Гатгер і Мортен Монрад Педерсен за участю Майка Мартінса

Варіант для 2 гравців: Feuerland Spiele

Ілюстрації: Альваро Кальво Ескудеро, Лукас Зігмон

Графічний дизайн: Крістоф Тіш, Денніс Логаузен

Редагування та верстка правил: Інґа Кюйтманн

Коректура: Ральф Г. Андерсон, Натан Морс

Тестування гри: Стівен Кларк, Алекс Пітерс, Ніколас Пупат, Лів Тьюджелс, Іссі Волдром, Френк Вулф і всі тестувальники Автоми з гри Terra Mystica, на основі якої створена ця Автома.



© 2023 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH



© 2024 IGAMES
29015, Україна,
м. Хмельницький,
вул. Трудова, 5-Е, 87
www.igames.ua



© 2024 Geekach LLC
03124, Україна, Київ,
бул. Вацлава Гавела, 4
www.geekach.com.ua
info@geekach.com.ua

Версія 1.2

КОМПОНЕНТИ



14 карт рішень Автоми



зворот



12 карт фракцій Автоми



зворот



2 карти досягнень для фракції Гогномів



зворот



6 жетонів досягнень для фракції Гогномів



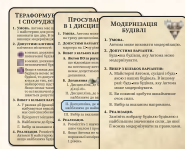
зворот



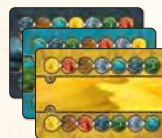
3 карти рівня складності Автоми (2 двосторонні)



зворот



3 карти-пам'ятки (двосторонні)



7 карт пріоритету місцевості Автоми (ПМА)



зворот



1 карта приготування початкових майстерень Автоми (двостороння)



12 жетонів ПО за раунд для Автоми (двосторонні)



4 жетони ПО за фінальний раунд для Автоми



зворот

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ДЛЯ АВТОМИ

Граючи проти Автоми, ви дотримуетесь тих самих правил, що й граючи проти іншого гравця. Автома грає за спрощеним набором правил.

У цій книжці ми пояснюємо зміни у звичайних правилах для гри з кількома учасниками. За винятком цих змін, гра проходить як звичайна гра вдвох. Особливі правила для гри вдвох (с. 19 книжки основних правил) **не застосовують**.

Автома набирає ПО спрощеним способом, набираючи їх тільки за:

- Фіксовані або змінні значення, указані на **картах рішень Автоми**.
- Фіксовані значення, указані на **жетонах ПО за раунд** наприкінці кожного раунду (Автома не набирає ПО за виконання самих умов).
- **Територію** та **науку** наприкінці гри.
- **Примітка**. Автома ніколи не набирає ПО за свій жетон бонусів раунду.

Автома не має планшета планування, монет, знярядь, фішок сили, мостів, жетонів міста, компетентності, а також умінь палацу. Це означає, що вона ніколи не отримує цих компонентів, на відміну від гравця.




Інакше кажучи, Автома матиме лише такі компоненти: будівлі та науковців, з якими вона починає гру; інновації, які вона отримує протягом гри; жетони бонусів раунду.

Крім того, Автома **ніколи не оплачує вартість будь-якої дії** та не потребує лопат для тераформування. Їй не потрібен ключ, щоб просунути на 8-й рівень у будь-якій дисципліні.

Дії Автоми визначаються різними картами, переважно картами рішень Автоми (див. *плашку* на с. 3).

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Приготуйте гру для 2 гравців як зазвичай, але з такими змінами:

1. Виберіть **рівень складності** для Автоми (див. с. 4) і візьміть карту відповідного рівня складності. Покладіть її ліворуч від ігрового поля. У ваших перших партіях радимо грати з *Автомкою* .
2. Під час кроку 2 загальних приготувань використовуйте двосторонні жетони ПО за раунд для Автоми замість аналогічних жетонів зі звичайної гри. Переверніть **жетон ПО за раунд для Автоми** тією стороною догори, на якій підсвічено відповідний раунд. Як і в базовій грі, жетон ПО за раунд із лопатою на лівій стороні не може бути розміщений у комірці 5-го чи 6-го раундів. 
3. Під час кроку 3 загальних приготувань використовуйте **жетони ПО за фінальний раунд для Автоми** замість аналогічних жетонів зі звичайної гри. Розмістіть випадковий жетон за загальними правилами. 
4. Під час кроку 11 загальних приготувань викладіть лише 2 випадкові **жетони палацу** біля ігрового поля. Біля них покладіть жетон палацу № 17 (з червоним зворотом).
5. Ви — перший гравець. Покладіть свій **маркер порядку ходів** у верхню комірку лівого стовпця на полі порядку ходів.

Замість правил розділу «Розподіл фракцій і планшетів планування» або «Варіанта з відбором» виконайте такі 4 кроки (6–9):

6. Виберіть **свою фракцію** таким способом:
 - I. Викладіть 3 випадкові карти планування.
 - II. Додайте по 2 випадкові плитки фракцій до кожної з цих карт планування.
 - III. Виберіть 1 набір, візьміть відповідний планшет планування і виберіть 1 з 2 фракцій.
 - IV. Поверніть невибрані карти планування і плитки фракцій у коробку; вони не знадобляться в цій партії.

7. Виберіть **фракцію для Автоми**. Визначте ігрову зону Автоми й покладіть туди відповідні карти фракції Автоми. Для першої партії виберіть фракцію *Простаків*.
8. Виберіть **рідну місцевість для Автоми** (інакше, ніж ваша). Дайте Автомі відповідну карту пріоритету місцевості Автоми (ПМА) (див. «*Пріоритетність місцевості*» на с. 4). Тип місцевості ПМА вказаний верхнім і нижнім рядами та крайніми лівими колами. Поверніть інші карти ПМА в коробку; вони не знадобляться в цій партії. *Варіант: ви можете використовувати карти ПМА для визначення типу місцевості Автоми випадковим способом. Вилучіть карту ПМА зі своїм рідним типом місцевості. Перетасуйте решту карт і візьміть 1 з них. Покладіть узятую карту в ігрову зону Автоми. Це її рідна місцевість. Поверніть інші карти ПМА в коробку; вони не знадобляться в цій партії.*
9. Виберіть **5 випадкових жетонів бонусів раунду** й викладіть їх горлиць у ряд. Дайте Автомі перший жетон. Потім виберіть собі жетон бонусів раунду. Покладіть по 1 монеті з запасу на кожен із 3 невибраних жетонів бонусів раунду.
10. Для Автоми пропустіть звичайну процедуру приготування гравця. Дайте їй компоненти кольору, що відповідає її рідному типу місцевості, і розмістіть їх таким способом:
 - I. Покладіть усі її **будівлі** в її ігрову зону.
 - II. Покладіть усіх її **науковців** у її ігрову зону.
 - III. Покладіть по 1 її **маркеру стану** на кожну поділку «0» треків дисциплін на **полі науки**. За кожен символ дисципліни у верхньому лівому куті її карти фракції просуньте відповідний маркер на 1 рівень.
 - IV. Дотримуйтеся додаткових вказівок із **приготувань**, зазначених на **карті фракції Автоми**, й ознайомтеся з будь-якими особливими правилами для її фракції.
 - V. Покладіть 1 з її **маркерів стану** на поділку «20» **треку ПО**, як зазвичай.
 - VI. Покладіть її **маркер порядку ходів** у другу комірку лівого стовпця на полі порядку ходів.
11. Виконайте **розміщення перших майстерень**, як описано на с. 3.
12. Приготуйте **колоду Автоми**, як описано на с. 4.

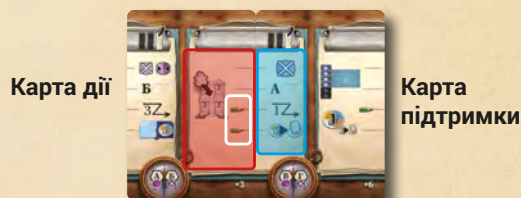
Карти рішень Автоми

Карти рішень Автоми (далі карти рішень) використовують для визначення того, що Автома робитиме у свій хід. Вони розділені на секції так, як показано праворуч. Спершу вони можуть видаватися надто складними, але вам треба буде використовувати лише 1 або 2 частини карти за раз. Усі секції та символи описано на подальших сторінках цих правил.

У хід Автоми завжди є 2 карти рішень, які лежать горілиць одна біля одної, утворюючи пару.

Карта ліворуч — це **карта дії**. Ви використовуєте лише її **стовпець дії** у правій половині карти. Карта праворуч — це **карта підтримки**. Ви використовуєте лише її **стовпець підтримки** в лівій половині карти.

Маленькі **олівці** у **стовпці дії** позначають частини **стовпця підтримки**, який може бути потрібний для виконання дії.



Пара карт рішень

Карти фракцій Автоми

У грі є 12 карт фракцій Автоми, що представляють 10 різних фракцій. Автома використовує їх замість планшета планування. Ці карти містять назву, початковий прогрес на полі науки (угорі ліворуч) та особливі правила фракції.

Особливі правила можуть стосуватися такого:

- **Приготування:** перелік особливих кроків приготувань для Автоми.
- **Дії фракції:** ці дії активуються, коли на карті рішень з'являється символ дії фракції. Окремі дії розділені лініями.
- **Постійні переваги або вміння:** особливі правила, які діють завжди.
- **Підрахунок ПО наприкінці гри:** додатковий фінальний підрахунок ПО.

Якщо не вказано інакше, текст на картах фракцій стосується лише Автоми.



Розміщення перших майстерень

Автома розміщує свої початкові майстерні після того, як ви розмістите свою першу майстерню. Використайте ту сторону **карти приготування початкових майстерень**, на якій зображено відповідну сторону ігрового поля.

1. Розмістіть свою першу майстерню.
2. Візьміть випадкову **карту рішень** та ознайомтеся з буквами й символами розміщення майстерні, зображеними в секції приготувань (лівий нижній кут).
3. Подивіться на **2 букви** в секції приготувань і знайдіть такі самі букви на клітинках рідної місцевості Автоми, зображених на схемі ігрового поля на карті приготування початкових майстерень Автоми. Розмістіть по 1 майстерні Автоми на кожній такій клітинці ігрового поля.
4. Під однією буквою зображена **фішка сили**. Покладіть фішку сили біля майстерні на відповідній клітинці.

Примітка автора. Загалом Автома споруджуватиме свої будівлі навколо кожної з 2 своїх початкових майстерень так само, як гравці споруджують міста. Щоб розрізнити ці 2 території, які Автома розбудовуватиме, в одній території біля кожної майстерні лежатиме фішка сили. На іншій території цього не буде.

Примітка автора. Граючи проти Автоми, ви матимете трохи більше контролю над початковим станом ігрового поля. Розміщення вашої початкової майстерні в центрі ігрового поля збільшить ймовірність того, що на початку гри Автома матиме майстерню неподалік від вас.

Приклад. Рідною місцевістю Автоми є пустиня (червоні). У секції приготувань вказані букви «А» (позначені) і «Б» (непозначені).

Майстерні Автоми розміщують на зображених клітинках ігрового поля. Майстерня на клітинці «А» позначена фішкою сили.





Будівлі Автоми

- Будівлі з символом сили називають **позначеними будівлями**.
- Будівлі без символу сили називають **непозначеними будівлями**.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ (ПРОДОВЖЕННЯ)


Приготуйте колоду Автоми

- Відберіть **карти рішень 1–6**, щоб створити **початкову колоду Автоми**. Для легшого розпізнавання номери цих карт позначено зірочкою (*). Якщо ви гратимете на рівні складності *Автотравма* , то також відберіть карту рішень № 13. 
- Перетасуйте решту карт рішень і відкладіть їх долілиць убік, створивши **колоду резерву**. Вона знадобиться вам пізніше.
- Модифікуйте** початкову колоду залежно від вибраного рівня складності (див. таблицю нижче).
- Перетасуйте початкову колоду й покладіть її долілиць на стіл. Це **колода Автоми**. Розверніть **2 її найнижчі карти** так, щоб вони лежали перпендикулярно до колоди.

Рівень складності	Модифікація початкової колоди Автоми
Автомка 	Вилучіть карту «*3» з початкової колоди й покладіть її на верх колоди резерву, переконавшись, що вона буде додана наприкінці 1-го раунду.
Автома 	Без змін.
Автомаїстриня 	Додайте 1 карту, узятую долілиць із колоди резерву.
Ультома 	Додайте 2 карти, узяті долілиць із колоди резерву.
Автотравма 	Додайте 1 карту, узятую долілиць із колоди резерву, та карту рішень № 13.

Рівень складності Автоми

Рівень складності Автоми впливає не тільки на її початкову колоду. Залежно від поточного раунду, він також визначає її **значення судноплавства** та кількість **ПО**, набраних за допомогою дії «Набирання ПО» (с. 6).

На рівні складності *Автома*  її значення судноплавства такі:

- 1-й і 2-й раунди: значення судноплавства дорівнює 0.
- 3-й і 4-й раунди: значення судноплавства дорівнює 1.
- 5-й і 6-й раунди: значення судноплавства дорівнює 2.



ВИБІР З КІЛЬКОХ ВАРІАНТІВ

Для багатьох дій Автоми доводиться вибирати з кількох можливих клітинок місцевості або інших варіантів. Для цього вона використовує різні способи вибору з кількох варіантів залежно від типу дії. Для кожної дії є перелік способів вибору, які Автома застосовує в зазначеному порядку. Вона завжди застосовує наступний спосіб вибору з кількох варіантів у послідовності, визначений попереднім методом вибору.

Способи вибору з кількох варіантів:

Найближче / найкоротша відстань

Деякі автоматичні дії використовують термін «**найближче**» або «**найкоротша відстань**» в описі вибору з кількох варіантів. Ці терміни рівнозначні. Найкоротша відстань — це шлях, який вимагає якнайменшої кількості проміжних клітинок, щоб з'єднати 2 порівнювані клітинки.

Цей шлях:

- може містити будь-яку кількість клітинок річки;
- може містити клітинки, зайняті будівлями Автоми;
- не може** містити клітинок, зайнятих вашими будівлями (шлях повинен обходити їх).

В інших ситуаціях вам треба знайти найкоротшу відстань між позначеними та непозначеними будівлями Автоми. Це найкоротша відстань між позначеною і непозначеною будівлями, які розташовані найближче одна до одної.



Приклад. Найкоротша відстань між позначеною синьою майстернею та непозначеною синьою гільдією.

Пріоритет місцевості Автоми

Під час використання **пріоритету місцевості Автоми** для вибору з кількох варіантів подивіться на два ряди («А» і «Б») на карті ПМА.

Поточна карта підтримки вказує, який ряд використати («А» чи «Б»).

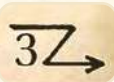
Рухайтеся цим рядом зліва направо. Порівняйте кожен тип місцевості з клітинками, допустимими для поточної дії. Зупиніться, коли знайдете підходящу клітинку. Автома вибирає цю клітинку (чи клітинки).



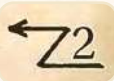
Вибір за вказаним напрямком

Під час **вибору за вказаним напрямком** знайдіть зигзаго-подібну стрілку з числом на карті підтримки.

Якщо вона йде зліва направо, почніть з **допустимого** варіанта, розташованого в крайній лівій найвищій позиції. Рахуйте допустимі варіанти в напрямку читання українською і виберіть варіант, на якому ви припиняєте рахувати.




Якщо вона йде справа наліво, почніть з **допустимого** варіанта, розташованого в крайній правій найнижчій позиції. Рахуйте допустимі варіанти у зворотному напрямку читання українською і виберіть варіант, на якому ви припиняєте рахувати.



Якщо ви пройдете останній варіант перед тим, як завершите рахувати, то рахуйте далі від першого варіанта.

Деякі дії мають лише один ряд на вибір (наприклад, дія блокування дій сили та книжок, відрядження науковця). Ви все одно рахуєте в цьому ряді в напрямку читання або у зворотному напрямку читання.

Приклад. Вибір дії сили за допомогою символу  в ситуації, коли 3 дії вже виконано.

Автома вибирає крайню праву дію (✓), бо під час рахування ви повинні повернутися на початок.

Приклад. Автома шукає клітинку пустелі для своєї дії «Тераформування і спорудження». Обведені червоним пустелі недоступні, бо на них уже є будівлі. У цій ситуації доступними будуть обведені чорним пустелі.

На карті підтримки зображена стрілка зліва направо з цифрою 3. Отже, ви рахуєте допустимі варіанти в порядку читання українською (**фіолетові** стрілки) і вибираєте третю допустиму клітинку (**фіолетова** пташка). Автома спорудить на ній свою нову майстерню.

Якби стрілка вказувала справа наліво з цифрою 2, то Автома вибрала б клітинку, позначену **блакитною** пташкою (у напрямку, зворотному до напрямку читання українською).



3 ←

2 ←

1 ←

4 ←

ХІД АВТОМИ


Перший хід у першому раунді виконуєте **ви**. Автома займає своє місце в порядку ходів так, як це зробив би звичайний гравець. Структура її ходів така:

1. Узяти 1 карту рішень (2 карти в перший хід кожного раунду).
2. Автома або виконує **всі дії на карті дій** зверху вниз, або **пасує** (див. нижче).

Узяти карту рішень

На початку свого **першого ходу** в кожному раунді Автома бере 2 карти рішень з колоди Автоми. Покладіть другу з них ліворуч від першої, щоб сформувати пару (див. «Карти рішень Автоми» на с. 3).

На початку решти ходів Автоми дійте так:

1. Покладіть попередню карту дій праворуч, на верх попередньої карти підтримки. Тепер вона стає картою підтримки для цього ходу.
2. Якщо колода Автоми вичерпалася, Автома пасує. Перейдіть до правил пасування (див. праворуч). В іншому разі:
3. Візьміть 1 карту з колоди Автоми й покладіть її ліворуч від карти підтримки. Тепер вона стає картою дій для цього ходу.
 - А. Якщо взята карта є 1 з 2 карт із низу колоди (викладених перпендикулярно до інших) і в **секції пасування** цієї карти є  (у правому верхньому куті), ігноруйте решту карти. Автома пасує. Вона не виконує ніяких дій. Переходьте до правил пасування.

Б. В іншому разі Автома виконує всі дії, зазначені на карті дій (див. «Виконання дій з карти дій» на с. 6).

Пасування

Коли Автома пасує, зробіть таке:

1. Автома набирає фіксовану кількість ПО, зазначену в правому нижньому куті поточного жетона ПО за раунд (але **тільки 1 раз**).
2. Автома забирає жетон бонусів раунду, позначений стрілкою на символі із 3 смужок на **карті підтримки**. Якщо на жетоні бонусів раунду є монети, поверніть їх у запас.



Приклад. Зображений символ указує, що Автома вибирає середній жетон бонусів раунду.



ХІД АВТОМИ (ПРОДОВЖЕННЯ)

- Покладіть попередній жетон бонусів раунду Автоми на **те саме місце**, що й жетон бонусів раунду, який вона щойно взяла.
- Зберіть усі карти рішень поточного раунду (поточну карту дій, стос карт підтримки й усі карти, що лишилися в колоді Автоми).
- Візьміть верхню карту долілиць з колоди резерву й перетасуйте ці всі карти разом, сформувавши колоду Автоми для наступного раунду.
- Розверніть 2 нижні карти цієї колоди перпендикулярно до колоди.
- Перемістіть маркер порядку ходів Автоми на найвищу вільну поділку у стовпці наступного раунду на полі порядку ходів.

Коли ви спасуєте й виберете новий жетон бонусів раунду, покладіть свій попередній жетон бонусів раунду на те саме місце, звідки ви щойно взяли жетон бонусів раунду.

Замість того щоб перевернути горілиць жетон ПО за раунд протягом фази III, вилучіть його з ігрового поля.

Виконання дій з карти дій

Якщо Автома не спасувала, вона виконує дії, вказані символами в **стовпці дії** на карті дій. Вона виконує їх зверху вниз, використовуючи **стовпець підтримки** на карті підтримки. Ці дії описані в розділах нижче.

Якщо карта дій не вказує допустимої дії, Автома не виконує дій у цей хід, якщо не вказано інакше.

Приклад. Ця пара карт рішень показує 2 дії: модернізацію та набирання ПО. Малий олівець на правій частині карти дій вказує на символ на карті підтримки, який передбачає виконання цих дій (тут вибір за вказаним напрямком у зворотному напрямку читання з 1 кроком).



ДІЇ АВТОМИ

Дії Автоми виконують за такою процедурою:

- Умова.** Якщо умова не виконується, дія завершується невдачею (якщо не вказано інше). Отже, Автома не виконуватиме цю дію в цей хід. Переходьте до наступної дії на карті дій (якщо така є).
- Допустимі варіанти.** Під час цього кроку визначають набір варіантів, допустимих для цієї дії. Якщо допустимих варіантів немає, пропустіть цю дію і переходьте до наступної (якщо така є).
- Вибір з кількох варіантів.** Ви маєте список способів вибору з кількох допустимих варіантів. Починаючи з першого способу, по черзі застосуйте кожен з них, щоб зменшити набір допустимих варіантів. Застосуйте способи вибору з кількох варіантів, доки не залишиться тільки 1 допустимий варіант. Для дій фракцій спершу застосуйте відповідні способи вибору з кількох варіантів для фракцій (як вказано на карті фракції Автоми). Потім за потреби застосуйте загальні способи вибору з кількох варіантів.
- Реалізація.** Визначає, що робить Автома.

ДІЇ ФРАКЦІЇ



Автома виконує всі дії на своїй карті фракції одну за одною.

Виконайте всі дії, зазначені на карті фракції Автоми, в напрямку читання українською. Якщо треба, використовуйте будь-який з елементів на карті підтримки так само, як і для будь-якої іншої дії Автоми. Олівці на правій частині карти дій нагадують вам про це.

ОТРИМАННЯ ІННОВАЦІЇ



Автома бере інновацію, але нічого не отримує від неї.

- Умова.** Раунди від 3-го по 6-й включно, а також Автома має щонайбільше 2 інновації.
- Допустимі варіанти.** Усі інновації на полі інновацій.
- Вибір з кількох варіантів.** Вибір за вказаним напрямком.
- Реалізація.** Дайте Автомі вибрану інновацію.

НАБИРАННЯ ПО



Автома набирає ПО.

Автома набирає кількість ПО, указану на символі.

Якщо на символі ПО зображено X, подивіться на карту рівня складності. Вона покаже, скільки ПО означає X. Це значення залежить від поточного раунду.

Приклад. Тут значення X дорівнює 0 ПО в 1-му та 2-му раундах і 1 ПО в 3-му та 4-му раундах.







ТЕРАФОРМУВАННЯ І СПОРУДЖЕННЯ


Автома спорудить майстерню біля 1 з 2 своїх скупчень будівель, позначених або непозначених. З можливих клітинок вона зазвичай спершу зосередиться на тих, які коштують найменше лопат, а потім на тих, які розташовані найближче до вас. У деяких ситуаціях Автома звузить свій вибір тільки до тих клітинок, які наближать 2 скупчення до можливості злиття в єдину територію в межах досяжності. Вона робить це, щоб змагатися за ПО за територію.

1. **Умова.** Автома повинна мати щонайменше 1 майстерню для спорудження. В іншому разі виконайте дію «Модернізація будівлі».

2. **Допустимі варіанти.** На основі символу позначеної / непозначеної будівлі на карті підтримки всі порожні клітинки місцевості:

 в межах досяжності будь-якої **позначеної** будівлі або

 в межах досяжності будь-якої **непозначеної** будівлі.

Якщо на карті підтримки також зображено символ , допустимі клітинки можуть бути додатково обмежені **зближенням**:

Зближення — якщо жодна з позначених будівель не розташована в межах досяжності будь-якої з непозначених будівель, допустимі клітинки додатково обмежуються лише до тих, які зменшують поточну найкоротшу відстань між позначеними та непозначеними будівлями. Якщо немає таких, які б зменшували, то всі раніше визначені клітинки залишаються допустимими.

3. **Вибір з кількох варіантів:**

А. У рамках дії фракції, якщо спорудження відбувається внаслідок дії фракції і вона має свої способи вибору з кількох варіантів.

Б. Пріоритет місцевості Автоми.

В. Клітинки, **найближчі** до будь-якої з **ваших** будівель.

Г. Вибір за вказаним напрямком.

4. **Реалізація.**

А. Якщо було потрібне тераформування, покладіть жетон рідної місцевості Автоми.



Б. Розмістіть доступну майстерню Автоми на вибраній клітинці місцевості.

В. Якщо найближча будівля Автоми (без урахування нічийх) до розміщеної будівлі є позначеною будівлею, позначте нову майстерню, розмістивши на її клітинці фішку сили.

Якщо не можна виконати дію «Тераформування і спорудження», натомість виконайте дію «Модернізація будівлі».

Порада. Доки ви не робитимете це швидко, то можете позначати всі допустимі клітинки місцевості за допомогою знарядь і вилучати їх під час вибору з кількох варіантів, щоб виключати відповідні клітинки.



Приклад. Автома грає синім кольором. Для значення судноплавства 1, позначені  клітинки, це всі клітинки, які зменшують відстань між позначеними й непозначеними будівлями .

У цьому прикладі немає вибору з кількох варіантів в рамках дії фракції.

Використайте пріоритет місцевості Автоми.



Першими в ряді є озера, тому всі допустимі клітинки на малюнку обведено жовтим і червоним.

Насамкінець обведена жовтим клітинка розташована найближче до будь-якої з **ваших** будівель. Автома вибирає цю клітинку й розміщує там майстерню. Не розміщує там фішку сили, бо ця клітинка розташована ближче до непозначеної будівлі Автоми.



МОДЕРНІЗАЦІЯ БУДІВЛІ

Автома, якщо може, завжди модернізує майстерню біля вас. В іншому разі вона просто старається грати так, щоб ви не здобували очок сили.

1. **Умова.** Автома може виконати модернізацію.

2. **Допустимі варіанти.** Будь-яка будівля, яку Автома може модернізувати.

3. **Вибір з кількох варіантів.**

А. Майстерні Автоми, сусідні з вашими будівлями. В іншому разі — будь-яка будівля, яку Автома може модернізувати.

Б. Ви повинні здобути якнайменше очок сили.

В. Вибір за вказаним напрямком.

4. **Реалізація.** Замініть вибрану будівлю будівлею з найбільшим значенням сили, до якої вона може бути модернізована за правилами.

Інакше кажучи, Автома спершу вибере модернізацію гільдії до свого палацу, а не до школи.

Примітка. Автома **не отримує** жетон компетентності під час модернізації до школи чи університету.



БЛОКУВАННЯ ДІЙ СИЛИ ТА КНИЖОК

Автома розмістить один жетон X на дії сили, а другий на дії книжки.

1. **Умова.** Є щонайменше 1 дія сили без жетона X.

2. **Допустимі варіанти.** Усі дії сили на ігровому полі, не накриті жетоном X.

3. **Вибір з кількох варіантів.** Вибір за вказаним напрямком.

4. **Реалізація.** Покладіть жетон X на вибрану дію сили. Автома не отримує від цього ніякої переваги.

5. **Повторіть кроки 1–4,** але цього разу для дії книжки замість дії сили.

ДІЇ АВТОМИ (ПРОДОВЖЕННЯ)

ВІДРЯДЖАННЯ НАУКОВЦЯ



Автома розміщуватиме науковців і просуватиметься на полі науки, щоб змагатися з вами. Вибір Автомою дисципліни базуватиметься або на дисципліні, зображеній на жетоні ПО за поточний раунд, або на треку, де її маркер стану розміщується найближче до вашого маркера стану.

- Умова.** Автома може просунути на треку дисципліни.
- Допустимі варіанти.** Усі дисципліни без маркера на 12-му рівні.
Пам'ятайте, що Автомі не потрібен ключ, щоб просунути на 8-й рівень у будь-якій дисципліні.
- Вибір з кількох варіантів.** Залежно від символу, зображеного на карті підтримки, Автома спробує або просунути згідно з жетоном ПО за раунд або виконати доганяння .

А. Жетон ПО за раунд. Дисципліна, що відповідає кольору символу Автоми на поточному жетоні ПО за раунд. Якщо це недопустима дисципліна, застосуйте спосіб вибору з кількох варіантів — доганяння.

Б. Доганяння:

- Дисципліна, у якій маркер Автоми перебуває на піділці «0».
- Дисципліна, у якій маркер Автоми перебуває найближче до вашого маркера (він може бути на тому ж рівні, вище або нижче за ваш).

II. Дисципліна, у якій маркер Автоми розміщується найближче до найвищого маркера (він може бути на тому ж рівні, вище або нижче за ваш).

III. Вибір за вказаним напрямком.

4. Реалізація.

- Розмістіть доступного науковця Автоми в комірці з найбільшим значенням під вибраною дисципліною і просуньте маркер Автоми на відповідну кількість рівнів.
- Якщо Автома більше не має доступних науковців або якщо у вибраній дисципліні немає вільної комірки для науковця, просуньте маркер Автоми на 1 рівень, не розміщуючи науковця.



ПРОСУВАННЯ НА 1 РІВЕНЬ В 1 ДИСЦИПЛІНІ

Автома просувається на 1 рівень в 1 дисципліні без розміщення науковця.

- Умова.** Автома може просунути на треку дисципліни.
- Допустимі варіанти.** Усі дисципліни без маркера на 12-му рівні.
Пам'ятайте, що Автомі не потрібен ключ, щоб просунути на 8-й рівень у будь-якій дисципліні.

3. Вибір з кількох варіантів:

- Дисципліна, у якій маркер Автоми на піділці «0».
- Дисципліна, у якій маркер Автоми розміщується найближче до вашого маркера (він може бути на тому ж рівні, вище або нижче за ваш).

Б. Дисципліна, у якій маркер Автоми розміщується найближче до найвищого маркера (він може бути на тому ж рівні, вище або нижче за ваш).

В. Вибір за вказаним напрямком.

- Реалізація.** Просуньте маркер Автоми на 1 рівень у вибраній дисципліні.

КІНЕЦЬ ГРИ ТА ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК ПО

Автома бере участь у підрахунку очок за науку та територію так, як звичайний гравець, і отже, набирає ПО. Для підрахунку ПО за територію вона використовує найбільше значення судноплавства на карті рівня складності Автоми. Автома не має ресурсів, тому не набирає ПО за ресурси. Насамкінець Автома може набрати додаткові ПО завдяки умовам на своїй карті фракції (якщо такі є).



ГРА ВДВОХ З АВТОМОЮ

Граючи вдвох, можете також додати Автому, щоб зіграти партію для трьох гравців. Автома не призначена для повної заміни третього гравця, але дещо змінює перебіг гри вдвох.

Використовуйте правила Автоми з такими змінами:

Приготування до гри:

- Автома повинна вибрати своєю фракцією *Простаків*.
- Звичайні гравці вибирають першого гравця між собою, як зазвичай; Автома завжди починає третьою.
- Вибравши свої фракції, перетасуйте невібрані жетони бонусів раунду й дайте Автомі 1 випадковий жетон. Отже, у грі є 6 жетонів бонусів раунду (як у звичайній грі втрьох).

Інші зміни:

- Якщо на компонентах Автоми є слово «ваш» (ви, ваші, ваших або подібне), то воно стосується обох гравців (але не Автоми).

- У деяких місцях після правила відразу йде аналогічне правило в блакитній плашці. У такому разі ігноруйте початкове правило й натомість застосовуйте правило в плашці.

Модернізація. Вираз «ви повинні здобути якнайменше очок сили» означає найменшу кількість очок сили, яку здобувають обидва гравці разом.

Вибір з кількох варіантів. У всіх ситуаціях, коли Автомі треба вибрати з кількох варіантів за участі гравця (як-от відстань чи здобування очок сили), вона завжди враховуватиме обох гравців.