

КОСА АВТОМА

АВТОР: МОРТЕН МОНРАД ПЕДЕРСЕН
ПОМІЧНИК АВТОРА: ДЕЙВІД СТАДЛІ
КОНСУЛЬТАНТ: ЛАЙНЗ ДЖ. ГАТТЕР

Якщо ви не маєте часу, можливості чи бажання зібрати компанію для гри, нічого страшного — ми це врахували. Завдяки цим правилам ви зможете наодинці грати в «Косу» проти віртуального суперника на ім'я Автома.

ВМІСТ

19 карт Автоми



4 карти зірок
Автоми



8 карт підказок
Автоми



ПРИМІТКА АВТОРА. Цей соло-варіант базується на однойменному модулі з «Tuscany», доповнення до гри про стару Італію «Viticulture». Ми хотіли зберегти цей зв'язок, залишивши те саме ім'я віртуального суперника. У перекладі з італійської автомата означає «автомат», що чудово пасує до атмосфери гри «Коса».

ПРИМІТКА АВТОРА. Експериментальні правила для гри з кількома гравцями (не більше ніж 5) й Автомою можна знайти тут: <https://boardgamegeek.com/thread/1469589>

АВТОМА

Ви дотримуетесь всіх звичних правил, що діють у грі з іншою людиною. Однак Автома грає за дещо спрощеними правилами, щоб вам було легше керувати нею.

Отже, Автома:

- грає без рекрутів, споруд, модернізацій і карт цілей;
- не втрачає і не здобуває популярності;
- не виробляє ресурсів;
- не оплачує виконання дій;
- не користується тунелями;
- не використовує властивість нації та властивості мехів зі свого планшету нації;
- грає без планшету гравця;
- з певного моменту в грі вважає озера звичайними територіями й може перетинати будь-які річки;
- у разі поразки в бою відступає фігурками на свій планшет нації;
- отримує зірки інакше, ніж гравець.

Вам не обов'язково запам'ятовувати всі ці деталі, ми докладно розглянемо їх у відповідних розділах.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Для вас приготування до гри відбувається без змін. Ігрове поле й колоди карт підготовляють так само, як для гри вдвох (тобто треба взяти 3 карти Фабрики). Для Автоми виконайте такі кроки:

- Виберіть для Автоми планшет нації, зважаючи на те, що ваш вибір вплине на складність гри. Для своєї першої партії виберіть націю, чия база розташована якнайдалі від вашої.
- Позначте на треку сили стільки сили Автоми та дайте їй стільки карт бою, скільки вказано на її планшеті нації. (Кarti бою треба покласти долілиць, не дивлячись на них.)
- Дайте Автомі 5 монет.
- Покладіть фішку популярності Автоми на поділку «10» треку популярності. Фішка не залишає цю поділку до кінця гри.
- Поставте 2 робітників і героя Автоми на ігрове поле, так ніби це фігурки гравця-людини.
- Помістіть мехи, зірки й решту робітників Автоми на її планшет нації.
- Виберіть одну з 4 карт зірок Автоми, щоб встановити рівень складності партії. Помістіть кубик технології на поділку «I» вибраної карти. Наполегливо радимо вибирати карту «Автомета», поки ви не переможете Автому на цьому рівні складності принаймні раз.
Примітка. На картах зірок ваш суперник називається по-різному, однак у цих правилах ми вживатимемо слово «Автома» для віртуального суперника будь-якого рівня складності.
- Перетасуйте колоду з 19 карт Автоми й покладіть її долілиць на стіл. Залиште біля неї місце для двох стосів скиду – основного скиду й бойового скиду. Перевірте, щоб усі карти колоди були розвернуті в одному напрямі, боком з «I» догори.



ХІД АВТОМИ

Перший хід виконуєте ви, а потім Автома. Ви по черзі виконуватимете ходи, поки один з вас не викладе свою 6-у зірку, закінчуючи гру. Кожен хід Автоми визначається картою Автоми.

КАРТИ АВТОМИ




СТРУКТУРА КАРТИ АВТОМИ

- Зелену частину карти називають схемою I, і на початку гри Автома використовує саме її. Після певної події (див. «Зірки та зміна схем» на с. 9) колоду карт розвертають на 180 градусів, і до кінця гри Автома використовує червону частину карт – схему II. Активною вважають ту схему, яка на цю мить угорі карти – вона визначає, що конкретно робить Автома під час поточного ходу.
- Сіра зірка з червоним хрестиком посередині карти вказує на те, що не треба пересувати кубик по карті зірок.
- У бою карту Автоми розвертають боком, і для вас буде важлива тільки таблиця бою цієї карти (див. «Бій» на с. 10).
- Клітинка ресурсів ліворуч унизу карти визначає, яку кількість ресурсів треба розмістити на території, якщо ви відвойовуєте її в Автоми.
- Таблицю бою і клітинку ресурсів використовують незалежно від того, яка схема активна. На них ніяк не впливає колір фону карти.

Якщо колода карт Автоми закінчилася, а вам потрібно відкрити нову карту, перетасуйте всі 19 карт з двох стосів скиду й покладіть їх новою колодою.

ЕТАПИ ХОДУ АВТОМИ


Хід Автоми складається з таких етапів:

- 1. ВІЗЬМІТЬ КАРТУ АВТОМИ** й покладіть її горілиць поверх основного скиду активною схемою догори. Якщо ви граєте з картою зірок «Автомета» і в першому рядку активної схеми з'являється символ , то Автома пропускає поточний хід.
- 2. ДОТРИМУЙТЕСЯ АКТИВНОЇ СХЕМИ** згори вниз:
 - А. Автома виконує одну дію переміщення.
 - Б. Автома отримує нагороду.
 - В. Ви можете отримати рекрутський бонус.
- 3. ПЕРЕСУНЬТЕ КУБИК НА КАРТІ ЗІРОК**, якщо карта Автоми вимагає це зробити.

ВИКОНАННЯ ДІЇ ПЕРЕМІЩЕННЯ (ЕТАП 2А)

Символи в першому рядку схеми показують, які дії переміщення може виконати Автома (з кількох варіантів буде виконаний один). Зробіть таке:

- Почавши з крайнього лівого символу, визначте, чи допустиме це переміщення для Автоми. Якщо ні, переходьте до наступного символу в рядку.
ПРИМІТКА. «Переміщення» фігурки на територію, де вона вже перебуває, вважають дозволеним.
- Виконавши допустиме переміщення, **більше не виконуйте ніяких дій з першого рядка.**
- Якщо жоден із символів у першому рядку не дозволяє виконати дію переміщення, Автома не виконує переміщення впродовж поточного ходу.
- Дія в дужках, позначена емблемою нації, доступна лише тоді, коли Автома грає за цю націю.

Після того як кубик з карти зірок Автоми покине поділку із символом  (див. «Просування по карті зірок» на с. 9), усі фігурки Автоми (і робітники теж) зможуть переміщатися на озера, як на звичайні території, і через будь-які річки. До цього моменту переміщення фігурок Автоми обмежене водними кордонами її півострова.

Визначаючи фігурку для переміщення, Автома вибирає найближчу до своєї бази фігурку. **Фігурки на базі вважають найближчими до бази.** Якщо Автома має кілька варіантів для розташування переміщеної фігурки, вона вибирає найближчу до Фабрики територію – Автома прагне перемістити війська з бази ближче до Фабрики.

Якщо відстань до бази чи Фабрики не дозволяє вибрати єдиний варіант, вибирайте його за принципом зліва направо і згори вниз. Подивіться на найвищий ряд територій і, почавши з крайньої лівої території, рухайтесь праворуч, потім переходьте на ряд нижче тощо (див. для прикладу «Переміщення робітника» на с. 6).

Усі дії переміщення виконують за загальною схемою у 5 кроків і використовують поняття околиці.

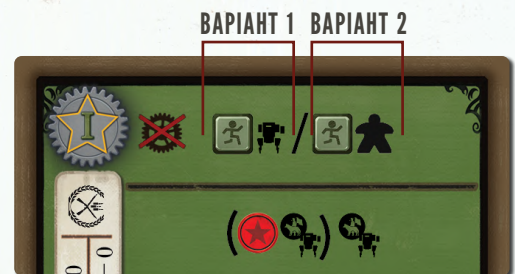
ПРИМІТКА. У грі «Коса» дії атаки також вважають діями переміщення.

ПРИМІТКА. Дія переміщення виконується до отримання нагороди, тому Автома не може впродовж того самого ходу отримати фігурку й одразу ж її перемістити.

ПРИМІТКА. Як завжди, гра закінчується, коли хтось із учасників викладає 6-у зірку, тому, якщо одна з дій з карти Автоми приводить до викладання 6-ї зірки, інші дії карти не виконують.



Приклад карти Автоми з двома можливими діями переміщення. Крайній лівий символ показує, що Автома пропускає хід, якщо ви граєте з картою зірок «Автомета».



ПРИМІТКА АВТОРА. Розуміння принципу переміщення фігурок Автоми може забрати трохи часу, особливо в першій партії. Однак після кожної партії вам буде значно простіше визначати, які території не треба враховувати для переміщення. Наприклад, переміщаючи робітника, ви розглядатимете лише території з кількома фігурками Автоми, а переміщаючи героя чи мех – території поруч зі своїми бойовими фігурками. Загалом ви зможете одразу визначати 1-4 допустимі території, відкидаючи всі інші.

ОКОЛИЦІ

Околиця фігурки – територія, яку займає ця фігурка, і всі території, куди вона може потрапити завдяки переміщенню на 1 територію. Загалом околиця охоплює територію з фігуркою і шість територій навколо неї.



ІЛЮСТРАЦІЯ ПРИКЛАДУ 1. Околиця кримського меха, контрольованого гравцем-людиною.

ПРИКЛАД 1. На ілюстрації вище зображена околиця кримського меха, контрольованого гравцем-людиною, що розмістив мех, який дає властивість «Переправа» (бойові фігурки Криму можуть переміщатися через річки на ферми (☞) і в тундру (☞)). Ось що треба врахувати, щоб зрозуміти, чи входять прилеглі до меха території в його околицю:

- А. Території безпосередньо з'єднані сушею.
- Б. Територія, яку займає фігурка, вважають її околицею.
- В. Фігурки Криму не можуть переміщатися на озера.
- Г. Ці території відокремлені річкою, яку фігурки Криму не можуть перетнути.
- Д. Бойові фігурки Криму можуть переміщатися через річки в тундру (☞).

Фігурки на базі не мають околиць. Однак сама база має околиці, що складаються з двох територій і прилягають до неї по суші.



ІЛЮСТРАЦІЯ ПРИКЛАДУ 2. Околиця меха Автоми, що здобула можливість переміщатися через річки й на озера.

ПРИКЛАД 2. Якби мех із попереднього прикладу належав Автомі, й Автома вже могла переміщатися через воду (див. «Просування по карті зірок» на с. 9), то до його околиці ми б зарахували територію з ним самим і всі шість сусідніх територій.

ТЕЛЕПОРТАЦІЯ АВТОМИ

З «Енциклопедії Автоми»: «Добре відомо, що війська Автоми оснащені пристроями, які вчені називають телепортаційними шлюзами. Такі шлюзи дозволяють фігуркам Автоми миттєво переноситися в місця з будь-якими іншими її фігурками, а потім продовжувати шлях далі. Принцип дії шлюзів донині залишається предметом суперечок, у яких згадуються теорії квантового тунелювання, гевотогин і подорожей терез викривлений простір».

В ігрових термінах це означає, що за одну дію переміщення будь-яка фігурка Автоми може переміститися на будь-яку територію в околиці будь-якої іншої фігурки Автоми.

ПОЯСНЕННЯ СИМВОЛІВ ДІЇ ПЕРЕМІЩЕННЯ

У цьому розділі ви знайдете опис усіх символів дії переміщення.

Пам'ятайте, що символи в дужках, позначені емблемою нації, враховують лише тоді, коли Автома грає за цю націю. Наприклад, якщо Автома грає за Нордію, то група символів (🏠👤👤) спонукає її перемістити робітника. Однак якщо Автома грає за будь-яку іншу націю, цю групу символів ігнорують.

Якщо Автома виконує дію, пов'язану з її нацією, вона вже не виконує інші вказані дії переміщення.

👤 ПЕРЕМІЩЕННЯ РОБІТНИКА

1. ВИБЕРІТЬ ФІГУРКУ. Найближчий до бази Автоми робітник Автоми.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА. Зліва направо і згори вниз.

2. ВИЗНАЧТЕ ДОПУСТИМІ ТЕРИТОРІЇ. Території в околиці будь-якої фігурки Автоми або бази Автоми, де немає фігурок суперника або робітників Автоми, за винятком робітника, вибраного під час кроку 1.

3. ВІЗЬМІТЬ ВИБРАНОГО РОБІТНИКА.

4. ВИБЕРІТЬ ТЕРИТОРІЮ ПРИЗНАЧЕННЯ. Допустима територія, що перебуває в околиці більшості фігурок Автоми й не перебуває в околицях бойових фігурок суперника.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (1). Найближча до Фабрики територія.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (2). Зліва направо і згори вниз.

5. ПОМІСТІТЬ ВИБРАНОГО РОБІТНИКА на територію призначення.



ІЛЮСТРАЦІЯ ПРИКЛАДУ 3. Дія переміщення робітника.

ПРИКЛАД 3. На ілюстрації вгорі показано дію переміщення робітника.

Перший крок – це вибір фігурки. Це мусить бути найближчий до бази Автоми робітник, проте в нашому прикладі їх двоє (позначені квадратиками).

Отже, щоб вибрати одного з них, ми переглядаємо ряди територій, почавши з найвищою й далі вниз; у цих рядах ми переходимо від крайньої лівої території до крайньої правої. Першою нам трапляється територія з робітником, позначеним зеленим квадратиком – він і буде переміщатися.

Наступний крок – визначення допустимих територій. Для дії переміщення робітника такими вважають території в околиці будь-якої фігурки Автоми (разом з вибраною), на яких немає інших робітників Автоми чи фігурок суперника. На ілюстрації допустимі території – це території з числами.

Тепер ми беремо вибраного робітника з поля (це вплинуло на визначення допустимих територій, але не вплине на вибір території призначення).

Територія призначення для завершення переміщення робітника – це допустима територія в околицях більшості фігурок Автоми, що не перебуває в околицях бойових фігурок гравця-людини.

Для кожної допустимої території ми рахуємо, скільки інших фігурок Автоми може потрапити на цю територію за одне переміщення (інакше кажучи, в околиці скількох фігурок входить ця допустима територія).

Числа на допустимих територіях на ілюстрації вгорі показують ці підрахунки.

Найбільше число «навколишніх» фігурок – 5, і вибраний робітник переміщається на територію із зеленою цифрою «5», як показано стрілкою.

Примітка. Території, позначені * (зірочкою), не можна вибрати, адже вони входять в околиці бойових фігурок суперника.

У цьому прикладі ми припускали, що гравець-людина вже здобув властивість «Переправа».

ПЕРЕМІЩЕННЯ МЕХА ЧИ ГЕРОЯ БЕЗ АТАКИ

1. ВИБЕРІТЬ ФІГУРКУ. Герой Автоми чи найближчий до бази Автоми мех Автоми (залежно від вказаного символу).

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА. Зліва направо і згори вниз.

2. ВИЗНАЧТЕ ДОПУСТИМІ ТЕРИТОРІЇ. Території в околиці будь-якої фігурки Автоми чи бази Автоми, де немає фігурок суперника чи бойової фігурки Автоми, за винятком вибраної під час кроку 1.

3. ВІЗЬМІТЬ ВИБРАНУ ФІГУРКУ.

4. ВИБЕРІТЬ ТЕРИТОРІЮ ПРИЗНАЧЕННЯ. Найближча до бойової фігурки суперника допустима територія (бойові фігурки суперника на базах враховують лише тоді, якщо на ігровому полі немає інших бойових фігурок суперника).

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (1). Найближча до Фабрики територія.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (2). Зліва направо і згори вниз.

5. ПОМІСТІТЬ ВИБРАНУ ФІГУРКУ на територію призначення.



ІЛЮСТРАЦІЯ ПРИКЛАДУ 4. Дія переміщення меха без атаки.

ПРИГОДА АБО ФАБРИКА

1. ВИБЕРІТЬ ФІГУРКУ. Герой Автоми.

2. ВИЗНАЧТЕ ДОПУСТИМІ ТЕРИТОРІЇ. Території в околиці будь-якої фігурки Автоми, на яких є Фабрика (якщо Автома не має карти Фабрики) або жетон пригоди.

3. ВІЗЬМІТЬ ВИБРАНУ ФІГУРКУ.

4. ВИБЕРІТЬ ТЕРИТОРІЮ ПРИЗНАЧЕННЯ. Будь-яка допустима територія без фігурки суперника чи меха Автоми.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (1). Найближча до Фабрики територія.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (2). Зліва направо і згори вниз.

5. ПОМІСТІТЬ ВИБРАНУ ФІГУРКУ на територію призначення.

Якщо після переміщення герой опиняється на території із жетоном пригоди (не має значення, завдяки якій дії переміщення герой там опинився), приберіть цей жетон пригоди. Якщо герой завершує хід на Фабриці, а в Автоми ще немає карти Фабрики, вона бере випадкову карту Фабрики й кладе її долілиць біля свого планшета нації.

ПРИКЛАД 4. На ілюстрації вище показано переміщення меха без подальшої атаки. Для виконання цієї дії вибирається мех, позначений зеленим квадратиком, бо це єдиний найближчий до бази Автоми мех.

Числа на ілюстрації показують найкоротшу відстань від допустимих територій до бойових фігурок суперника. Зелена одиниця показує, що територією призначення буде Фабрика. Серед усіх допустимих територій з найкоротшою відстанню (1) до бойових фігурок гравця-людини вона найближча до... Фабрики.

ПЕРЕМІЩЕННЯ З АТАКОЮ БОЙОВОЇ ФІГУРКИ

УМОВА. Автома атакує лише тоді, коли має принаймні Х сили, де Х – число, вказане біля символу бою на карті Автоми.

1. **ВИБЕРІТЬ ФІГУРКУ.** Найближча до бази Автоми бойова фігурка Автоми.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА. Зліва направо і згори вниз.

2. **ВИЗНАЧТЕ ДОПУСТИМІ ТЕРИТОРІЇ.** Будь-яка територія в околиці будь-якої фігурки Автоми чи бази Автоми, де є бойова фігурка суперника.

3. **ВІЗЬМІТЬ ВИБРАНУ БОЙОВУ ФІГУРКУ.**

4. **ВИБЕРІТЬ ТЕРИТОРІЮ ПРИЗНАЧЕННЯ.** Допустима територія з найменшою кількістю бойових фігурок суперника.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (1). Найближча до Фабрики територія.


ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (2). Зліва направо і згори вниз.


5. **ПОМІСТІТЬ ВИБРАНУ ФІГУРКУ** на територію призначення.

Докладніше про те, як відбувається бій з Автомою, читайте в розділі «Бій» на с. 10.


ОТРИМАННЯ НАГОРОДИ АВТОМОЮ (ЕТАП 2Б)


Після виконання дії переміщення переходьте до другого рядка схеми. За **кожен** вказаний символ (чи групу символів) виконайте відповідну дію (див. нижче).


Символи в дужках, позначені емблемою нації, виконуються тільки тоді, якщо Автома грає за цю націю. Наприклад, група символів  дає Автомі мех чи героя, тільки якщо та грає за Русвет.


 : перемістіть 1 робітника (якщо він там є) з планшета нації Автоми на базу Автоми.

ПРИМІТКА. Робітники Автоми не з'являються в селах, як робітники гравця-людини.

 : якщо на планшеті нації Автоми є її герой, перемістіть його на базу Автоми. Якщо ні, то перемістіть 1 мех з планшета нації Автоми (якщо він там є) на базу Автоми.

 : Автома отримує 1 монету.

 : Автома збільшує силу на треку сили на 1.

 : Автома отримує долілиць 1 карту бою з колоди.

ПЕРЕМІЩЕННЯ З АТАКОЮ РОБІТНИКА

1. **ВИБЕРІТЬ ФІГУРКУ.** Найближча до бази Автоми бойова фігурка Автоми.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА. Зліва направо і згори вниз.

2. **ВИЗНАЧТЕ ДОПУСТИМІ ТЕРИТОРІЇ.** Будь-яка територія в околиці будь-якої фігурки Автоми чи бази Автоми, де є робітник суперника, але немає бойової фігурки.

3. **ВІЗЬМІТЬ ВИБРАНУ БОЙОВУ ФІГУРКУ.**

4. **ВИБЕРІТЬ ТЕРИТОРІЮ ПРИЗНАЧЕННЯ.** Допустима територія з найбільшою кількістю ресурсів (якщо на жодній допустимій території немає ресурсів, 0 ресурсів також рахується).

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (1). Найближча до Фабрики територія.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (2). Зліва направо і згори вниз.

5. **ПОМІСТІТЬ ВИБРАНУ ФІГУРКУ** на територію призначення.

Приберіть усі ресурси з території призначення і поверніть усіх робітників з неї на базу гравця-людини.



РЕКРУТСЬКИЙ БОНУС (ЕТАП 2В)

Виконавши дії перших двох рядків схеми, ви переходите до 3-го рядка – рекрутського бонусу. Якщо в 3-му рядку зображений символ рекрута (♁), за ним завжди йде символ сили, популярності, монети чи карти бою. Якщо ви вже завербували рекрута з відповідним постійним рекрутським бонусом, ви отримуєте цей бонус. Наприклад, якщо на карті вказано символ сили, а вам доступний постійний рекрутський бонус сили, то ви отримуєте 1 силу.

Рекрутський бонус отримує лише гравець-людина, бо Автома не має рекрутів.

ПРОСУВАННЯ ПО КАРТІ ЗІРОК (ЕТАП 3)

Якщо посередині карти Автоми вказано символ ★, то на цьому етапі ви переміщуєте кубик, викладений на карту зірок Автоми, на 1 поділку праворуч. Якщо кубик займає крайню праву поділку, перенесіть його на крайню ліву поділку наступного ряду поділок.

Якщо на карті вказано символ ⓧ, кубик залишається на місці.

Поки кубик займає поділку із символом ⚡, фігурки Автоми **не можуть переміщатися на озера й через річки**. Після того як кубик покине останню з таких поділок, усі фігурки Автоми:

- зможуть переміщатися на озера, як на звичайні території;
- зможуть перетинати будь-які річки.



ЗІРКИ ТА ЗМІНА СХЕМ

Якщо кубик з карти зірок Автоми пересувається на поділку з цілою зіркою (★), візьміть фішку зірки з планшета нації Автоми й покладіть її біля треку триумфу.

Коли Автома вперше викладає зірку таким способом (★), ви виконуєте 2 дії:

- розвертає колоду карт Автоми на 180 градусів. Відтепер під час ходів Автоми у верхній частині карт буде зображена схема II. Тепер Автома буде використовувати схему II до кінця гри;
- перетасовує обидва стоси скидів, формуючи з них нову повну колоду карт Автоми.

ПРИМІТКА АВТОРА. Залежно від того, які саме зірки викладатиме Автома, ви можете вплинути на отримання нею тих чи інших зірок (так само як це відбувається у звичайній грі). Усе, на що ви вплинути не можете, перенесене на карту зірок, щоб спростити вам керування Автомою.

Автома може викладати зірки ще двома способами:

- вона може викласти на трек триумфу до 2 зірок за перемогу в бою;
ПРИМІТКА. Навіть якщо Автома грає за Саксонію, виграні бої принесуть їй не більше ніж 2 зірки, бо вона не користується властивістю нації.
- Автома викладає зірку на трек триумфу, коли її фішка сили вперше досягає кінця треку сили.

ПРИМІТКА. Автома не змінює автоматично схеми, коли отримує зірку за перемогу в бою або коли досягає кінця треку сили.

Тільки такими способами Автома може викладати зірки.

БІЙ

Бій з Автомою багато в чому відбувається так само, як і у звичайній грі. Основна відмінність полягає у визначенні кількості сили й карт бою, використовуваних Автомою. Усі правила бою, які ми не розглядаємо нижче, залишаються незмінні.

Перемістивши бойову фігурку на територію з робітником Автоми, поверніть його на базу Автоми та зменште свою популярність так само, як і у звичайній грі. Потім, якщо можливо, помістіть на цю територію ресурси так, як це описано далі в розділі «Отримання ресурсів».

Коли між бойовими фігурками починається бій, дотримуйтеся такої процедури:

1. Виставте свою силу на диску й виберіть карти бою з руки.
2. Відкрийте нову карту Автоми й покладіть її боком поверх скиду карт бою. Для вас має значення лише таблиця бою цієї карти, на решту інформації не звертайте уваги.
3. Подивіться, скільки в Автоми сили на треку сили. Знайдіть на карті діапазон сил бою, у який потрапляє сила Автоми.
4. Число під діапазоном показує, скільки сил використовує Автома в поточному бою. Якщо в Автоми менше сили, ніж показує число, то вона використовує всю силу, яку має.

5. На додачу до своєї сили Автома використовує стільки своїх випадкових карт бою, скільки вказано в правій частині таблиці бою у вигляді символів карт бою (від 0 до 3 карт). Якщо Автома має менше карт, ніж вказано, то використовує всі, які має.
6. Якщо Автома програє бій, вона повертає свої бойові фігурки (героя і мехи) **не на базу, а на планшет нації**.

Після бою, якщо можливо, помістіть на завойовану територію ресурси так, як описано в розділі «Отримання ресурсів» на с. 11.

Решта правил бою, як-от визначення переможця, зменшення сили на відповідному треку, повернення робітників на базу й отримання карти бою переможеним, діють так само, як у звичайній грі.

ПРИКЛАД 5. В Автоми 12 очок сили. Відкривається карта з такою таблицею бою:

0-7	8-13	14+
4	5	7

12 очок сили потрапляють у діапазон 8–13. Отже, Автома використовує 5 очок сили і 2 карти бою.

Якби Автома мала лише 1 очко сили, то використовувала б 1 очко сили та 2 карти бою.

Таблиця нижче показує, скільки символів карт бою трапляється на всіх 19 картах Автоми.

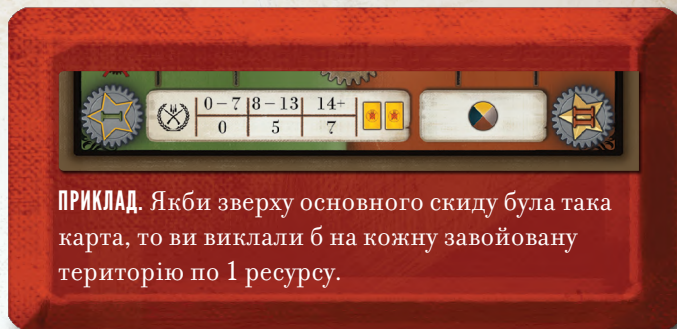
КІЛЬКІСТЬ КАРТ БОЮ НА КАРТІ АВТОМИ	ЧИСЛО КАРТ АВТОМИ З ЦІЄЮ КІЛЬКІСТЮ
0 КАРТ	4
1 КАРТА	9
2 КАРТИ	5
3 КАРТИ	1

ПРИМІТКА АВТОРА. Іноколи гравці забувають, чи вони пересували кубик по карті зірок, чи ні. Викладаючи використані в бою карти Автоми в окремий скид, ви завжди можете перевірити, чи кубик на карті зірок на правильному місці. Для цього порахуйте кількість символів ★ на картах в основному скиді.

ОТРИМАННЯ РЕСУРСІВ

Автома не використовує ресурсів, тож по завершенню бою гравець додатково визначає, які ресурси залишаються на полі після Автоми.

Якщо ви були нападником і перемогли в бою (або якщо перемістилися на територію, зайняту лише робітниками Автоми), тоді візьміть останню скинуту карту Автоми, що не використовувалася в бою (тобто верхню карту основного скиду Автоми). На її клітинці ресурсів вказано скільки ресурсів треба викласти із запасу на завойовану територію. Тип ресурсів відповідає типу території. Якщо ця територія озеро, село чи Фабрика, то ресурси на ній не викладають (з цими типами місцевостей не пов'язані ніякі ресурси). Якщо під час одного ходу відбувалося кілька боїв, то клітинку ресурсів однієї карти Автоми застосовують до всіх територій.



Якщо ви змушені перетасувати скинуті карти Автоми в нову колоду, тоді, щоб не запам'ятовувати, скільки ресурсів вказано на верхній карті, ви можете викласти відповідні ресурси на поле (навіть якщо виграє Автома, їх усе одно скинуть).

Якщо Автома була нападником і перемогла в бою, або ж якщо вона перемістилася на територію, зайняту одними лише робітниками чи ресурсами, приберіть усі ресурси з цієї території.

ПІДРАХУНОК КАПІТАЛІВ

Автома отримує монети тим самим способом, що й гравець-людина:

- 4 монети за кожен викладений нею зірку, а також за зірки, що лежать біля треку триумфу.
- 3 монети за кожен контрольовану нею територію.

Автома не виробляє ресурсів і не будує споруд, тож не отримує за них монет.

Ви отримуєте монети так само, як і у звичайній грі, проте на всіх територіях, де є більше ніж 6 ресурсів, ви отримуєте монети тільки за 6 ресурсів.

Переможець визначається за звичайними правилами, за винятком того, що ресурси не використовують при розв'язанні нічийних ситуацій.

ВИБІР СКЛАДНОСТІ ТА ХАРАКТЕРУ АВТОМИ

ПРИМІТКА АВТОРА. Гра «Коса» дозволяє досягати перемоги багатьма способами. Якщо гравцям більше подобається мирне нарощування економічної могутності, то вони можуть звести відкриті зіткнення до мінімуму. Ті, кому до вподоби агресивний стиль гри, зауважать, що Автома теж його любить.

Загалом Автома орієнтована на агресивну взаємодію, однак ми хочемо, щоб вона могла підлаштовуватися під різні стилі гри. Для цього ми передбачили кілька можливостей коригувати динаміку розвитку подій і радимо випробувати їх усі, щоб дізнатися, який стиль гри найбільше пасує вам.

На перебіг гри значною мірою впливатиме відстань між вашою базою і базою Автоми, а також вибрана карта зірок Автоми, що визначає рівень складності партії:

«**АВТОМЕТА**» підходить новачкам і тим, хто любить неквапливо розвивати свою імперію.

«**АВТОМА**» – карта звичайного рівня складності.

«**АВТОМАШИНА**» призначена для досвідчених гравців.

«**УЛЬТРАМАШИНА**» (див. окремі правила нижче) сподобається тим, хто грає сильніше за авторів Автоми.

Щобільше, на складність і характер Автоми можна вплинути додаванням одного чи кількох правил:

- Використовуючи карти зірок «Автома» і «Автомашина», пропускайте ходи Автоми, як у грі з картою «Автомета».
- Щоразу, коли Автома отримує монети завдяки карті Автоми, вона отримує на 1-2 монети більше або менше. Автома не може отримати від'ємне число монет.
- Щоразу, коли Автома отримує силу, вона отримує на 1-2 сили більше або менше, ніж вказано на карті. Автома не може втратити силу через від'ємні модифікатори.
- Щоразу перед тим, як перемістити фігурку Автоми, відкривайте карту бою з колоди. Якщо на ній є числа «4» чи «5», Автома не виконує дію переміщення під час поточного ходу ні за одним із символів верхнього рядка.

- Щоразу перед тим, як розмістити фігурку Автоми на ігровому полі, відкривайте карту бою з колоди. Якщо на ній є числа «4» чи «5», Автома не розміщує фігурки.
- Замість виконання лише однієї дії переміщення з карти, виконайте всі дії, вказані на схемі дії переміщення. Граючи з цим правилом, Автома забирає жетони пригод і карту Фабрики не наприкінці переміщення, а щойно її герой опиниться на відповідній території (адже він може покинути її під час того ж ходу).

ПРИМІТКА АВТОРА. Деякі з тих, хто тестував Автому, доволі легко впоралися з нею, тож для них ми придумали Ультрамашину.

«**УЛЬТРАМАШИНА**» – особливий рівень складності для найкращих із найкращих.

- Фігурки Ультрамашини можуть із самого початку гри переміщатися на озера й через будь-які річки.
- Ультрамашина виконує всі допустимі дії переміщення з карти Автоми, а не лише одну. Повністю виконуйте кожну дію, перш ніж перейти до наступної. Граючи з цим правилом, Ультрамашина забирає жетони пригод і карту Фабрики не наприкінці переміщення, а щойно її герой потрапить на відповідну територію (адже він може покинути її під час того ж ходу).
- Після поразки в бою бойові фігурки Ультрамашини переносять на базу Автоми, а не на планшет нації.
- Щоразу, коли Ультрамашина отримує принаймні 1 монету, вона також отримує 1 додаткову монету.
- Щоразу, коли Ультрамашина отримує принаймні 1 силу, вона також отримує 1 додаткову силу.

ПРИМІТКА АВТОРА. Якщо вам подобаються соло-ігри, заходьте на мій блог: www.automafactory.com

