

АВТОМА

КОСА

ЗАГАРЬНИКИ З ДАЛЕКИХ КРАЇВ

АВТОР: ДЕЙВІД СТАДЛІ
КОНСУЛЬТАНТИ: ЛАЙНЗ ДЖ. ГАТТЕР
ТА МОРТЕН МОНРАД ПЕДЕРСЕН

ВМІСТ

2 карти підказки Автоми (зі змінами в правилах для націй Альбїону та Тоґави).

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Якщо Автома грає за Альбїон чи Тоґаву, покладіть на планшет нації чотири жетони прапорів або пасток (залежно від конкретної нації). Переверніть жетони пасток долілиць і перемішайте. Усе готово до початку гри.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Усі звичайні правила гри з Автомою залишаються в силі, за винятком змін, описаних нижче. Ці зміни стосуються лише таких націй, як Альбїон і Тоґава.

Пастки та прапори, розміщені Автомою, не впливають на її переміщення, за винятком того, що коли Автома грає за Тоґаву, то її герой іноді буде переміщатися до знешкоджених пасток. Розміщені вами пастки можуть впливати на переміщення Автоми.

Автома отримує додаткові очки за пастки та прапори, тому грати проти неї доволі складно. Якщо ви хочете здобути перемогу, вам доведеться добряче подумати.

ОБМЕЖЕННЯ ПЕРЕМІЩЕННЯ АЛЬБІОНУ Й ТОґАВИ

Згідно зі звичайними правилами, поки кубик на карті зірок Автоми перебуває на поділці з символом , фігурки Автоми не можуть використовувати озера чи переходити через річки. Коли Автома грає за Альбїон чи Тоґаву, діє додаткове обмеження: фігурки Автоми не можуть переміщуватися на території з тунелями, поки кубик на карті зірок Автоми перебуває на поділці з символом .

АВТОМА ГРАЄ ЗА АЛЬБІОН

РОЗМІЩЕННЯ ПРАПОРІВ. Граючи за Альбїон, Автома отримує можливість розміщувати жетони прапорів з доповнення «Загарбники з далеких країв». Наприкінці гри ці прапори дозволяють отримати додаткові монети, як описано в правилах доповнення. Автома викладає жетон прапора під час виконання дії пригоди чи Фабрики (🏭). Завершивши переміщення, покладіть 1 прапор на територію з героєм Автоми, якщо в неї ще залишилися прапори.

АВТОМА ГРАЄ ПРОТИ АЛЬБІОНУ

Ніяких змін, коли ви граєте за Альбїон.

АВТОМА ГРАЄ ЗА ТОґАВУ

РОЗМІЩЕННЯ ПАСТОК. Граючи за Тоґаву, Автома отримує можливість розміщувати жетони пасток з доповнення «Загарбники з далеких країв». Наприкінці гри ці пастки дозволяють отримати додаткові монети, як описано в правилах доповнення. Автома викладає жетон пастки під час виконання дії пригоди чи Фабрики (🏭). Завершивши переміщення, покладіть 1 випадкову влаштовану пастку на територію з героєм Автоми, якщо в неї ще залишилися пастки. Ви не знаєте, яку саме пастку викладаєте, поки не активуєте її за звичайними правилами.

ПЕРЕВЛАШТУВАННЯ ПАСТОК. Якщо виконуючи дію пригоди чи Фабрики (🏭), Автома не може виконати допустиме переміщення, а на ігровому полі є знешкоджені пастки, то герой переміщується на територію з такою пасткою і перевертає її влаштованим боком догорі.

Ця дія виконується за всіма правилами виконання дії пригоди чи Фабрики (🏭) *за винятком того*, що територія зі знешкодженою пасткою не обов'язково повинна бути в околиці будь-якої фігурки Автоми. Під час виконання дії переміщення чи Фабрики (🏭) *герой Автоми здатен переміститися на будь-яку територію зі знешкодженою пасткою*.

Якщо є кілька територій зі знешкодженими пастками, виберіть ту, яка розташована на найкоротшій відстані від ворожої фігурки. Якщо й таких територій кілька, дотримуйтеся умови «зліва направо і згори вниз».

АВТОМА ГРАЄ ПРОТИ ТОґАВИ

Пастки активуються за звичайними правилами. Автома отримує штрафи як у звичайній грі, *за винятком штрафу популярності* — активація такої пастки не чинить жодного впливу на Автому.

Щоб Автома не уникала ваших пасток, до всіх її дій переміщення під час гри проти Тоґави додається нова умова розв'язання суперечливої ситуації (перед умовами «зліва направо і згори вниз»): «Територія з влаштованою пасткою». Отже, під час вибору місця призначення ви будете використовувати три умови розв'язання суперечливої ситуації замість двох:

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

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (2). Територія з влаштованою пасткою.

ЯКЩО ЇХ КІЛЬКА (3). Зліва направо і згори вниз.