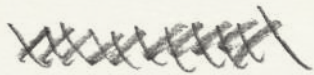


ЗМІЄВИР



АВТОМА



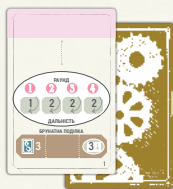
Автор: Девід Стадлі

ВСТУП

Ця книга правил пояснює, як грати у соло-режимі проти віртуального суперника на ім'я Автома. Також вона містить правила для режиму «Сходження», який є різновидом соло-режиму гри.

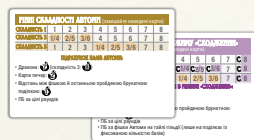
ПРИМІТКА АВТОРА. «Автома» в перекладі з італійської означає «автомат». Ми обрали це ім'я, коли вперше створили віртуального суперника для гри «Виноробство», події якої розгортаються в Італії.

КОМПОНЕНТИ



16 карт Автоми

(8 базових карт, 3 карти досвідченого рівня та 5 карт для режиму «Сходження»)



Пам'ятка (двобічна)

АВТОМА ГРАЄ ЗА СВОЇМИ ПРАВИЛАМИ

Перш ніж читати правила Автоми, вам варто ознайомитися зі звичайними правилами. Граючи проти Автоми, ви завжди діятимете за звичайними правилами. Автома ж грає за спрощеними правилами.

У цій книзі правил указані відмінності звичайних правил і правил для Автоми. За їх винятком перебіг гри не відрізняється від звичайної партії на двох гравців.

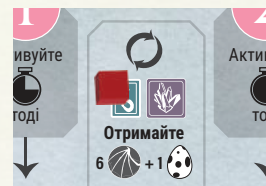
- Автома не отримує планшет гравця й не збирає монети, яйця й ресурси.
- Автома не має «сплачувати» монети, яйця й ресурси за дії, які вона виконує.
- Якщо ви виконуєте будь-яку дію, що стосується інших гравців, залучайте Автому лише за умов, описаних у цих правилах.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Ціль «Позиція на треку 🏆» несумісна з Автомою. Якщо під час підготовки планшета раундів ви витягли цю ціль, приберіть її та викладіть нову.

Виконайте звичайну підготовку до гри на двох гравців. Але для Автоми виконайте лише такі кроки:

1. Виберіть колір для Автоми. Покладіть відповідну фішку гільдії драконів на поділці з позначкою «ПОЧАТОК».
2. Покладіть одну з фішок Автоми біля планшета гільдії драконів. Автома може покласти цю фішку лише на тайл гільдії драконів.
3. Покладіть по одній фішці Автоми на кожен ділянку між раундами на планшеті раундів. Ці фішки Автома розміщуватиме на планшеті гільдії драконів між раундами.
4. Покладіть 4 фішки Автоми, що залишилися, біля планшета раундів. Цими фішками Автома позначатиме виконані цілі.



НАЛАШТУВАННЯ КОЛОДИ АВТОМИ

5. Колода Автоми завжди матиме 8 з 16 доступних карт. Рівень складності залежить від вибраних карт і описаний у розділі «Рівні складності». Інструкції з побудови колоди для режиму «Сходження» наведено в розділі «Режим "Сходження"».
6. Перетасуйте 8 карт Автоми. Не дивлячись, відкладіть одну з них убік, а решту покладіть долілиць, утворивши колоду Автоми.

Ви завжди ходите першим.

РІВНІ СКЛАДНОСТІ

Колода Автоми має складатися з 8 карт, позначених номерами від 1 до 8. (Примітка. Номери деяких карт складаються з двох цифр, розділених скісною рисою.) Базові карти не мають обрамлення навколо номерів. Щоб збільшити складність гри, замініть деякі з базових карт на карти з овальним обрамленням навколо номеру відповідно до інструкцій нижче:

РІВНІ СКЛАДНОСТІ АВТОМИ (замішайте наведені карти):

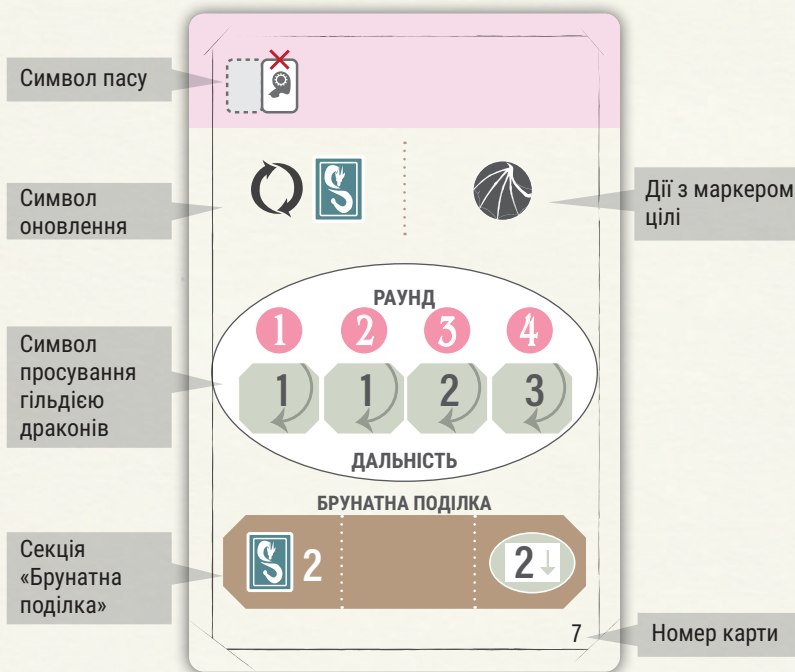
СКЛАДНІСТЬ 1	1	2	3	4	5	6	7	8
СКЛАДНІСТЬ 2	1/4	2/5	3/6	4	5	6	7	8
СКЛАДНІСТЬ 3	1	2	3	1/4	2/5	3/6	7	8

ПРИМІТКА. На третьому рівні складності наприкінці гри Автома здобуває 1 додатковий ПБ за кожну карту дракона у своєму запасі.

Кarti з літерою «С» перед номером використовуються лише для режиму «Сходження» (див. розділ «Режим "Сходження"»).

КАРТИ АВТОМИ

Нижче наведено структуру карти Автоми.



ЯК АВТОМА ЗДОБУВАЄ БАЛИ

Автома не потрібно розкопувати печери та приманювати драконів. Вона здобуває ПБ, просуваючись треком гільдії драконів.

Крім того, вона змагатиметься з вами за ПБ від виконання цілей.

ХІД АВТОМИ

Ви й Автома ходитимете по черзі.

У свій хід Автома виконуватиме дії відповідно до описаного в цьому розділі порядку. *Позначені ось так терміни* стосуються відповідних розділів у основній книзі правил.

Якщо в колоді Автоми не залишилося карт, вона пасує. Перейдіть до розділу «Кінець раунду / підготування».

Інакше візьміть верхню карту з колоди Автоми.



СИМВОЛ ПАСУ. Якщо в колоді Автоми не залишилося карт і на верхній відкритій карті є символ пасу, Автома пасує й більше не виконує дій. Перейдіть до розділу «Кінець раунду / підготування».

Інакше Автома виконує всі дії відповідно до символів на карті, зверху вниз.

ДІЯ «ОНОВЛЕННЯ»

Якщо у верхньому лівому куті карти є такий символ, виконайте оновлення.



ОНОВЛЕННЯ КАРТ ДРАКОНІВ. Скиньте 3 відкриті карти драконів, і замініть їх на 3 нові карти з колоди.

ДІЯ З МАРКЕРОМ ЦІЛІ

Якщо у верхньому правому куті карти є будь-який із цих символів, виконайте відповідну дію.

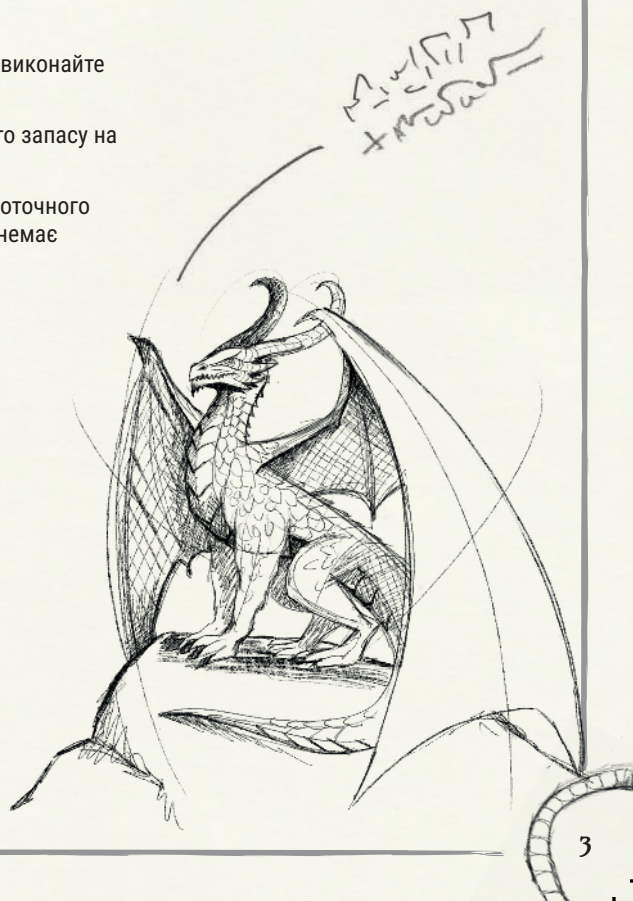


РОЗМІЩЕННЯ МАРКЕРА. Покладіть 1 монету із загального запасу на тайл цілі поточного раунду.



ВИДАЛЕННЯ МАРКЕРА. Приберіть 1 монету з тайла цілі поточного раунду й поверніть її у загальний запас. Якщо на тайлі немає монет, ігноруйте цю дію.

ПРИМІТКА АВТОРА. Як і ви, Автома повільно здобуває бали на початку гри, але протягом гри різко збільшує темп. Так і задумано. Не дозволяйте Автомі ввести вас в оману: як і ви, вона буде власний рушій.



ДІЯ «ПРОСУВАННЯ ТРЕКОМ ГІЛЬДІЇ ДРАКОНІВ»

Основна дія Автоми – це просування треком гільдії драконів. Дальність просування визначається символами, опис яких наведено трохи далі.

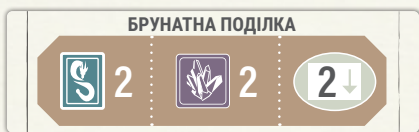
Під час просування треком Автома не отримує бонусів. Натомість, коли її фішка проходить через брунатну поділку (верхня й нижня поділки), вона виконує дії відповідно до інструкцій у розділі «*Брунатні поділки на треку гільдії драконів*». **ПРИМІТКА:** Автома виконує дії незалежно від того, чи зупиняється її фішка на брунатній поділці, чи проходить повз.






ДАЛЬНОСТЬ ПРОСУВАННЯ ЗАЛЕЖНО ВІД РАУНДУ. Автома просувається треком гільдії драконів на стільки поділок, скільки зазначено на її карті для поточного раунду.

БРУНАТНІ ПОДІЛКИ НА ТРЕКУ ГІЛЬДІЇ ДРАКОНІВ

Якщо фішка Автоми проходить повз брунатну поділку або зупиняється на ній, Автома виконує дії, символи яких є в секції «БРУНАТНА ПОДІЛКА» на її карті.

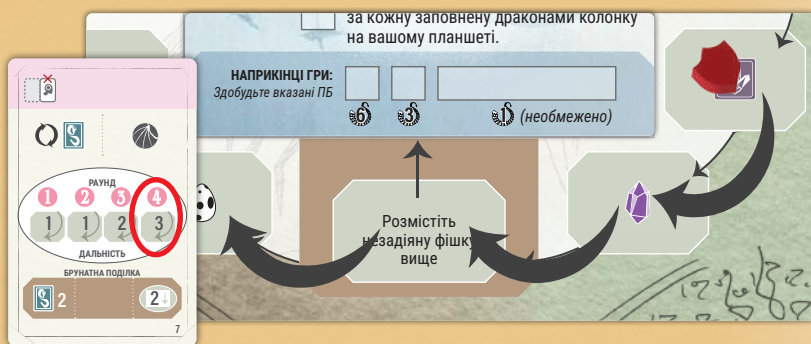


-  **2** На планшеті для карт відрахуйте зліва направо карту дракона, номер якої вказано на карті Автоми, і покладіть її долілиць в ігрову зону Автоми. Викладіть нову карту дракона з колоди на планшет для карт.
-  **2** На планшеті для карт відрахуйте зліва направо карту печери, номер якої вказано на карті Автоми, і покладіть її долілиць в ігрову зону Автоми. Викладіть нову карту печери з колоди на планшет для карт.

-  **2** Якщо поруч із планшетом гільдії драконів є фішка Автоми, то вона кладе її на тайл гільдії. Фішка виставляється відповідно до номера в овальному обрамленні за такими правилами:

- Починаючи з верхнього ряду бонусів, беріть до уваги ряди, що мають хоча б одну незайняту клітинку.
 - Відрахувавши кількість рядів, що вказана на символі, покладіть фішку на крайню ліву клітинку ряду.
- Якщо ви досягли нижнього ряду, поверніться до верхнього та продовжуйте відраховувати далі.
 - Автома не отримує бонуси з тайла гільдії драконів.

ПРИМІТКА. Автома може розміщувати лише незадіяні фішки поруч із планшетом гільдії драконів. Як і ви, Автома продовжить просуватися треком гільдії після того, як покладе четверту фішку на тайл.



ПРИКЛАД 1. Просування треком гільдії драконів. Триває четвертий раунд гри. Відповідно до вказівок на своїй карті Автома просувається треком гільдії на 3 кроки.

На другому кроці фішка опиняється на брунатній поділці. Автома просувається ще на один крок, а потім отримує всі бонуси, зазначені в нижній частині карти Автоми (див. розділ «*Брунатні поділки на треку гільдії драконів*»). У цьому прикладі вона бере карту дракона й за можливості кладе фішку на тайл гільдії.

ВАШ ХІД

Скиньте карти драконів, властивості яких потребують порівняти вас із Автомою. Потім витягніть таку ж кількість нових карт драконів.

Коли ви активуєте властивість або бонус, унаслідок чого інші гравці мають щось отримати, Автома не отримує нічого.

КІНЕЦЬ РАУНДУ / ПІДГОТУВАННЯ

Після того як ви й Автома спасували, підрахуйте бали за цілі, як описано в розділі «Підрахунок балів за цілі».

У режимі «Сходження» між раундами у вас може бути лише 2 монети. Після пасу скиньте всі зайві монети.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ ЗА ЦІЛІ

Кількість цільових об'єктів Автоми для підрахунку балів за цілі раунду розраховується на основі базового значення (указаного в нижній частині тайла цілі) й кількості монет на тайлі цілі. Базове значення відображає найменшу кількість цільових об'єктів, яку матиме Автома.

На тайлі цілі вказані базові значення для цієї цілі на кожен із чотирьох раундів, зліва направо. Щоб визначити кількість цільових об'єктів у Автоми, візьміть базове значення для поточного раунду й додайте до нього кількість монет на тайлі цілі. Кількість об'єктів має бути більшою за 0, щоб Автома могла здобути бали за ціль.

Інколи в Автоми може бути така кількість цільових об'єктів, яку гравець фізично не може набрати. У такому разі вважайте, що Автома має максимально можливу кількість об'єктів, наприклад, 3 карти печер і 4 карти драконів.

Позначте фішкою Автоми зайняте нею місце на планшеті раундів. Поверніть монети з тайла цілі до загального запасу.

Якщо ви щойно завершили підрахунок балів за 4-й раунд, перейдіть до розділу «Завершення гри й підрахунок балів».






ПІДГОТОВКА ДО НАСТУПНОГО РАУНДУ

Візьміть із трека раундів фішку Автоми для поточного раунду й покладіть її поруч із гільдією драконів.

Перетасуйте 8 карт Автоми, включно з відкладеною в минулому раунді. Не дивлячись, знову відкладіть одну з них убік.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ Й ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Для фінального рахунку Автоми підрахуйте таке:

-  за кожного дракона ( за кожного дракона – лише на третьому рівні складності).
-  за кожну карту печер.
-  за кожну поділку між фішкою Автоми й останньою брунатною поділкою. Якщо фішка перебуває на брунатній поділці, то Автома отримує .
- ПБ за цілі раундів.
- Лише для режиму «Сходження». Автома здобуває ПБ за фішки на тайлі гільдії (виключно на клітинках з **фіксованою кількістю балів**).

У разі нічиєї ви перемагаєте!



ПРИКЛАД 2. Підрахунок балів за цілі. Наприкінці другого раунду гравці підраховують бали за ціль «Середні дракони на планшеті гравця». Оскільки базове значення для другого раунду дорівнює 1 (позначено червоним колом) і на тайлі цілі є 2 монети, то кількість цільових об'єктів (середніх драконів) для Автоми дорівнює 3: 1 (базове) + 2 (монети).

РЕЖИМ «СХОДЖЕННЯ»

Якщо замінити деякі карти Автоми на карти з режиму «Сходження», то темп просування Автоми треком гільдії драконів частково залежатиме від вашого темпу розкопування печер.

Гра в режимі «Сходження» проходить за правилами й інструкціями Автоми. Однак карти режиму «Сходження» мають кілька нових символів, які описано в наступному розділі.

Якщо коротко, то гра в режимі «Сходження» має три відмінності від звичайної гри з Автомою:

- Потужність деяких дій на картах Автоми залежить від вашого планшета (див. наступний розділ).
- Між раундами ви можете залишати лише 2 монети. Решту потрібно буде скидати.
- Наприкінці гри Автома здобуває ПБ за фішки на тайлі гільдії лише на клітинках із **фіксованою кількістю балів**.

РІВНІ СКЛАДНОСТІ РЕЖИМУ «СХОДЖЕННЯ»

Режим «Сходження» має власні рівні складності, що залежать від вибраних карт Автоми.


РІВНІ СКЛАДНОСТІ РЕЖИМУ «СХОДЖЕННЯ» (замішайте наведені карти)

СКЛАДНІСТЬ 1	С 1/4	С 2	С 3/6	4	5	6	7	С 8
СКЛАДНІСТЬ 2	1	2	3	С 1/4	С 2/5	С 3/6	7	С 8
СКЛАДНІСТЬ 3	С 1/4	С 2/5	С 3/6	1/4	2/5	3/6	7	С 8

ДІЯ «ПРОСУВАННЯ ТРЕКОМ ГІЛЬДІЇ ДРАКОНІВ» (РЕЖИМ «СХОДЖЕННЯ»)


Карти режиму «Сходження» мають кілька додаткових символів, що визначають дальність просування Автоми треком гільдії драконів.



ДАЛЬНОСТЬ НА ОСНОВІ НАЙБІЛЬШ РОЗКОПАНОЇ ПЕЧЕРИ. Автома просувається гільдією драконів на кількість розкопаних зал у **НАЙБІЛЬШ** розкопаній печері на **ВАШОМУ** планшеті. Якщо є позначка  +1, то збільште кількість кроків на 1.



ДАЛЬНОСТЬ НА ОСНОВІ НАЙМЕНШ РОЗКОПАНОЇ ПЕЧЕРИ. Автома просувається гільдією драконів на кількість розкопаних зал у **НАЙМЕНШ** розкопаній печері на **ВАШОМУ** планшеті.

ПРИМІТКА. У будь-якому з наведених вище випадків  Автома перемістить фішку Гільдії щонайменше на 1 крок, оскільки на початок гри в кожній печері вже є хоча б 1 розкопана зала. Якщо ви повністю розкопали печеру, то Автома просунеться щонайменше на 4 кроки.

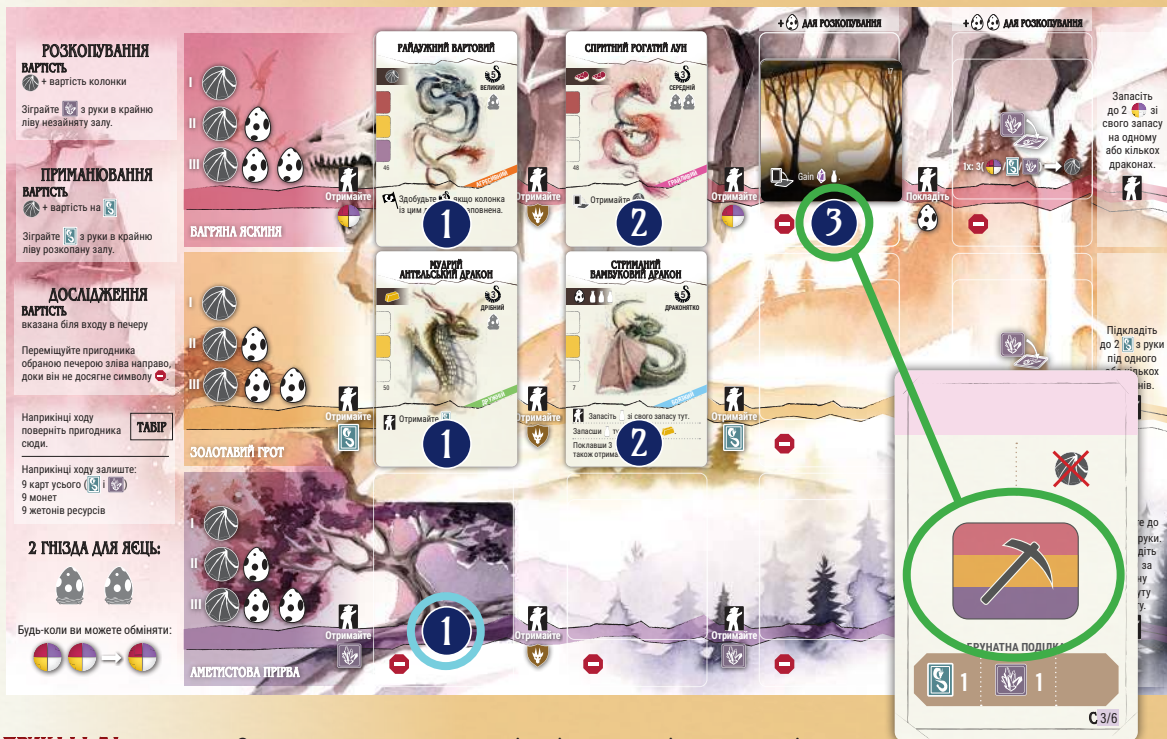
ПРИМІТКА АВТОРА. Механізми режиму «Сходження» дещо відрізняються від стандартних механізмів Автоми, оскільки вводять взаємодію, якої немає в багатокористувачьких іграх. У цьому режимі ваш темп розкопування безпосередньо впливає на темп гри Автоми й на її рахунок, що дає вам більше простору для експериментів і побудови рушія.

Якщо у вас є кілька печер, що відповідають умові «Найбільш / найменш розкопана», то просто виберіть будь-яку з них. Основне, що має значення, — це кількість розкопаних зал.

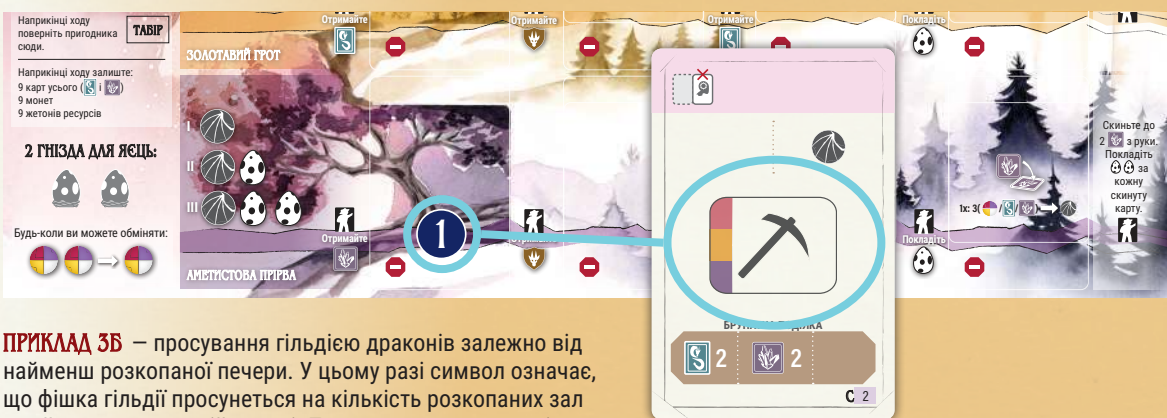
Також для підрахунку неважливо, чи зайняті розкопані зали картами драконів, чи ні.

ПРИМІТКА АВТОРА. Чому саме «Сходження»? Слово «Сходження» — це автоантонім, який має протилежні значення за різного контексту. Партії в «Змієвир» можуть бути як сходженням на гору, коли ви повільно розбудовуєте свій рушія і неквапливо здобуваєте бали, так і сходженням з гори, коли ви швидко розкопуєте печери, здобуваєте купу балів і стрімко несетеся на крилах до перемоги.





ПРИКЛАД 3А – режим «Сходження» – просування гільдією драконів залежно від найбільш розкопаної печери. Цифри на прикладі вище відображають кількість розкопаних зал у кожній печері. Символ на карті Автоми означає, що фішка Автоми просунеться треком гільдії на кількість розкопаних зал у найбільш розкопаної печері. У цьому разі найбільш розкопана печера на планшеті – це Багряна яскиня. У ній 3 розкопані зали.



ПРИКЛАД 3Б – просування гільдією драконів залежно від найменш розкопаної печери. У цьому разі символ означає, що фішка гільдії просунеться на кількість розкопаних зал у найменш розкопаної печері. Погляньмо на планшет із прикладу 3А. Найменш розкопана печера – це Амєтєстєва прїрєва: у нїє лише 1 розкопана зала. Тому Автома перемїщує фішку гїльдїє лише на 1 крок.



© 2023 Stonemaier LLC. Wyrmspan є торговельною маркою компанії Stonemaier LLC.

Усі права застережено.

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

STONEMAIER
GAMES