

# АВТОМІЙ

ПРАВИЛА СОЛО-ГРИ ДЛЯ «ЧЕРВОНОГО СВІТАНКУ»

Автор: Мортен Монрад Педерсен  
За участі: Лів Т'юґелз, Ізраеля Волдрома й Бена Л. Монтгомері

## ВСТУП

У цій книжці правил описана система застосування Автомія, віртуального гравця, який дозволяє грати у «Червоний світанок» наодинці – так, наче грає двоє гравців.

Автомій грає за спрощеними правилами (наприклад, він ігнорує майже всю інформацію на картах персонажів). **У грі з Автомієм діють усі правила базової гри, якщо не зазначено змін того чи іншого правила.** Тож, якщо не вказано інше, у соло-грі ви повинні дотримуватися звичайних правил.

**АВТОРСЬКА ПРИМІТКА.** Автомій – це останній представник виду Автом. Це серія віртуальних суперників, розробка яких ґрунтувалася на тих самих дизайнерських засадах.

Їхня назва походить від італійського слова «automa», що означає «автоматон». Уперше це поняття з'явилося в грі, дії якої відбувалися в Італії.

## КОМПОНЕНТИ

22 карти Автомія



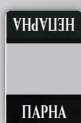
4 карти пріоритету



1 двостороння бонусна карта Місяця



1 двостороння карта «парна/непарна» для підрахунку очок

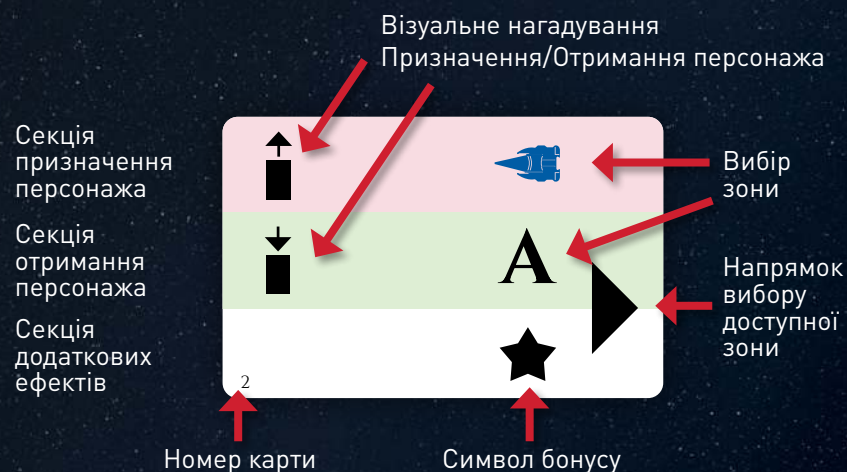


2 двосторонні карти-пам'ятки для Автомія



## СТРУКТУРА АВТОКАРТИ

Карти Автомія розділені на секції та елементи, які пояснюватимуться далі в цих правилах.





## ПРИГОТУВАННЯ

Перед звичайним приготуванням до гри вдих:

1. Перетасуйте 22 карти Автомія, сформуйте колоду й покладіть її долілиць біля ігрового поля. Відкладіть убік 4 верхні карти колоди, щоб скористатися ними пізніше.

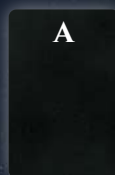
2. Перетасуйте 4 карти пріоритету й покладіть по 1 такій карті горілиць у верхню частину кожної зони. Назва зони повинна лишатися видимою.

А. Карта «А» має найвищий пріоритет, тож Автомій буде використовувати зону з цією картою частіше за інші. Карта «Г» має найнижчий пріоритет, тож Автомій буде використовувати зону з цією картою рідше за інші.

3. Підкладіть бонусну карту Місяця під карту пріоритету в зоні Місяця так, щоб на бонусній карті був видимий лише один з 4 символів зон.

А. Якщо в зоні Місяця карта пріоритету «А», тоді видимим повинен бути символ зони з картою пріоритету «Г» і навпаки.

Б. Якщо в зоні Місяця карта пріоритету «Б», тоді видимим повинен бути символ зони з картою пріоритету «В» і навпаки.



**ПРИКЛАД.** Якщо Місяць має карту пріоритету «В», тоді на бонусній карті Місяця видимим повинен бути символ зони з картою пріоритету «Б», якою наразі є Інститут.



4. Поверніть у коробку карти таких персонажів: «Аукціоніст» (мідні), «Іо» (червоні), «Лихварка» (срібні), «Психолог» (жовті) та «Пройдисвіт» (золоті).

**ВАЖЛИВО.** Варіант правил (наприкінці цієї книжки) дозволяє додати у гру більшість із цих персонажів.

Тепер виконайте звичайне приготування до гри з такими змінами:

5. Автомій розпочинає гру з 2 картами персонажів на руці (у колоді) замість звичайних 5. Він не отримує плитки дому. Карти персонажів у нього на руці (у його колоді) завжди лежать долілиць.

6. Візьміть карту «парна/непарна» і підкладіть її під нижню частину ігрового поля так, щоб видимим лишалось тільки одне з двох слів: «парна» (якщо більшість карт персонажів на ігровому полі мають парну цінність) або «непарна» (навпаки). У разі рівності вибирайте «парну». Позиція карти «парна/непарна» лишається незмінною протягом усієї партії. Вважайте 0 парним числом.



## ПРАВИЛА АКТИВАЦІЇ ВЛАСТИВОСТЕЙ ДЛЯ (ЧИ ПРОТИ) АВТОМІЯ

Якщо ви активуєте властивість призначення, яка (можливо) дозволить вам украсти карту персонажа в Автомія або змусити його вигнати карту персонажа, це завжди стосується нижньої карти його руки (його колоди).

Щоразу, коли Автомій додає карту персонажа собі на руку або повертає карту персонажа після розкриття, він кладе її наверх своєї руки (колоди).

Якщо ви активуєте властивість, яка надає Автомію можливість отримати щось задарма, він завжди вибирає цей варіант.

## РОЗКРИТТЯ КАРТ ПЕРСОНАЖІВ

Деякі карти персонажів вимагають від вас «розкрити» одну чи більше карт. Зазвичай у такому разі ви повинні показати ці карти іншим гравцям, але Автомія не цікавлять ваші карти. Тому в грі проти нього, ви просто повинні мати на руці зазначені карти.

## БОНУСНА КАРТА МІСЯЦЯ

Щоразу, коли Автомій отримує бонус Місяця (навіть якщо він не отримував фішку володарювання), він також отримує бонус зони, зазначеної на бонусній карті Місяця.

**ПРИКЛАД.** На малюнку праворуч Автомій викладає фішку впливу в Інститут, коли отримує бонус Місяця.



**АВТОРСЬКА ПРИМІТКА.** Не використовуйте дім Церера під час кількох перших партій.



## СТРУКТУРА ХОДУ АВТОМІЯ

Автомій виконує свої ходи за порядком ходу, як звичайний гравець, У його хід дотримуйтесь таких інструкцій:

1. Якщо колода карт Автомія спорожня. Сформууйте нову колоду, перетасувавши всі карти Автомія разом з тими, які ви відклали раніше. Потім відкладіть убік 4 верхні карти колоди, як під час приготування.
2. Відкрийте 2 верхні карти Автомія по одній за раз і виконайте нижчезказану процедуру для кожної карти відповідно до порядку, в якому ви їх відкрили. Повністю розіграйте першу карту, і тільки потім розіграйте другу. Це означає, що під час свого ходу Автомій виконує 2 дії наказу, на відміну від вас (лише 1 дія на хід), і він ніколи не виконує дію розвідки.

**А. ПРИЗНАЧЕННЯ ПЕРСОНАЖА.** Покладіть верхню карту з колоди персонажів (не руки Автомія) у зону, указану в секції призначення на карті Автомія. Автомій не активує властивість призначення викладеної карти.

**Б. ОТРИМАННЯ ПЕРСОНАЖА.**

Автомій отримує верхню карту персонажа з зони, указаної в секції отримання на карті Автомія. Покладіть цю карту персонажа долілиць наверх його руки (колоди).

**В. ДОДАТКОВІ ЕФЕКТИ.**

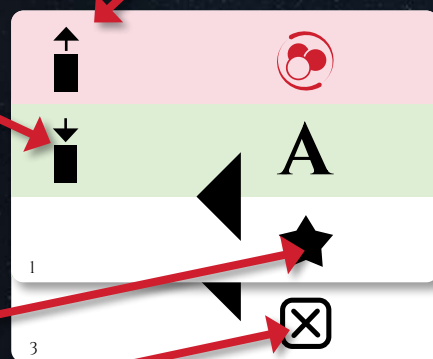
Якщо в секції додаткових ефектів є символи. Відповідно до типу символу виконайте таке:

- Автомій отримує бонус зони, з якої він отримав карту персонажа.
- Виженіть верхню карту колоди персонажів.

3. Скиньте обидві розіграні карти Автомія (у будь-який момент гри ви можете передивлятися скід цих карт).

**ВАЖЛИВО.** На відміну від вас, під час свого ходу Автомій може призначати й отримувати карти персонажів з тієї самої зони.

**ВАЖЛИВО.** Автомій завжди розіграє обидві взяті карти, навіть якщо розіграш першої з них призвів до завершення гри.



## ПРАВИЛА ВИБОРУ ЗОНИ

Щоразу, коли Автомій вибирає зону для призначення або отримання карти персонажа відповідно до умов, указаних у секції призначення або в секції отримання поточної карти Автомія, виконайте таке:

1. Якщо в секції є символ зони, Автомій вибирає цю зону.
2. Якщо в секції є літера, Автомій вибирає зону, де лежить карта пріоритету з цією літерою.
3. З порожньої зони неможливо отримати карту персонажа. Отже, якщо Автомій вибрав таку зону, виконайте наступне:

**А.** Скористайтесь стрілкою на карті.

**Б.** Починаючи з зони, яку вибрав Автомій, просувайтесь за стрілкою до першої підходящої зони. Він вибирає цю зону. За потреби перескочте з Інституту на Юпітер або навпаки.

4. Якщо Автомій повинен отримати бонус, якого вже має 10 одиниць (10 фішок гелію, корабель на поділці «10» треку флоту, 10 фішок впливу в Інституті), він отримує бонус іншої зони (але карту персонажа Автомій все одно отримує в поточній зоні):

**А.** Скористайтесь стрілкою, як зазначено в пункті 3, поки Автомій не опиниться в зоні з бонусом, якого в нього ще не 10 одиниць.

**Б.** Коли Автомій отримує бонус, зазначений на бонусній карті Місяця, він все одно отримує фішку володарювання разом з цим бонусом.



ПАРНА

**ПРИКЛАД.** Автомій повинен отримати карту персонажа в зоні з пріоритетом «Б». Наразі це Місяць. Зона Місяця порожня, отже ви повинні скористатися стрілкою на поточній карті Автомія, щоб вибрати іншу зону.

Стрілка вказує праворуч, тому ви просуваєтесь в Інститут, який також порожній, тож вам треба перескочити на Юпітер, де є карта персонажа. Отже, Автомій вибирає Юпітер.

На поточній карті Автомія є символ ★, значить, він повинен перемістити свій корабель треком флоту на 1 поділку (оскільки на етапі отримання карти Автомій вибрав Юпітер), якщо він ще не дістався поділки «10» на цьому треку. А якщо вже дістався, то повинен просунути праворуч за напрямом стрілки на карті Автомія та отримати 1 фішку гелію, якщо ще не має 10 таких фішок тощо.



## ПІДРАХУНОК ОЧОК

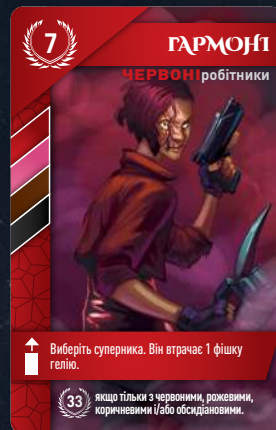
На нормальному рівні складності (рівень 2, див. «Рівні складності») Автомій здобуває очки в такому порядку:

1. На початку підрахунку Автомій уже має 70 очок. Виконуючи подальші кроки, додавайте очки до цієї цифри.
2. Очки за позицію на треку флоту, за фішки гелію, за фішку володарювання і за рівень впливу слід нараховувати за звичайними правилами.
3. Замість звичайного підрахунку очок за карти персонажів на руці Автомія виконайте наступне:
  - А. Вважайте карти персонажів на руці Автомія **прийнятними**, якщо парність/непарність їхньої цінності відповідає видимому слову на карті «парна/непарна», яку ви підклали під ігрове поле під час приготування. Вважайте 0 парним числом.
  - Б. Карти персонажів, чия цінність не має зазначеної вище відповідності, вважайте **неприйнятними**.
  - В. Посортуйте карти персонажів на прийнятні й неприйнятні.
  - Г. Зменшіть кількість карт персонажів на руці Автомія до 20. Спочатку скидайте неприйнятні карти, а вже потім – прийнятні, аж поки в нього не лишиться 20 карт. Пропустіть цей крок, якщо Автомій має 20 або менше карт.
  - Д. Автомій отримує по 6 очок за кожну прийнятну карту і по 3 очки за кожну неприйнятну карту. Ці значення слід змінювати відповідно до рівня складності.

**ПРИКЛАД.** Ви граєте на нормальному рівні складності, і видимим словом на карті «парна/непарна» є слово «ПАРНА».

На руці Автомій має 2 карти, намальовані нижче (і багато інших):

За «Танцюриста» Автомій отримує 6 очок, адже цінність цього персонажа парна (прийнятна для карти «парна/непарна»). За «Гармоні» Автомій отримує 3 очки – її цінність непарна.



## ВАРІАНТ ГРИ З ПЕРСОНАЖАМИ, ЯКИХ ЗАЗВИЧАЙ НЕ ВИКОРИСТОВУЮТЬ У СОЛО-ГРІ

Цей варіант правил регулює для вас призначення 4 з 5 карт персонажів, які зазвичай не використовують у соло-грі, щоб їх можна було додати у гру.

**АВТОРСЬКА ПРИМІТКА.** Коли ви добре звикнете грати з Автомієм, ми радимо почати використовувати цей варіант гри.

**АУКЦІОНІСТ (МІДНІ).** Кидайте кубик світанку, поки не випаде бонус, який Автомій може отримати (наприклад, просування по треку флоту неможливе, якщо корабель Автомія вже на 10 комірці цього треку). Автомій вибирає цей бонус.

**ІО (ЧЕРВОНІ).** Передивіться 6 верхніх карт персонажів на руці (у колоді) Автомія або всі карти, якщо їх менше ніж 6. Перевірте наявність червоних і покладіть карти назад у тому самому порядку.

**ПСИХОЛОГ (ЖОВТІ).** Під час порівняння наприкінці гри вважайте, що в Автомія на руці втричі менша кількість карт персонажів, ніж насправді. Округляйте до меншого.

- Це число визначають, перш ніж зменшити кількість карт персонажів на руці Автомія до 20 (див. «Підрахунок очок»).

**ПРОЙДИСВІТ (ЗОЛОТІ).** Передивіться 6 верхніх карт персонажів на руці (у колоді) Автомія або всі карти, якщо їх менше ніж 6. Після цього перетасуйте ці карти й покладіть їх на верх руки (колоди) Автомія.

## РІВНІ СКЛАДНОСТІ

Ви можете вибирати бажаний рівень складності, користуючись цією таблицею (1 – найлегший, 6 – найскладніший), де вказані очки за прийнятні та неприйнятні карти:

РІВЕНЬ	АВТОМІЙ	ПРИЙНЯТНІ	НЕПРИЙНЯТНІ
1	Геть заіржавілий	5	2
2	Рипливий (Нормальний)	6	3
3	Підлагоджений	8	4
4	Оптимальний	10	5
5	Візерунчастий	12	6
6	Ідеально підігнаний	14	7