

1920 +

ЕКСПЕДИЦІЇ

АВТОМА

АВТОРИ: МОРТЕН МОНРАД ПЕДЕРСЕН
РАЗОМ З ЛАЙНЗОМ ДЖ. ГАТТЕРОМ ТА ДЕЙВІДОМ СТАДЛІ

ВСТУП

Завдяки цим правилам ви зможете самостійно грати в «Експедиції» проти віртуального суперника на ім'я Автома.

ПРИМІТКА АВТОРІВ. Наші віртуальні суперники отримали назву Автома, що в перекладі з італійської означає «автомат», бо ми створили першого такого суперника для гри «Виноробство», дія якої відбувається в Італії.

Назви рівнів складності походять від польського слова «maszyna», що означає «машина». Польська мова була вибрана тому, що художник і творець світу для цієї гри Якуб Ружальський родом з Польщі.

КОМПОНЕНТИ

14 карт рішень



5 карт прогресу



1 карта слави



1 карта-пам'ятка



КАРТИ РІШЕНЬ

Карта рішення розділена на 3 секції: прогрес, північний мех і центральний мех. 2 секції мехів розділено на 2 стовпці: прибирання і рух. Перший стовпець може бути порожнім, а в другому є рядок цілі та рядок відстані. Номер карти ніяк не впливає на гру.



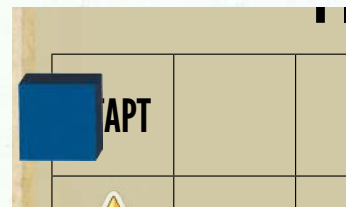
ПРИГОТУВАННЯ

Приготуйте все як для звичайної гри вдвох, але пропустіть крок «Компоненти гравця» для Автоми. Потім виконайте такі кроки:

1. Розмістіть 1 мех у крайній лівій північній локації. Це буде північний мех Автоми. *Радимо прикріпити до цього меха синю підставку, щоб вона відповідала кольору на картах рішень.*
2. Розмістіть 1 мех у крайній правій центральній локації. Це буде центральний мех Автоми. *До цього меха ми радимо прикріпити горну підставку.*



3. Виберіть рівень складності, поклавши відповідну карту прогресу на стіл. *Для вашої першої партії ми радимо «Рівень 2».*
4. Розмістіть невикористану фішку дій на початковій поділці треку прогресу на карті прогресу. Це буде фішка прогресу.
5. Перетасуйте карти рішень, відкладіть убік 2 карти (не дивлячись на них), а решту покладіть долілиць як колоду рішень.
6. Покладіть карту слави біля колоди рішень і розмістіть 4 фішки слави одного кольору та 4 фішки іншого в клітинки з числами від 1 до 8. Зауважте, що Автома отримує 8 фішок слави, а не 4, як ви.



Навмання визначте першого гравця.

ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА

З ігрового погляду тракуйте Автому як звичайного гравця, за винятком того, що вона грає за своїми спрощеними правилами. Діють усі правила звичайної гри, якщо вони не скасовані в цій книжці правил.

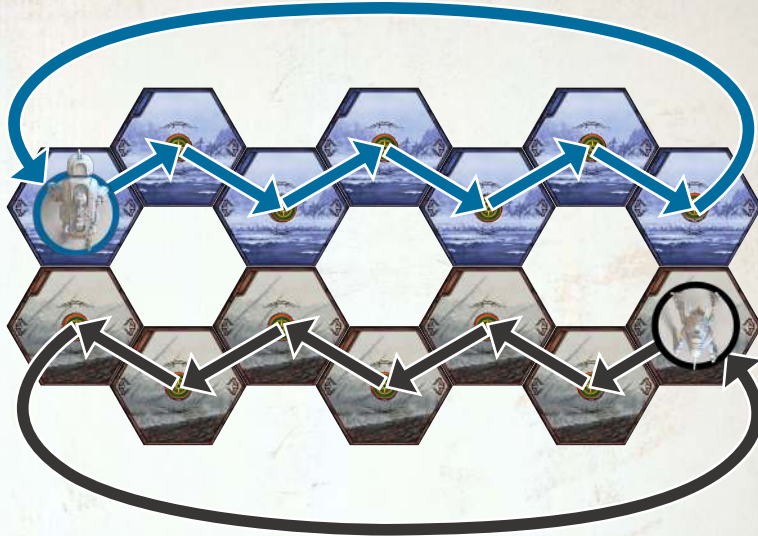
Якщо ви взяли з колоди карту, яка стосується іншого гравця (карти № 017, 030, 056 або 063), поверніть її в коробку й візьміть нову.

ПРИМІТКА АВТОРІВ. Під час підрахунку капіталів Автома представляє 1 гравця, хоч на карті вона представляє 2 гравців. Тому не засмувайтесь, коли вона отримує більше жетонів мап і скверни, ніж ви.


ПЕРЕМІЩЕННЯ МЕХА АВТОМИ

Північний мех переміщується північними локаціями, завжди рухаючись зліва направо, а добравшись до крайньої правої локації, він продовжує рух через крайню ліву (початкову) локацію.

Центральний мех так само переміщується центральними локаціями, але завжди справа наліво.



Крім продовження руху з останньої крайньої локації через початкову, є ще кілька **важливих правил переміщення**:

- Мехи Автоми можуть проходити через закриті локації або завершувати на них переміщення.
- Мехи Автоми перевертають горілиць плитки локацій тільки під час дії  (див. «Дії мехів»).
- Переміщуючись, мехи Автоми пропускають локації з вашим мехом та ігнорують його з погляду будь-яких цілей.
- Автома не отримує вигод, зображених на локаціях. Вона отримує лише жетони мап і скверни, коли дія меха вказує зробити це (див. «Дії мехів»).
- **Ви** можете переміщуватися через закриті локації, на яких є мех Автоми (ці локації враховують під час визначення дальності вашого переміщення). Для локації № 19 це може призвести до ситуації, коли ви не зможете отримати жодної вигоди від дії «Збір».

Експедиція Автоми прибула на місце події раніше за вас. Коли глени експедиції виявили, що в цих землях усе уражено невідомою скверною, то стали одержимі ідеєю позбавити край від цього лиха.

Саме тому мех Автоми невпинно гасає сільською місцевістю, ніби проходячи через портали, і часто не залишає слідів. Дехто навіть припускав, що команда має кілька мехів або справді використовує портали... Однак ці божевільні припущення так і не знайшли підтвердження.

ХІД АВТОМИ


Ви з Автомою виконуєте ходи по черзі.


Кожен хід Автоми виконують за наведеною нижче процедурою. Слова в лапках стосуються відповідних розділів правил.

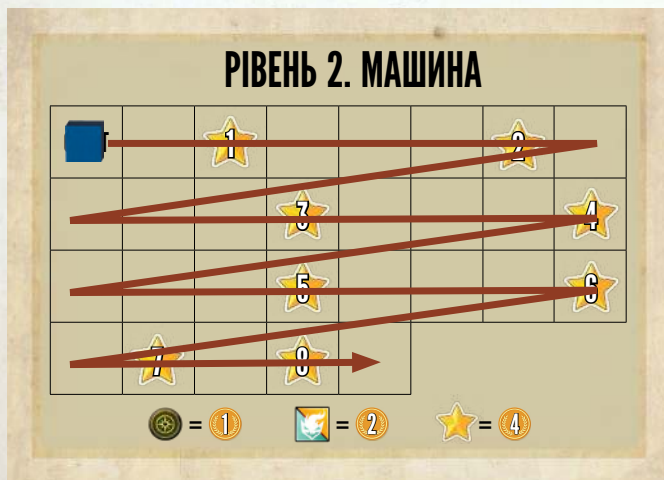
1. Якщо колода рішень вичерпалася, перетасуйте всі карти рішень разом з 2 відкладеними вбік картами, щоб сформувати нову колоду. Відкладіть 2 верхні карти вбік, не дивлячись на них.
2. Візьміть верхню карту з колоди рішень, щоб визначити, що Автома робить у поточний хід.
3. Перемістіть уперед фішку прогресу, якщо це вказано (див. «Просування фішки прогресу»).
4. Виконайте дії північним мехом (див. «Дії меха»).
5. Виконайте дії центральним мехом (див. «Дії меха»).

ПРОСУВАННЯ ФІШКИ ПРОГРЕСУ

На відміну від вас, Автома не здобуває очок слави, а натомість використовує трек прогресу.

Якщо в секції прогресу на карті рішення є символ , перемістіть фішку прогресу на 1 поділку вперед відповідно до правил читання (див. малюнок нижче).

Якщо фішка переміщується на клітинку з , візьміть наступну фішку слави (за порядком зростання) з карти слави Автоми й викладіть її у верхній лівий кут поля табору, а не в комірку категорії.










ДІЇ МЕХА

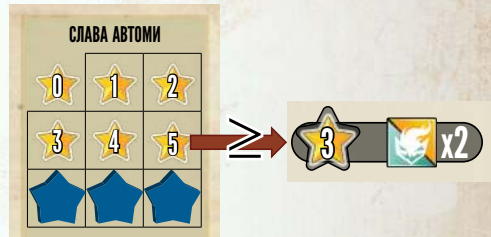
У цьому розділі правил ми маємо на увазі той мех, який виконує дії.

Отже, якщо ви виконуєте дії північного меха, то «ціль» стосується рядка цілі в секції північного меха на карті рішень.

Усі переміщення треба виконувати в напрямку руху відповідного меха (зліва направо для північного меха та справа наліво для центрального).

1. Якщо на карті є символ , приберіть усі відкриті карти, суміжні з локацією меха.
2. Якщо в рядку цілі є символ слави із зображенням у ньому числом, і Автома має стільки (або більше) фішок слави на полі табору, виконайте таке:
 - а. Перевірте наступні 0–3 локації в напрямку руху меха й пошукайте те, що відповідає вказаному символу:
 - символ  відповідає локації з жетоном ;
 - символ  відповідає локації з жетоном скверни  і не стосується жодного іншого жетона скверни;
 - символ  відповідає локації зі щонайменше 1 жетоном скверни. Виняток: це не стосується жетона . Множники (x1, x2 та x3) після символу не мають значення для рядка цілі.

ПРИКЛАД. Автома вже розмістила 5 фішок слави на полі табору, тому в цьому прикладі її ціллю стає локація з жетоном скверни, бо за умовою треба 3 або більше очок слави.



- б. Якщо умові рядка відповідає кілька локацій, перемістіть меха в найближчу таку локацію. Це може бути навіть та локація, де на цю мить перебуває мех. Потім виконайте відповідну дію, як описано на наступній сторінці.

ПРИКЛАД. Виконання умов цілей для трьох різних символів.




3. Якщо Автомі бракує слави або немає відповідної локації, то перемістіть меха на стільки локацій, скільки вказано в рядку відстані.



Зауважте: хай яка відстань укавана в цьому рядку, ви завжди повинні перевіряти до 3 локацій, шукаючи відповідну ціль для Автоми.

Завжди пам'ятайте про винятки з правил переміщення, наведені в розділі «Переміщення меха Автоми».

ДІЯ ДОСЛІДИТИ


Щоб виконати дію :


1. Дайте Автомі жетон мапи з плитки локації.
2. Переверніть плитку й покладіть на неї жетони скверни.

ДІЯ ОЧИСТИТИ ЖЕТОН

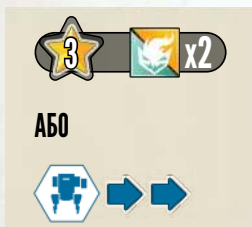
Щоб виконати дію , Автома бере жетон  з локації.

ДІЯ ОЧИСТИТИ


Щоб виконати дію , Автома бере жетони скверни зверху донизу, поки не візьме вказану множителем кількість жетонів (x1, x2 або x3) або поки в локації не вичерпаються жетони.

Пам'ятайте, що ця дія не стосується жетона .

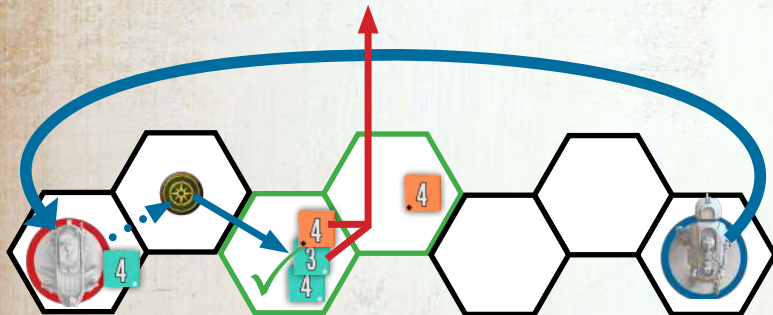
ПРИКЛАД. Розгляньмо таку ситуацію на картах слави й рішення.



Карта слави показує, що Автома вже розмістила 3 фішки слави, а це відповідає умові рядка цілі. Отже, Автома спробує виконати цю дію.

Це дія , тому ви повинні знайти локації на відстані 0–3 локації, де є принаймні 1 жетон скверни.




В Автоми синій північний мех, а у вас червоний:



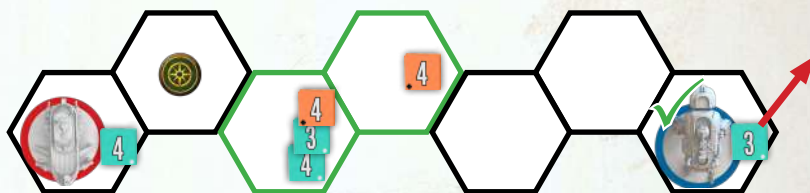
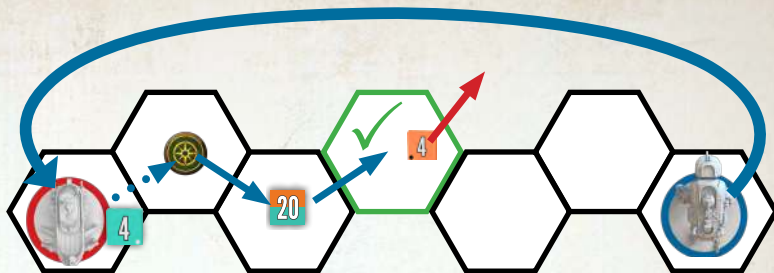
Локацію з вашим мехом (червоним) ігнорують, тому байдуже, що там є жетон скверни. Цю локацію також не враховують для відстані в 0–3 локації.

Локація з жетоном мапи не підходить Автомі. Хоч вона й отримає жетони скверни після відкриття цієї локації, але Автома не відкриє її протягом цього ходу.

Отже, Автому цікавлять 2 обведені зеленим локації. Першою з двох за напрямком руху є локація із зеленою пташкою, тож Автома вибирає її. Автома переміщує туди свій мех.

Після символу  в рядку цілі стоїть «x2», тому Автома отримує з цієї локації 2 верхні жетони скверни зі значеннями  і .

Нижче ми навели ілюстрації альтернативних варіантів цього прикладу, де в локаціях є інші жетони скверни, але все інше те саме:



КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК КАПІТАЛІВ

Кінець гри настає, коли ви викладаєте свою 4-ту фішку слави або Автома викладає свою 8-му фішку слави.

Автома здобуває монети за кожен свою фішку слави на полі табору, а також за отримані жетони мап і скверни. Кількість монет, здобутих за кожен тип жетона й фішку слави, вказано на карті прогресу для вибраного рівня складності.

У разі нічиєї за монетами перемагає Автома.

РІВНІ СКЛАДНОСТІ

Рівень складності залежить від вибраної вами карти прогресу для Автоми. Карта «Рівень 1. Машинетта» відповідає найпростішому рівню, а карта «Рівень 5. Ультимашина» — найскладнішому.

Якщо ви хочете спростити чи ускладнити гру, водночас не змінюючи її тривалості, то можете змінити кількість монет, які Автома здобуває за кожен фішку слави. Ми радимо змінювати цю кількість на величину в діапазоні від -2 до +3.



STONEMAIER
GAMES

© 2023 Stonemaier LLC. Expeditions — торгова марка Stonemaier LLC. Усі права застережено.

Українське видання © 2023 Geekach Games — www.geekach.com.ua