



АВТОМА

Чартерстоун

Создатели: Мортен Монрад Педерсен и Дэвид Джей Стадли,
а также Лайнс Джей Хаттер и Ян Шрёдер

Независимо от количества игроков-людей, в деревне всегда действуют 6 жителей, каждый из которых управляет своими владениями. Владения, не управляемые игроками, называются **незанятыми владениями**. Если хотите, чтобы 1 или несколько **незанятых владений** приняли участие в игре, подобно **игрокам**, воспользуйтесь правилами автоматы.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА. Достаньте из Каталога карты №377–389. Эти 13 карт образуют **колоду автоматы**. Все автоматы используют карты из одной колоды.

Если в правилах не указано иначе, автоматы никогда не получают ресурсы, монеты и карты; никогда не платят за действия и никогда не получают награды за посещение зданий.

Подготовка

Следуйте правилам подготовки к игре, описанным в Летописи, со следующими изменениями:

- 1. ВЫБЕРИТЕ КОЛИЧЕСТВО АВТОМ.** Если вы решили играть с автоматами, то при игре с малым количеством игроков (от 1 до 3 игроков) советуем использовать двух автом. В ходе кампании вы можете увеличивать или уменьшать количество автом, но, если какое-то из владений не участвовало во всех играх, оно вряд ли сможет победить. Вы даже можете заменить автоматом отсутствующего игрока.
- 2. ФИШКИ ИГРОКОВ.** Достаньте обычных рабочих, фишки влияния и жетоны игроков из сундуков автом.
- 3. КОЛОДА АВТОМЫ.** Перемешайте колоду автоматы и положите ее на игровое поле рубашкой вверх. Начиная с игры 4, откладываете 3 верхние карты в сторону рубашкой вверх.

158

159

ДЛЯ ИГРЫ 1. После того, как автоматы построят свои базовые здания, замешайте их карты построенных зданий в колоду развития.

Ход игры

В свой ход автомата действует следующим образом:

Если у автоматы остался обычный рабочий (большой или маленький), по порядку выполните следующие шаги (подробное описание шагов вы найдете на страницах 2–3):

1. Возьмите 1 карту автоматы.
2. Выставьте 1 рабочего автоматы (большого или маленького).
3. Авторма получает ПО.
4. Авторма получает награду (если положено).
5. Сбросьте карту автоматы.

Если у автоматы нет обычных рабочих, заберите всех рабочих автоматы с игрового поля и передайте ход следующему игроку.

ВАЖНО! При добавлении нового правила или истории в Летопись, проверьте в таблице ящиков автоматы в конце этих правил, не стали ли доступны новые карты для автоматы.

ВОЗЬМИТЕ 1 КАРТУ АВТОМЫ

Если начался ход автомы (следуя порядку хода), и у нее остался хотя бы один рабочий, вскройте верхнюю карту колоды автомы.

Если в колоде не осталась карт, перемешайте карты из сброса и сделайте из них новую колоду. Начиная с игры 4, откладывайте 3 верхние карты в сторону рубашкой вверх.

ВЫСТАВЬТЕ 1 РАБОЧЕГО АВТОМЫ

На каждой карте автомы изображено либо конкретное здание с центральной площади, либо правила выбора участка в других владениях. Выставьте рабочего автомы на это здание (если там стоял обычный рабочий, вытолкните его).

ЗДАНИЕ НА ПЛОЩАДИ. Поставьте рабочего автомы на указанное здание.

ВЛАДЕНИЯ. Если открытая карта похожа на одну из представленных справа, поставьте рабочего на здание в этих владениях, выбирая по ценности здания.

Если у нескольких зданий одинаковая ценность, выбирайте по алфавитному порядку: либо первое (**А – Я**), либо последнее (**Я – А**).



Бросьте чартерстоун, чтобы выбрать владения.

Здание выбирается в зависимости от его ценности (числа в фиолетовом кружке).



Выберите самое ценное здание.



Поставьте рабочего во владения автомы.



Выберите наименее ценное здание.

На других подобных картах автомы указаны здания на втором или третьем месте по ценности. Примечание: если таких зданий нет, остановитесь на том, которое есть.



Пример: второе по ценности

АВТОМА ПОЛУЧАЕТ ПО

- Если на карте изображен значок ПО, автома получает такое количество ПО.
- Если на карте изображен значок уровня сложности, автома получает ПО по текущему уровню сложности (приведен ниже).



Сложность: 2 _____

Не забывайте, что автома не получает ПО, указанные на зданиях.

АВТОМА ПОЛУЧАЕТ НАГРАДУ

Некоторые значки на картах позволяют автомате получить определенные награды, перечисленные ниже. Не забывайте, что автома не получает награды от зданий.

ПРИМЕЧАНИЕ. «Сбросьте» означает «положите в сброс карт развития», а не «уберите в Архив». Если правило ссылается на «номер» карты на планшете развития, то имеется в виду число в нижней правой части карты.

СБРОСЬТЕ 2 КАРТЫ РАЗВИТИЯ

Сбросьте 2 карты развития с наивысшим числом с планшета развития, затем выложите новые на их место.



ПОСТРОЙТЕ ЗДАНИЕ

1. Выберите пустой участок во владениях автомата. Если их нет, ничего не делайте.

2. Возьмите с планшета развития непостроенное здание с наименьшим числом и постройте его на выбранном участке. Если на планшете нет непостроенных зданий, ничего не делайте.

3. Сбросьте оставшуюся карту построенного здания.

161

159



ВСКРОЙТЕ ЯЩИК

Вскройте ящик на карте построенного здания с наименьшим числом с планшета развития и следуйте указаниям в Таблице ящиков. Если карт построенных зданий нет, ничего не делайте.



- а. Карты личностей убирайте в сундук автомата.
- б. Другие карты сбрасывайте в соответствующие колоды.

СДВИНЬТЕ МАРКЕР ПРОГРЕССА

Сдвиньте маркер прогресса на 1 деление вперед на шкале прогресса. Автома не получает репутацию с этой шкалы, но может запустить получение дохода игроками-людьми.



ПОЛУЧИТЕ РЕПУТАЦИЮ

Если у автомата нет фишек влияния, ничего не делайте. В противном случае поместите ее фишку влияния на следующее свободное деление на шкале репутации.



СОВЕРШИТЕ ПОДНОШЕНИЕ

Если у автомата нет фишек влияния, ничего не делайте. В противном случае поместите фишку влияния автомата в первую свободную ячейку, двигаясь в самой левой колонке сверху-вниз. Если левая колонка занята, двигайтесь по следующей за ней колонке. Автома не получает никакой награды.



Конец игры

Если эта игра является частью кампании, выполните шаги, как при обычном завершении игры, как будто автома — человек. Не забывайте:

- **ВЕХА.** Следуйте указаниям в разделе «Веха».
- **ПОДСЧЕТ ОЧКОВ.** Автомы получают ПО только за шкалу репутации и вехи.
- **СЛАВА.** Автома отмечает славу, начиная с первого ряда своего сундука, и переходит к следующему ряду, только полностью заполнив предыдущий. Эти правила применяются только при подсчете очков в конце игры. Автома не получает постоянные награды за славу.
- **ЕМКОСТЬ.** Автомы получают емкость (как игроки-люди). Закрашивайте емкость, начиная с верхнего левого круга и двигаясь вниз до конца колонки, после чего переходите на следующую колонку. Емкость учитывается только при подсчете очков в конце игры. Автома сохраняет игровые элементы между играми, только если она подменяет другого игрока.

• УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ АВТОМЫ.

- Если среднее количество ПО игроков было больше, чем у автомата, увеличьте уровень сложности автомата на 1.
- Если среднее количество ПО игроков хотя бы на 10 меньше, чем у автомата, уменьшите силу автомата на 1 (но не ниже 2).

Отмечайте текущий уровень сложности автомата в разделе «Автома получает ПО».

- **ЛИЧНОСТИ.** Начиная с игры 2, случайным образом выберите неиспользованную личность (если есть) из сундука каждой автомата, пометьте ее и верните в сундук.

Примечания

- **ЦЕЛИ.** Автома не выполняет цели.
- **ПОДГОТОВКА: НЕЗАНЯТЫЕ ВЛАДЕНИЯ (ОТКРЫВАЮТСЯ ПОСЛЕ ИГРЫ 2).** Владения автом считаются занятыми.

158

162

Вехи

Автомы стараются выполнить веху, но исключительно с целью получить 1 славу. Если автома должна выбрать один из вариантов на вехе, игроки выбирают за нее. Если хотите, можете вскрыть карту автомы, и значок короля определит, какое решение приняла автома.

В конце каждой игры во время шага «Веха» по порядку зачитайте каждый шаг на каждой карте и сверьтесь со следующим списком. Автомы действуют как игроки-люди, если не дано других указаний.

- ВП ссылается на временное правило
- ★ используется для выполнения вехи
- ??? ссылается на скрытую часть вехи

Карта № ссылается на номер карты и ее эффект

Таблица ящиков для автомы

Если вы добавили карту нового правила или истории в Летопись, и ее номер есть в этой таблице, достаньте перечисленные карты:

Карта №29 (правило 18): достаньте карту №161.

Карта №33 (правило 16): достаньте карту №158.

Чтобы не раскрывать сюжет, мы сделали эти описания довольно расплывчатыми. Не читайте дальше необходимого:

- **ВЕХА №400:** ★ У автом по 3. Карты №124/128 (история 6): действие — автомы ничего не получают.
- **ВЕХА №401:** ★ У автом 0. Не забывайте: сверяйтесь с таблицей ящиков автом при добавлении новых карт в Летопись.
- **ВЕХИ №402/403:** Без изменений. Не забывайте: сверяйтесь с таблицей ящиков автом при добавлении новых карт в Летопись.
- **ВЕХА №404:** ВП: не действует на автом. Карты №134/135 (история 9): выберите за автом, но автома получает 1 славу, независимо от выбора.
- **ВЕХА №405:** ВП: автомы участвуют наравне с людьми. ???: учитывайте автом. Карты №136/137 (история 10): действие — нельзя выбрать автом.
- **ВЕХА №406:** ВП: учитывайте автом. Они платят из общего запаса. Карты №138/139 (история 11): автомы получают 1 случайную.
- **ВЕХА №407:** ???: не учитывайте владения автом.
- **ВЕХА №408:** ВП: действует на автом. Карта №142 (история 13): если нужно, выберите 1 случайным образом.
- **ВЕХА №409:** ★ Автомы сбрасывают по 3 перед подсчетом. ВП: автомы участвуют наравне с людьми, включая необходимость платы. Карта №144 (история 14): действие — включая автом.
- **ВЕХА №410:** ★ У автом по 6. ВП: если нужно, перебрасывайте за автом. ???: достаньте карты №393–398 и раздайте их автомам. Они используются в играх 12 и далее.
- **ВЕХА №411:** ★ У автом по 2. ???: достаньте карты №393–398 и раздайте их автомам. Они используются в играх 12 и далее.
- **ВЕХИ №412/413:** ★ Перед подсчетом автомы сбрасывают 6. Не забывайте: сверяйтесь с таблицей ящиков автом при добавлении новых карт в Летопись.

Карта №36 (правило 3): достаньте карту №160.

Карты №129 и 130 (история 7): достаньте карты №390–392 и добавьте их в колоду автомы.

Карта №132 (правило 1): достаньте карту №159.

Карта №157 (правило 26): достаньте карту №162.



© 2017 Stonemaier LLC. Charterstone является зарегистрированным товарным знаком компании Stonemaier LLC. Все права сохранены.
Эксклюзивный дистрибьютор на территории России: ООО «Лавка Геймз».
г. Санкт-Петербург, пр. Культуры, д. 21, к. 4, лит. А, офис 13-Н.

