



# 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 автомы.

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

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

## Ход игры

В свой ход автома действует следующим образом:

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

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

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

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

158

159

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



## 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).

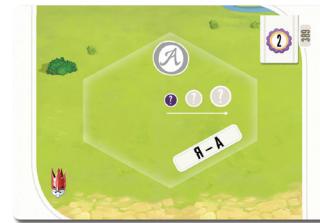
**ЗДАНИЕ НА ПЛОЩАДИ.** Поставьте рабочего автомы на указанное здание.

**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.



Поставьте рабочего во владения автомы.

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



Выберите самое ценное здание.



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 автоме 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



- Выберите пустой участок во владениях автомы. Если их нет, ничего не делайте.
- Возьмите с планшета развития непостроенное здание с наименьшим числом и постройте его на выбранном участке. Если на планшете нет непостроенных зданий, ничего не делайте.
- Сбросьте оставшуюся карту построенного здания.

161

159

## 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.

### 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.

- Карты личностей убирайте в сундук автомы.
- 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 шкалой, но может запустить получение дохода игроками-людьми.

### ПОЛУЧИТЕ РЕПУТАЦИЮ



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

### СОВЕРШИТЕ ПОДНОШЕНИЕ



Если у автомы нет фишек влияния, ничего не делайте. В противном случае поместите фишку влияния автомы 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.

### • УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ АВТОМЫ.

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

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

- ЛИЧНОСТИ.** Начиная с игры 2, случайным образом выберите неиспользованную личность (если есть) из сундука каждой автомы, 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

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 автому, 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.

## 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.

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 дистрибутор на территории России: ООО «Лавка Геймз». г. Санкт-Петербург, пр. Культуры, д. 21, к. 4, лит. А, офис 13-Н.

