

АВТОМА

# СЕРП

ЗАХВАТЧИКИ ИЗ ДАЛЁКИХ ЗЕМЕЛЬ

РАЗРАБОТЧИК: ДЭВИД СТАДЛИ

КОНСУЛЬТАНТЫ: ЛАЙНС ДЖ. ХАТТЕР И МОРТЕН МОНРАД ПЕДЕРСЕН

## КОМПОНЕНТЫ

- 4 карты Автомы для замены.
- 2 карты подсказок Автомы (с изменениями в правилах для Альбиона и Тогавы).


### ПРИКЛЮЧЕНИЕ ИЛИ ФАБРИКА (продолжение)

8. ВЫЛОЖИТЕ СЛУЧАЙНУЮ УСТАНОВЛЕННУЮ ЛОВУШКУ (ЕСЛИ ЕСТЬ) НА ТЕРРИТОРИЮ НАЗНАЧЕНИЯ.
9. ЕСЛИ ДОПУСТИМОЙ ТЕРРИТОРИИ НЕТ, НО ЕСТЬ ОБЕЗВРЕЖЕННЫЕ ЛОВУШКИ:
  - А. ДОПУСТИМЫЕ ТЕРРИТОРИИ: любая территория с обезвреженной ловушкой.
  - Б. ВОЗЬМИТЕ ГЕРОЯ.
  - В. ВЫБЕРИТЕ ТЕРРИТОРИЮ НАЗНАЧЕНИЯ: кратчайшее расстояние от вражеской боевой фигурки.ЕСЛИ НЕСКОЛЬКО. Сверху вниз и слева направо.
- Г. ПОМЕСТИТЕ ГЕРОЯ НА ТЕРРИТОРИЮ НАЗНАЧЕНИЯ.
- Д. «ПЕРЕУСТАНОВИТЕ» ЛОВУШКУ.

### ПРИКЛЮЧЕНИЕ ИЛИ ФАБРИКА (продолжение)

8. ВЫЛОЖИТЕ ФЛАГ (ЕСЛИ ЕСТЬ) НА ТЕРРИТОРИЮ НАЗНАЧЕНИЯ.

### ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ ДЛЯ ТОГАВЫ И АЛЬБИОНА

**АВТОМА, ИГРАЮЩАЯ ЗА АЛЬБИОН ИЛИ ТОГАВУ, НЕ ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ НА ТУННЕЛИ, ПОКА КУБИК НА КАРТЕ ЗВЁЗД АВТОМЫ ЗАНИМАЕТ ДЕЛЕНИЕ С СИМВОЛОМ .**

**АВТОМА, ИГРАЮЩАЯ ПРОТИВ ТОГАВЫ, ПОПАДАЕТ НА ТЕРРИТОРИЮ С УСТАНОВЛЕННОЙ ЛОВУШКОЙ:**

- Автома получает штраф ловушки, за исключением потери популярности.

**НО ВСЕМ ДЕЙСТВИЯМ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ДОБАВЛЯЕТСЯ НОВОЕ УСЛОВИЕ РАЗРЕШЕНИЯ СПОРНОЙ СИТУАЦИИ:**

- ЕСЛИ НЕСКОЛЬКО (1). Ближайшая к Фабрике.
- ЕСЛИ НЕСКОЛЬКО (2). С установленной ловушкой.
- ЕСЛИ НЕСКОЛЬКО (3). Сверху вниз и слева направо.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед тем как впервые сыграть с этим дополнением, замените карты Автомы 5, 8, 18 и 19 на четыре новые карты из этого дополнения. Прежние карты вам уже не понадобятся.

Если Автома играет за Тогаву или Альбион, поместите на планшет нации Автомы 4 жетона ловушек или флагов (в зависимости от конкретной нации). Переверните жетоны ловушек лицом вниз и перемешайте. Теперь всё готово к началу игры.



## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Все обычные правила игры с Автомой остаются в силе, за исключением изменений, описанных ниже. Изменения касаются игры с участием Альбиона и Тогавы.


Ловушки и флаги, выложенные Автомой, не влияют на её перемещение, однако, играя за Тогаву, Автома иногда сможет перемещаться к обезвреженным ловушкам. Установленные вами ловушки могут влиять на перемещение Автомы.

Поскольку Автома получает дополнительные очки за флаги и ловушки, игра против неё особенно сложна. Если вы нацелены на победу, вам придётся тщательнее планировать свои действия.

## ОГРАНИЧЕНИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЙ АЛЬБИОНА И ТОГАВЫ

Согласно обычным правилам, пока кубик на карте звёзд Автомы занимает деление с символом , фигурки Автомы не могут перемещаться через реки и на озёра. Если Автома играет за Альбион или Тогаву, действует **дополнительное ограничение**: пока кубик на карте звёзд Автомы занимает деление с символом , Автома не может перемещаться на территории с туннелями.


## АВТОМА ИГРАЕТ ЗА АЛЬБИОН


**РАЗМЕЩЕНИЕ ФЛАГОВ.** Играя за Альбион, Автома получает возможность выкладывать флаги и пользоваться их преимуществами. В конце игры эти флаги помогают получить дополнительные деньги, как описано в правилах дополнения. Автома выкладывает флаг при выполнении действия *приключения или Фабрики* (). Закончив перемещение, выложите 1 флаг на территорию с героем Автомы, если у неё ещё остались флаги.



## АВТОМА ИГРАЕТ ПРОТИВ АЛЬБИОНА

Нет никаких изменений, если вы играете за Альбион.

## АВТОМА ИГРАЕТ ЗА ТОГАВУ

**РАЗМЕЩЕНИЕ ЛОВУШЕК.** Играя за Тогаву, Автома получает возможность выкладывать ловушки и пользоваться их преимуществами. В конце игры эти ловушки помогают получить дополнительные деньги, как описано в правилах дополнения. Автома выкладывает ловушку при выполнении действия *приключения или Фабрики* (). Закончив перемещение, выложите 1 случайную установленную ловушку на территорию с героем Автомы, если у неё ещё остались ловушки. Вы не знаете, какую именно ловушку выкладываете, пока она не сработает (по обычным правилам).

**«ПЕРЕУСТАНОВКА» ЛОВУШЕК.** Если, выполняя действие *приключения или Фабрики* (), Автома не может сделать допустимое перемещение, а на игровом поле имеются обезвреженные ловушки, герой перемещается на территорию с такой ловушкой и переворачивает её на «установленную» сторону.

Это действие подчиняется всем правилам выполнения действия *приключения или Фабрики* () с той лишь разницей, что территория с обезвреженной ловушкой не обязана находиться в окрестности какой-либо фигурки Автомы. При выполнении действия *приключения или Фабрики* () *герой Автомы способен переместиться на любую территорию с обезвреженной ловушкой.*

Если таких территорий несколько, выберите находящуюся на кратчайшем расстоянии от вражеской фигурки. В спорной ситуации используйте принцип *слева направо и сверху вниз.*

## АВТОМА ИГРАЕТ ПРОТИВ ТОГАВЫ

Ловушки срабатывают по обычным правилам, и Автома получает штрафы, как в обычной игре, *за исключением штрафа популярности* — срабатывание этой ловушки не оказывает никакого влияния на Автому.

Чтобы Автома точно не прошла мимо ваших ловушек, ко **всем её действиям перемещения** при игре против Тогава добавляется новое условие разрешения спорной ситуации (до «сверху вниз и слева направо»): «территория с установленной ловушкой». Таким образом, во время выбора территории назначения вы будете использовать 3 условия разрешения спорной ситуации вместо 2:

Если их несколько (1). Ближайшая к Фабрике территория.

Если их несколько (2). **Территория с установленной ловушкой.**

Если их несколько (3). Сверху вниз и слева направо.



STONEMAIER  
GAMES

