

# ГРЕБАЯ

## АВТОМА: ПРАВИЛА ГРИ

Париж, 4 грудня 1922 року.

Нікола Тесла міряє кроками власний кабінет: можливо, щоб зігрітися, і напевне, щоб позбутися важких думок. Його мучило безсоння.

Він ніколи не був оптимістом, але старість перетворила його на параноїка. У Європі спалахнула справжня водна війна. Гори пориті тунелями, наче мурашники. Уся Європа, ба більше, цілий світ жадає побачити результати його праці. Усі були в очікуванні, але Нікола боявся, що припустився помилки. Не варто було так поспішно віддавати свій винахід людям.

Хіба зможе людство зрозуміти його задум? Все це, напевно, закінчиться погано. Людство прогавить свій останній шанс, і, що найгірше, саме йому, Теслі, доведеться нести тягар провини.

Полум'я старої масляної лампи, що освітлювала його кабінет, несподівано затремтіло та згасло, залишивши після себе клуб диму.

Тесла сперся на стіну, смикнув за важіль і відчув, як по його старовинному мастку потекла електрична енергія. Через

кілька секунд люстра спалахнула теплим світло-ліловим світлом. Надзвичайна технологія!

Що ж, вихід, звичайно, є: узяти виробництво всієї енергії у свої руки. Або, чого на світі не буває, у руки досконалішої форми себе самого — автоматики, що має у своєму розпорядженні всі наукові знання Ніколи, але не схильна до людських пристрастей і нелогічних думок; непідкупному механічному генію, який приведе людство до нової ери.

Суперкомп'ютер уже побудований і захищений під товщею скелі. Його електромеханічні мозкові звивини тягнуться на багато миль підземних тунелів, а мільйони реле тільки й чекають на те, щоби почати регулювати безперервний потік інформації.

Найголовніший керівник, Бог, створений зі скла, міді та гуми. Але що, якщо він виявиться надто хорошим? Як далеко здатний зайти механічний мозок?

«Утім, — сказав сам собі Тесла, — не перевіриш — не дізнаєшся».



## ВСТУП

«Автома Тесли» — це додатковий модуль до базової гри «Гребля», без якої його використання неможливе. Цей модуль також сумісний із доповненням «Проект “Легватер”».

Не використовуйте модуль «Автома Тесли» під час ваших ознайомчих партій без правил до повноцінної гри. Фрагменти правил Автоми, які стосуються доповнення «Проект “Легватер”», обведені фіолетовими рамками. Якщо ви граєте без цього доповнення, ігноруйте їх.

Цей модуль дає можливість грати з одним або декількома суперниками — Автомами. Таким робом ви зможете наодинці позмагатися з однією чи кількома Автомами або зіграти одночасно і з гравцями-людьми, і з Автомами (до максимальної кількості гравців — 4).

Автома грає як звичайний гравець за базовими правилами, але з деякими винятками, описаними в цих правилах.

Рішення, які прийматиме Автома, визначатимуть плитки Автоми (керуватимуть цими плитками гравці-люди). Якщо у грі беруть участь декілька Автом, то всі вони використовують одні й ті самі плитки.

Ви можете самостійно вибрати рівень складності для Автоми: легкий, середній, важкий і дуже важкий (див. додаток на с. 12). Описані правила гри стосуються середнього рівня складності.

На легкому рівні складності Автома матиме менше можливостей і спеціальних властивостей, ніж на важкому та дуже важкому рівнях, де на гравців чекає жорстка конкуренція. Останні рівні рекомендовані для досвідчених гравців.

## КОМПОНЕНТИ



Сторона з діями



Сторона з критеріями

20 двосторонніх  
плиток Автоми

## АВТОМА: ОГЛЯД ОСНОВНИХ ПРАВИЛ ГРИ

Деякі базові правила гри для Автоми змінені.



**Автома не використовує кредити.**

Щоразу, коли Автома повинна заплатити або отримати кредити, вона натомість платить або отримує відповідну кількість ПО (наприклад, якщо Автома буде споруду в комірці із символом у червоній рамці, вона заплатить 3 ПО). Кількість ПО Автоми може бути від'ємною.



**Також Автома не використовує керівника** (винятком є гра на дуже важкому рівні складності, див. с. 14).

**Автома не використовує унікальної виробничої здатності компанії**, яка стає доступною після побудови 3-ї електростанції (винятком є гра на важкому рівні складності, див. с. 13). Однак вона застосовує бонуси, які стають доступними після будівництва 2 та 4-ї електростанцій.



**Автома не бере плитки контрактів.**

Автома виконує доступні контракти у відділі контрактів.



**Автома може купувати жетони інноваційних технологій**, але застосовувати може тільки їхні базові ефекти (символи споруд). Особливі ефекти з таких жетонів вона ігнорує (винятком є гра на важкому рівні складності, див. с. 12).



Якщо Автома найкраще виконала умову **жетона цілі**, вона отримує 20 ПО, якщо посіла 2-ге місце — 15 ПО, якщо 3-тє місце — 10 ПО.



**Інженери в запасі.** Автома виконує ходи, поки в її особистому запасі є щонайменше 1 інженер. Якщо Автома не має необхідної кількості інженерів (у неї залишився 1 інженер, а для виконання дії необхідно 2), вона все одно виконує дію, використовуючи свого останнього інженера.

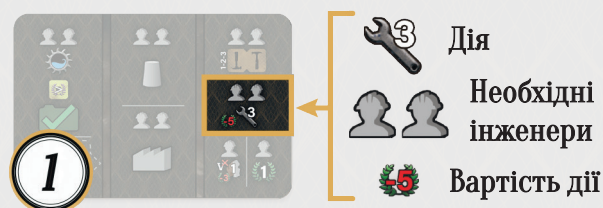
**Комірки дій будівництва Автоми.** На відміну від гравців-людей, коли Автома виконує дію будівництва, вона розміщує на планшеті компанії стільки інженерів, скільки зазначено на плитці Автоми, незалежно від необхідної кількості в комірках дій. За один раунд Автома може побудувати скільки завгодно споруд.



Для виконання першої дії будівництва червоної Автоми потрібно 2 інженери (1). Вона розміщує 2 інженерів на планшеті компанії, ігноруючи умови комірки дії (2). Для виконання другої дії Автоми потрібні ще 2 інженери (3). Вона розміщує їх на планшеті компанії, повторно ігноруючи умови комірки дії (4).

**Дії управління Автоми.** На відміну від гравців-людей, виконуючи дію управління, Автома розміщує на відповідній комірці дії стільки інженерів, скільки зазначено на її плитці, незалежно від необхідної кількості інженерів у комірках дій. Інженери завжди займають перші вільні (без інженерів) комірки відповідних дій планшета управління, патентного бюро або нового планшета управління з доповнення: зверху вниз у лівому стовпці, а потім зверху вниз у правому стовпці, ігноруючи необхідну кількість інженерів у комірці дії. Зауважте, що зайнята комірка дії не впливає на дію Автоми: вона виконує дію, зображену на її плитці.

Якщо всі комірки відповідної дії зайняті, Автома все ж виконує дію, зазначену на її плитці. Розмістіть необхідну кількість інженерів поряд із відповідною дією.



У прикладі зображено, що для виконання дії в майстерні потрібні 2 інженери (1). Червона Автома розміщує 2 інженерів у першій доступній комірці дії в майстерні (2).



У цьому прикладі в партії беруть участь 3 гравці й 1 Автома. Автома виконує дію в майстерні в момент, коли багато комірок дій у ній вже зайняті. Червона Автома розміщує 2 інженерів у першій доступній комірці дії, ігноруючи необхідну кількість інженерів і символ додаткової плати.

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Приготування до гри відбувається згідно з базовими правилами, враховуючи загальну кількість учасників.

- 1 Виберіть компанії, а після цього випадковим чином розподіліть між Автомами планшети компаній, що залишилися. Роздайте Автомам відповідні компоненти компаній.  
Автоми не отримують планшети керівників і плитки стартових контрактів.
- 2 Поставте маркер порядку ходу Автоми на першу поділку треку черговості ходу. Якщо ви граєте з кількома Автомами, випадковим чином виберіть, хто з них виконуватиме ходи першою / другою / третьою. На початку гри Автоми завжди займають перші поділки на треку черговості ходу.
- 3 Автома починає гру з 16 ПО.
- 4 Перетасуйте плитки Автоми та сформууйте з них стос стороною з діями догори.

## ГРА

Фаза доходу та витоків річок відбувається згідно з базовими правилами. Автома отримує доступний дохід із відкритих комірок планшета компанії.

У фазі дій Автома виконує ходи так само, як і звичайний гравець.

**На початку кожного ходу Автома перевіряє верхню плитку Автома та покладіть її до скиду, відкриваючи нову плитку.**

Так у грі завжди будуть видимими 2 плитку: одна перебуватиме стороною з діями догори у стосі, а інша – стороною з критеріями догори у скиді. Якщо стос плиток вичерпався, перетасуйте плитку зі скиду та сформуєте новий стос.



Автома перевертає верхню плитку. Зворотний бік плитку з діями попереднього ходу стане стороною з критеріями в новому ході.

Сторона з діями визначає, яку дію виконуватиме Автома. Починаючи з першого (лівого) стовпця та рухаючись зверху вниз, Автома намагатиметься виконати вказані дії. Якщо Автома виконала дію, вона закінчує хід (якщо не вказано інакше). Якщо вона не виконала дію й у неї є хоча б 1 інженер, Автома намагатиметься виконати наступну дію доти, доки не буде виконана одна з них (Автома завжди може виконати останню дію в правому стовпці).

**Плитка Автома завжди визначає кількість необхідних інженерів, кількість ПО, які необхідно заплатити, й ефект дії.**



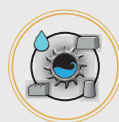
Автома намагатиметься виконати дії у вказаному порядку. Дії, обведені пунктиром, єдині, на яких Автома не закінчує виконувати хід.

Зазвичай дії розташовані на плитках за таким принципом: у лівому стовпці – дії, пов'язані з виробництвом енергії; у центральному – пов'язані зі спорудами; у правому – інші дії.

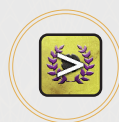
### Дія виробництва

**Автома виробляє енергію, використовуючи найкращу зі своїх доступних систем, якщо виконуються зазначені умови.**

Перевірте виконання наведених нижче умов у такому порядку (якщо одна з умов не може бути виконана, Автома не виробляє енергію):



**Готовність системи.** На ігровому полі є щонайменше 1 з'єднання споруд (гребля, яка стримує хоча б 1 маркер води, + водовід + електростанція), яке дасть змогу Автоми виробити енергію.

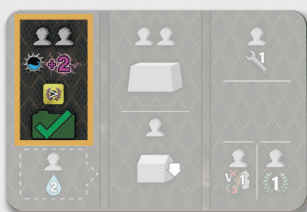


**Трек енергії.** Маркер Автоми ще не перебуває в секції поточного раунду, щоб отримати повну винагороду бонусного жетона, АБО Автома ще не стала лідером на треку енергії (хоча б 1 із 2 умов).



**Вимога контракту.** Загальна кількість виробленої енергії (з урахуванням бонусів і штрафів плитку Автоми) відповідає або перевищує вимогу хоча б 1 доступного контракту зазначеного типу (зеленого, жовтого чи червоного).

Автома виробляє енергію, використовуючи найкращу зі своїх доступних систем (ту, що виробляє найбільше одиниць енергії), і застосовує бонус / штраф, вказаний на плитці Автоми (і, можливо, бонус планшета компанії). Перемістіть маркери води й оновіть трек енергії відповідно до базових правил. Після цього Автома відразу ж, залежно від виробленої енергії, виконує контракт із найбільшим значенням у відділі контрактів. Цей контракт вона вибирає серед усіх доступних (за наявності кількох варіантів виконуватиметься той, який розміщений правіше) й отримує зазначену винагороду. Вилучіть виконаний контракт і замініть на новий. Автома виконує державні контракти так само, як і гравець-людина (за наявності декількох варіантів – той, що правіше).



У цьому прикладі червона Автома перевіряє умови виконання дії виробництва.



У червоної Автоми готова система: електростанція, з'єднана через водовід потужністю 3 із червоною греблею, що стримує 2 маркери води (1). Автома поки що не лідирує на треку енергії (2). Завдяки вказаному на плитці Автоми бонусу «+2» система виробить 8 одиниць енергії, яких буде достатньо для виконання щонайменше 1 доступного зеленого контракту (3). Тому Автома виробляє 8 одиниць енергії, а потім виконує червоний контракт зі значенням 8, який розміщений праворуч.



Якщо Автома виконала дію виробництва, її хід відразу закінчується. В іншому випадку перевірте наступну дію на плитці.

## Дія водопостачання

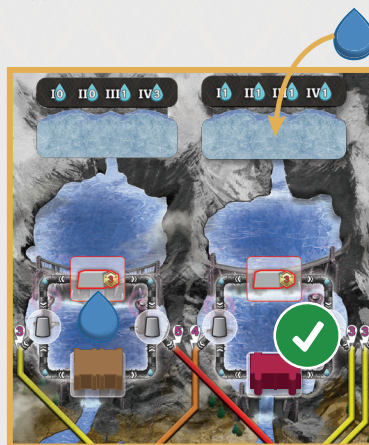


Автома кладе зазначену кількість маркерів води на одну або кілька плиток витоків річок згідно з базовими правилами.

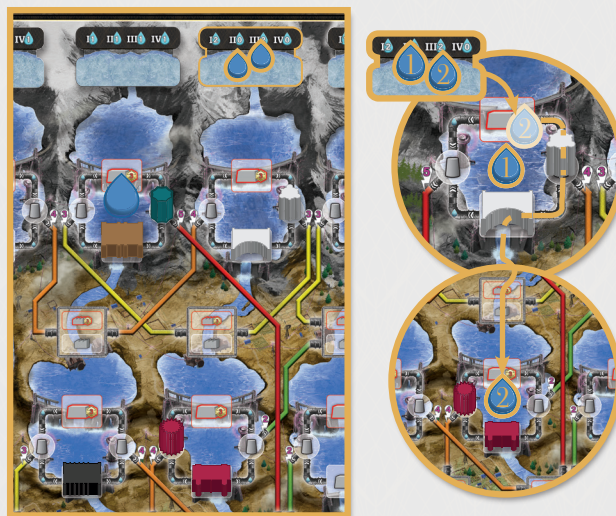


Автома виконає цю дію, якщо хоча б один із нових маркерів води досягне греблі Автоми (або одразу, або в найближчій фазі руху води, враховуючи поточну ситуацію на ігровому полі). Гребля (або греблі) повинна мати достатню висоту, щоб стримати маркер (або маркери) води. Маркери води, які ця гребля не зможе

стримати, не додаються до плитки витоків річки. Якщо цією дією був доданий щонайменше 1 маркер води, Автома повинна розмістити 1 інженера в комірці дії водопостачання.



Ця гребля червоної Автоми може стримати лише 1 маркер води. Автома повинна додати його на відповідну плитку витоків річки.



У цьому прикладі гребля червоної Автоми на пагорбах зможе стримати 1 маркер води після того, як інший маркер води зупиниться перед білою греблею в горах. Якщо Автома повинна буде додати 2 маркери води, вона покладе їх на крайню праву плитку витоків річки.

Автома завжди намагається додати максимально можливу кількість маркерів води. Якщо цього можна досягти декількома способами (через різні плиток витоків річок), використовуйте літери на відкритій стороні з критеріями (див. пам'ятку ігрового поля на останній сторінці правил). Якщо перша літера відповідає одному з можливих витоків річок, додайте маркери води на ту плитку, і т. д.



Серед плиток витоків річок, на які можна додати маркери води, першим буде обраний витік річки А, потім В, а потім С.



Якщо в Автоми є щонайменше 1 інженер, вона продовжує виконувати хід незалежно від того, виконала вона дію водопостачання чи ні. Перевірте наступну дію на плитці.

## Дія у відділі контрактів

**Автома вилучає зазначені контракти з відділу контрактів, а потім переміщує свій маркер енергії на 2 поділки вперед на треку енергії.**

Розмістіть інженерів у відділі контрактів. Вилучіть 2 контракти, зазначені на плитці Автоми, і покладіть 2 нові контракти з відповідного стосу в порожні комірки.



Виконуючи дію, Автома вилучає (й опісля замінює новими) 2 доступні зелені контракти у відділі контрактів, а потім переміщує свій маркер енергії на 2 поділки вперед на треку енергії.

**НВ** Якщо в Автоми є щонайменше 1 інженер, то після виконання дії у відділі контрактів вона продовжує виконувати хід. Перевірте наступну дію на плитці.

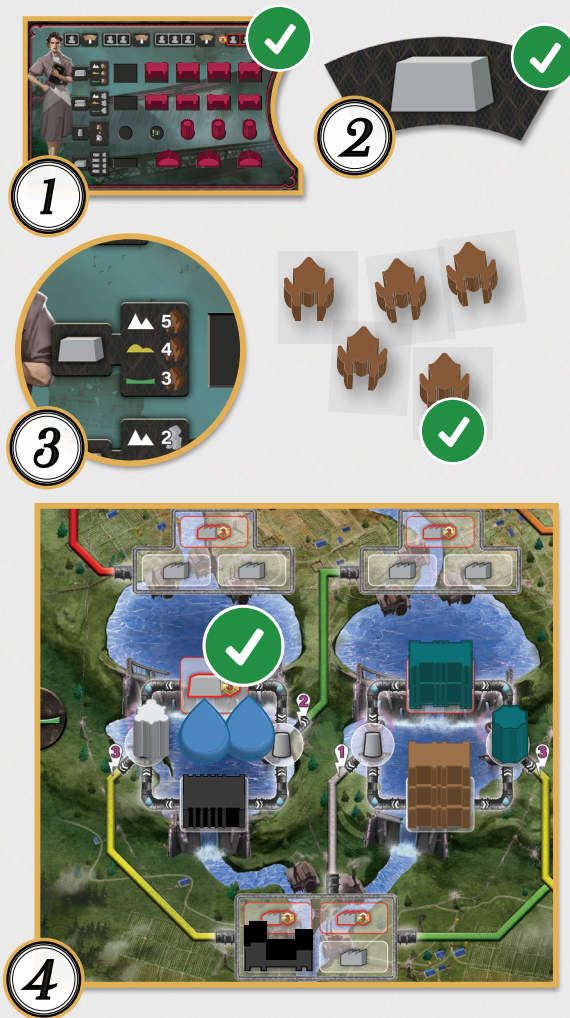
## Дія будівництва

**Автома буде вказану споруду, якщо виконуються зазначені умови.**

Перевірте виконання наведених нижче умов у такому порядку (якщо одна з умов не може бути виконана, Автома не буде споруду та переходить до наступної дії):

- **Наявність споруди.** На планшеті компанії Автоми доступна відповідна споруда.
- **Наявність жетона технології.** Автома має щонайменше 1 доступний жетон технології (базовий або інноваційний), що дає змогу побудувати вказану споруду.
- **Наявність техніки.** Автома має мінімально необхідну кількість техніки (екскаватори та бетонозмішувачі) для будівництва вказаної споруди. На деяких плитках зазначено певний тип споруди (наприклад, основа в горах вартістю 5 екскаваторів або водовід потужністю 3 чи більше вартістю щонайменше 6 екскаваторів).

- **Наявність комірки для будівництва.** На ігровому полі є щонайменше 1 доступна комірка для будівництва вказаної споруди.



Автоми потрібно побудувати основу. У неї є основа (1), необхідний жетон технології (2) та необхідні екскаватори (3). Також на полі є вільна комірка для будівництва основи (4). Автома буде її.

Якщо зазначені умови виконуються, Автома буде споруду, вказану на її плитці. Для цього Автома розміщує інженерів на планшеті компанії та використовує будівельне колесо згідно з базовими правилами (не забувайте, що Автома має свої правила розміщення інженерів у комірках дії будівництва на планшеті компанії, див. с. 3).

Якщо на полі є лише одна вільна комірка для будівництва споруди, Автома розміщує на ній споруду. Якщо на полі є декілька вільних комірок, див. розділ «Процес розміщення споруд» на с. 9, щоб визначити, де саме розмістити споруду. Автома одразу отримує дохід із планшета компанії, якщо така можливість стає для неї доступною.

Якщо ви граєте без доповнення «Проект «Легватер»», пропускайте всі дії будівництва приватних будівель.

## Приватні будівлі



Цей символ означає, що Автома буде приватну будівлю, з'єднану з першою (згори донизу) доступною плиткою приватної будівлі, для якої вона має необхідну техніку.



Цей символ означає, що Автома буде приватну будівлю, з'єднану з першою (знизу вгору) доступною плиткою приватної будівлі, для якої вона має необхідну техніку.

Автома ніколи не використовує унікальну дію приватної будівлі. Однак, якщо Автома активує приватну будівлю, її найдешевша комірка стає недоступною для інших гравців до кінця партії.



## Дія механічного цеху



Якщо поточний раунд не п'ятий (останній), Автома витрачає вказану кількість ПО, щоб отримати вказану кількість техніки.

Автома розміщує стільки інженерів на першій доступній комірці дії механічного цеху та витрачає стільки ПО, скільки вказано на плитці Автоми. Після цього Автома отримує вказану на плитці кількість техніки.



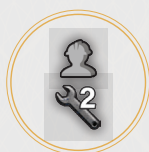
Якщо Автома виконує дію будівництва, вона закінчує хід. В іншому випадку перевірте наступну дію на плитці.

## Дія майстерні



Автома перевіряє будівельне колесо на вказану кількість секторів, якщо на колесі хоч щось розміщено.

Якщо на будівельному колесі Автоми є техніка та/або жетони технологій, вона виконує цю дію. Автома розміщує зазначену на плитці Автоми кількість інженерів у комірці дії майстерні та витрачає вказану кількість ПО на плитці Автоми. Згідно з базовими правилами Автома відразу ж отримує техніку та/або жетони технологій, що опинилися у відкритому секторі після кожного оберту колеса.



У кількох секторах будівельного колеса Автоми лежать жетони технологій та техніка. Отже, Автома може виконати дію майстерні.



Якщо Автома виконує дію майстерні, її хід відразу закінчується. В іншому випадку перевірте наступну дію на плитці.



Якщо Автома виконує дію механічного цеху, її хід відразу закінчується. В іншому випадку перевірте наступну дію на плитці.

Червона Автома витрачає 5 ПО, щоб узяти 1 екскаватор й 1 бетонозмішувач. Як завжди, Автома виконує дію, яка вказана на плитці, а не на зайнятій нею комірці дії.

## Дія патентного бюро

**Автома витрачає 2 ПО, щоб узяти вказаний жетон інноваційної технології, якщо такий є у патентному бюро (або жетон інноваційної технології-джокера, якщо такий доступний).**

Автома розміщує 1 інженера в комірці дії патентного бюро та витрачає 2 ПО (замість 2 інженерів і 5 ПО). Якщо в патентному бюро є два жетони з однаковими спорудами, Автома купує верхній із них. Якщо в патентному бюро немає ані вказаного жетона технології, ані жетона технології-джокера, то Автома не виконує цю дію.

Якщо ви граєте без доповнення «Проект "Легватер"», пропускайте всі дії в патентному бюро, які пов'язані з жетонами технологій із приватними будівлями.



На плитці Автоми зображений жетон інноваційної технології для будівництва основ. У патентному бюро такий жетон є, тому Автома купить його.



Якщо Автома виконує дію патентного бюро, її хід відразу закінчується. В іншому випадку перевірте наступну дію на плитці.

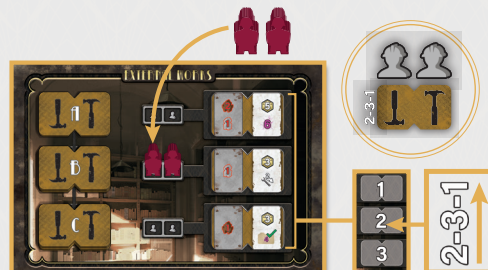
## Дія стороннього замовлення

**Автома виконує доступне стороннє замовлення.**

Перевірте, чи є в Автоми техніка для виконання щонайменше одного доступного стороннього замовлення. Якщо вона може виконати більше ніж одне замовлення, Автома вибирає з них одне за пріоритетом, зазначеним на плитці Автоми (номери відповідають положенням жетонів на планшеті управління, див. приклад далі). Автома розміщує вказану кількість інженерів у відповідній комірці дії та скидає вказану кількість техніки.



**Особлива ситуація.** Якщо ефект стороннього замовлення зобов'язує Автому виконати контракт, вона виконує доступний приватний контракт, розміщений якомога вище у відділі контрактів (якщо таких кілька, Автома виконує той, який правіше; якщо цей ефект вказує на контракт зі значенням 4, то Автома виконує той, який знаходиться вище серед контрактів зі значенням 4 або менше).



Доступні всі сторонні замовлення, а в Автоми достатньо техніки, щоб виконати будь-яке з них. Вона вибирає замовлення № 2 (друге зверху).



Якщо Автома виконує дію стороннього замовлення, її хід відразу закінчується. В іншому випадку перевірте наступну дію на плитці.

## Одиарна дія майстерні / Дія в банку

Автома виконує одну з таких дій:



Якщо на будівельному колесі Автоми хоч щось є, вона розміщує 1 інженера в майстерні та повертає колесо на 1 сектор.



В іншому випадку Автома отримує 1 ПО, розміщуючи 1 інженера в банку.

## Непередбачувана дія механічного цеху / Дія в банку

Автома виконує одну з таких дій:



Якщо поточний раунд не п'ятий, Автома розміщує 1 інженера в механічному цеху, витрачає 3 ПО й отримує 1 техніку того типу, якого у неї найменше (техніка на будівельному колесі не враховується). Якщо в Автоми однакова кількість екскаваторів і бетонозмшувачів, вона бере 1 екскаватор.

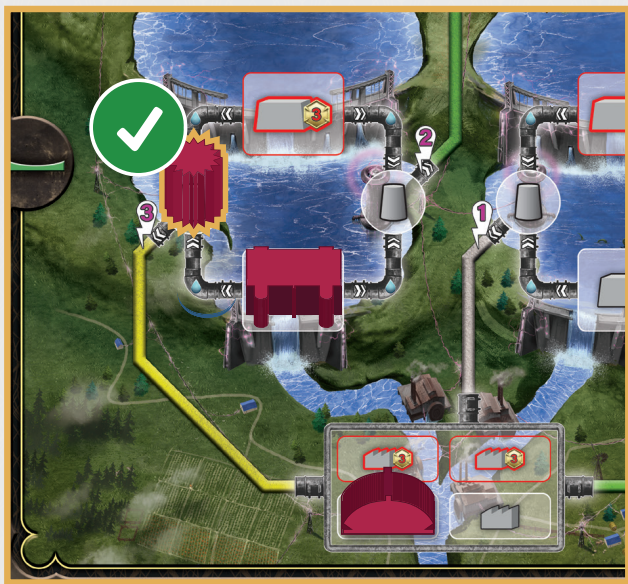


В іншому випадку Автома отримує 1 ПО, розміщуючи 1 інженера в банку.

## ПРОЦЕС РОЗМІЩЕННЯ СПОРУД

Якщо Автоми доступно кілька комірок для будівництва споруд на ігровому полі, описана нижче процедура допоможе вибрати одну з таких комірок.

**Третя споруда в системі.** Насамперед, якщо в Автоми є 1 незавершена система (*система — це з'єднані гребля (нейтральна або власна), чийсь водовід і власна електростанція*), яку вона може завершити будівництвом цієї споруди, Автома вибирає комірку, яка дає змогу це зробити.



Червоній Автомі потрібно побудувати водовід. У неї вже є гребля й електростанція, які можна з'єднати водоводом. Тому Автома одразу буде тут водовід.

В іншому випадку, якщо таких систем немає (або їх більше ніж 1), продовжуйте йти за процедурою.

**Критерії споруди.** Знайдіть стовпець споруди (*основи та насипи, водоводи, електростанції*) на плитці Автоми з критеріями.

Застосуйте перший по порядку критерій, щоб вибрати одну з можливих комірок (*на такій комірці повинен бути відповідний символ споруди, а Автоми має вистачати техніки*). Можливі такі ситуації:

- ◆ Якщо застосований критерій визначив єдину можливу комірку, Автома вибирає цю комірку.
- ◆ Якщо застосований критерій визначив декілька можливих комірок, використовуйте наступний критерій для цих комірок.
- ◆ Якщо застосований критерій не підійшов під жодну з можливих комірок, проігноруйте його та використовуйте наступний критерій для всіх можливих комірок.

Пояснення критеріїв на плитках Автоми наведені на с. 11. Якщо після послідовного застосування всіх 3 критеріїв плитки залишається кілька можливих комірок, використовуйте пам'ятку ігрового поля на останній сторінці правил, щоб вибрати комірку.

В кінці кожного стовпця вказаний код, який відповідає водоймі на ігровому полі. Також коди водойм вказані в пам'ятці ігрового поля.

Коди основ і насипів гребель варіюються в діапазоні 1-10 відповідно до номерів водойм: водойми 1-4 розташовані в горах, 5-7 — на пагорбах, 8-10 — на рівнинах.

Коди водоводів варіюються в діапазоні 1-10 відповідно до номерів водойм. Літера «А» означає лівий водовід кожної водойми, а літера «Б» — правий.

Коди електростанцій варіюються в діапазоні 5-12 відповідно до номерів водойм (*5-7 — на пагорбах, 8-10 — у верхній частині рівнин, 11-12 — у нижній частині рівнин*).

Якщо можна вибрати кілька комірок, почніть із комірки, вказаної кодом на плитці, і рухайтеся далі за нумерацією водойм до першої можливої комірки — вона і стане вибраною коміркою. Якщо ви досягли кінця поля (*10 для основ, насипів і водоводів, 12 для електростанцій*), продовжте перевірку з першої комірки (*1 для основ, насипів і водоводів, 5 для електростанцій*), поки не досягнете першої можливої комірки.



Деякі символи дій вказують на конкретні обмеження в будівництві (наприклад, основа в горах). Враховуйте ці обмеження за наявності кількох варіантів вибору.



Перевірте, чи стане споруда 3-ю в системі

Це єдина комірка, на ігровому полі де побудована Автомою споруда стане 3-ю в системі?

Так

Побудуйте споруду в цій комірці

Ні

Перевірте перший критерій

Перший критерій визначає єдину комірку на ігровому полі для будівництва?

Так

Побудуйте споруду в цій комірці

Ні

Перевірте другий критерій

Другий критерій визначає єдину комірку на ігровому полі для будівництва?

Так

Побудуйте споруду в цій комірці

Ні

Перевірте третій критерій

Третій критерій визначає єдину комірку на ігровому полі для будівництва?

Так

Побудуйте споруду в цій комірці

Ні







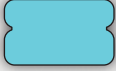










Перевірте код

10

Код вказує, де побудувати споруду. Звертись із пам'яткою ігрового поля та збудуйте споруду в першій доступній комірці.

Алгоритм процедури розміщення споруд. Автомі потрібно побудувати основу. Виконайте алгоритм, щоб визначити місце для будівництва.

## Критерії розміщення споруд: пояснення символів

Основи та насипи гребель	Водоводи	Електростанції
 <p>Гребля, з'єднана з найпотужнішим уже побудованим водоводом (власним або чужим).</p> <p><b>Якщо кілька: власний водовід.</b></p>	 <p>Найпотужніший водовід серед можливих.</p>	 <p>Електростанція, з'єднана з найпотужнішим уже побудованим водоводом (власним або чужим).</p> <p><b>Якщо кілька: власний водовід.</b></p>
 <p>Гребля, з'єднана з власною електростанцією.</p>	 <p>Другий за потужністю водовід серед можливих, якщо є, а <b>ІНАКШЕ</b> найпотужніший.</p>	 <p>Електростанція, з'єднана з власною греблею.</p>
 <p>Гребля, здатна стримати найбільше маркерів води відповідно до поточної ситуації на ігровому полі.</p> <p><b>Якщо кілька: у порядку черговості витоків річок.</b></p>	 <p>Водовід, з'єднаний із власною, нейтральною чи чужою греблею.</p> <p><b>Якщо кілька: 1) власна; 2) нейтральна; 3) чужа.</b></p>	 <p>Електростанція на рівнинах.</p>
 <p>Комірки будівництва із символом у червоній рамці серед можливих.</p>	 <p>Водовід, з'єднаний із власною чи чужою електростанцією.</p> <p><b>Якщо кілька: 1) власна; 2) чужа.</b></p>	<p><b>5 / 6 / 7</b></p> <p>Електростанція у вказаній водоймі на пагорбах (див. пам'ятку ігрового поля).</p>
 <p>Гребля, з'єднана (через водойми без інших гребель) з електростанцією вище за течією.</p>	 <p>Водовід, з'єднаний із чужою, нейтральною або власною греблею.</p> <p><b>Якщо кілька: 1) чужа; 2) нейтральна; 3) власна.</b></p>	 <p>Електростанція, яка живить свою греблю (через водойми без інших гребель), а <b>ІНАКШЕ</b> електростанція, що не живить безпосередньо (через водойми) чужу греблю.</p>
 <p>Гребля, з'єднана (через водовід) із водоймою нижче за течією зі своєю греблею, а <b>ІНАКШЕ</b> гребля, не з'єднана (через водовід) із водоймою нижче за течією з чужою греблею.</p>	 <p>Водовід, з'єднаний із чужою або власною електростанцією.</p> <p><b>Якщо кілька: 1) чужа; 2) власна.</b></p>	 <p>Електростанція, що не живить безпосередньо (через річки) чужу греблю, а <b>ІНАКШЕ</b> електростанція, що безпосередньо живить свою греблю (через річки без інших гребель).</p>

## ДОДАТКИ РІВНІ СКЛАДНОСТІ

Ви можете налаштувати кожну Автому на різний рівень складності. Описані досі правила стосувалися

середнього рівня складності. Кожен описаний далі рівень так чи інакше змінює ці правила.



**Додаток 1.**  
**«Низька напруга».**  
**Рівень складності: легкий**

### ◆ Дохід і бонуси виробництва

Автома не отримує дохід із планшета компанії (внаслідок будівництва основ, насипів і водоводів)

і не застосовує бонуси виробництва (які стають доступними внаслідок будівництва електростанцій).



**Додаток 2.**  
**«Висока напруга».**  
**Рівень складності: важкий**

### ◆ Інноваційні технології

Автома використовує особливі ефекти жетонів інноваційних технологій, враховуючи деякі зміни. Якщо в Автоми є кілька жетонів з однією спорудою (зокрема, жетони-джокери), вона завжди

використовує жетон вищого рівня. Якщо таких кілька, Автома спочатку використовує жетон із конкретною спорудою, а лише потім – жетон-джокер.

Жетон	Споруда	Особливий ефект
	Водовід Рівень 2	Якщо є кілька можливих комірок, Автома завжди вибирає водовід зі значенням 3 або вище.
	Електростанція Рівень 2	Автома використовує свою найкращу систему.
	Приватна будівля Рівень 1	Замість зазначеного особливого ефекту (тобто активації підключеної приватної будівлі) Автома отримує ПО підключеної приватної будівлі.
	Приватна будівля Рівень 2	Автома використовує лише той тип техніки, якого в її особистому запасі найменше. Якщо кількість техніки однакова, Автома використовує тільки екскаватори.
	На ваш вибір Рівень 1	Якщо будується основа, то після перевірки всіх критеріїв процедури розміщення споруд Автома вибирає комірку із символом у червоній рамці.
	На ваш вибір Рівень 1	Автома спочатку використовує техніку, потрібну для споруди, яку буде, а вже потім іншу.

◆ **Унікальна виробнича здатність компанії**

Автома може використовувати унікальну здатність свого планшета компанії, яка стає доступною

внаслідок будівництва 3-ї електростанції, враховуючи деякі зміни.



**США**

*Марґеріт  
Грант*

Червоний колір



За наявності кількох можливих плиток витоків річок під час виконання дії водопостачання Автома вибере ту, що просуне її далі вперед на треку енергії.



**Німеччина**

*Полковник  
Дасслер*

Чорний колір



Повторне виробництво енергії, якщо можливе, має принести якнайбільше одиниць енергії.



**Італія**

*Енріко  
Оліві*

Зелений колір



Немає змін.



**Франція**

*Жозеф  
Фонтен*

Білий колір



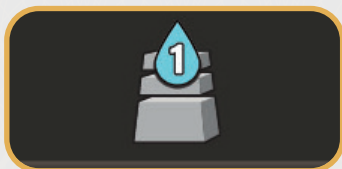
Враховуйте знижку під час перевірки можливості виконання дії виробництва, а ТАКОЖ під час виконання контракту.



**Нідерланди**

*Еллен  
Вос*

Помаранчевий  
колір



Покладіть маркер води перед греблею, з'єднаною з найкращою системою (за винятком щойно використаної). Якщо іншої закінченої системи немає або є кілька найкращих, скористайтеся першим стовпцем плитки з критеріями, щоб визначити, перед якою греблею покласти маркер води.





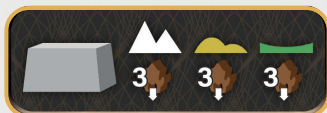
**Додаток 3.**  
**«Надлишок потужності».**  
**Рівень складності: дуже важкий**

◆ **Керівники**

Під час підготовки до гри Автома отримує планшет керівника та користується його здатністю під час гри, враховуючи деякі зміни.



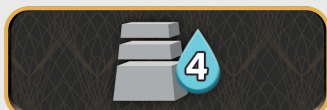
Віальгельд Аґер



*Греблі в горах (а потім на пагорбах) завжди пріоритетніші серед можливих під час перевірки критеріїв розміщення греблі.*



Граціано дель Монте



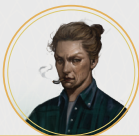
*Під час перевірки можливості виконання дії будівництва, якщо Автома може побудувати насип (наприклад, є гребля, яку можна збільшити за допомогою наявної техніки та жетонів технологій), вона завжди виконує дію будівництва насипу, ігноруючи споруду, вказану на плитці Автоми.*



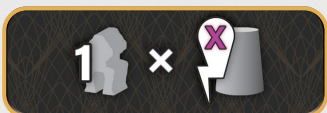
Віктор Фізер



*Коли Автома виконує дію виробництва, використовуючи водовід потужністю 1 або 2, вона використовує лише 1 маркер води.*



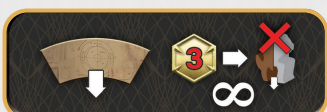
Джана Макґавран



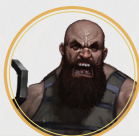
*Під час будівництва водоводу Автома віддає перевагу бетонозмішувачам замість екскаваторів. Під час отримання техніки на вибір Автома завжди віддає перевагу бетонозмішувачам.*



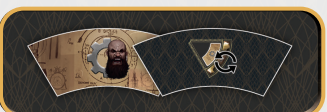
Соломон П. Джордан



*Автома використовує лише 3 ПО замість 1 техніки, але не більше (використання техніки, якщо вона є, завжди буде кращим рішенням, ніж витратити ПО). Не забувайте про цю здатність, перевіряючи наявність техніки для виконання дії будівництва.*



Антон Кривос



*Жетон особливої технології завжди використовується після інноваційних і базових жетонів технологій. Під час використання жетона Автома завжди копіює жетон технології найвищого рівня (тобто: 3, 2, 1, базовий). Якщо є кілька жетонів для копіювання, Автома віддасть перевагу жетону з конкретною спорудою, а потім – джокеру.*



Маріпі Сежібо



*Автома не використовує цю унікальну здатність. Натомість гравці-люди зобов'язані виконувати свою першу дію в раунді, ніби це вони – Автома. Переверніть нову плитку Автоми та дотримуйтеся її вказівок, щоб визначити свою дію для виконання.*



Сімонне Дучані



Після виробництва енергії Автома виконує якомога більше **контрактів** замість того, щоб вибрати 1 із найбільшим значенням. Якщо є вибір, Автома вибирає контракти з найбільшими значеннями. Наприклад, якщо доступні контракти зі значеннями 2, 3, 6, 6, 9 і 10, то, виробивши 9 одиниць енергії, Автома виконає контракти зі значеннями 3 та 6. Якщо доступно кілька контрактів із однаковими значеннями, Автома вибирає контракти праворуч. Але якби Автома виробила 12 одиниць енергії, то вона виконала б контракти зі значеннями 2, 3 і 6. Останнім був би той, який розміщений правіше, ніж зазвичай. Якщо Автома може виконати державний контракт, то вона завжди вибирає його (якщо можливо, у комбінації з 1 чи декількома приватними контрактами).



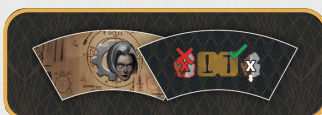
Томмазо Баттіста



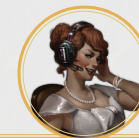
Якщо дія, вказана на плитці Автоми, закінчує хід (тобто не обведена пунктирною рамкою) і **вимагає 1 інженера**, Автома **використовує «Архітектора»** (якщо той доступний), а після виконання дії відразу починає наступний хід, відкриваючи нову плитку Автоми.



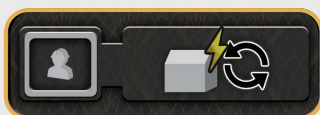
Дессі Спенсер



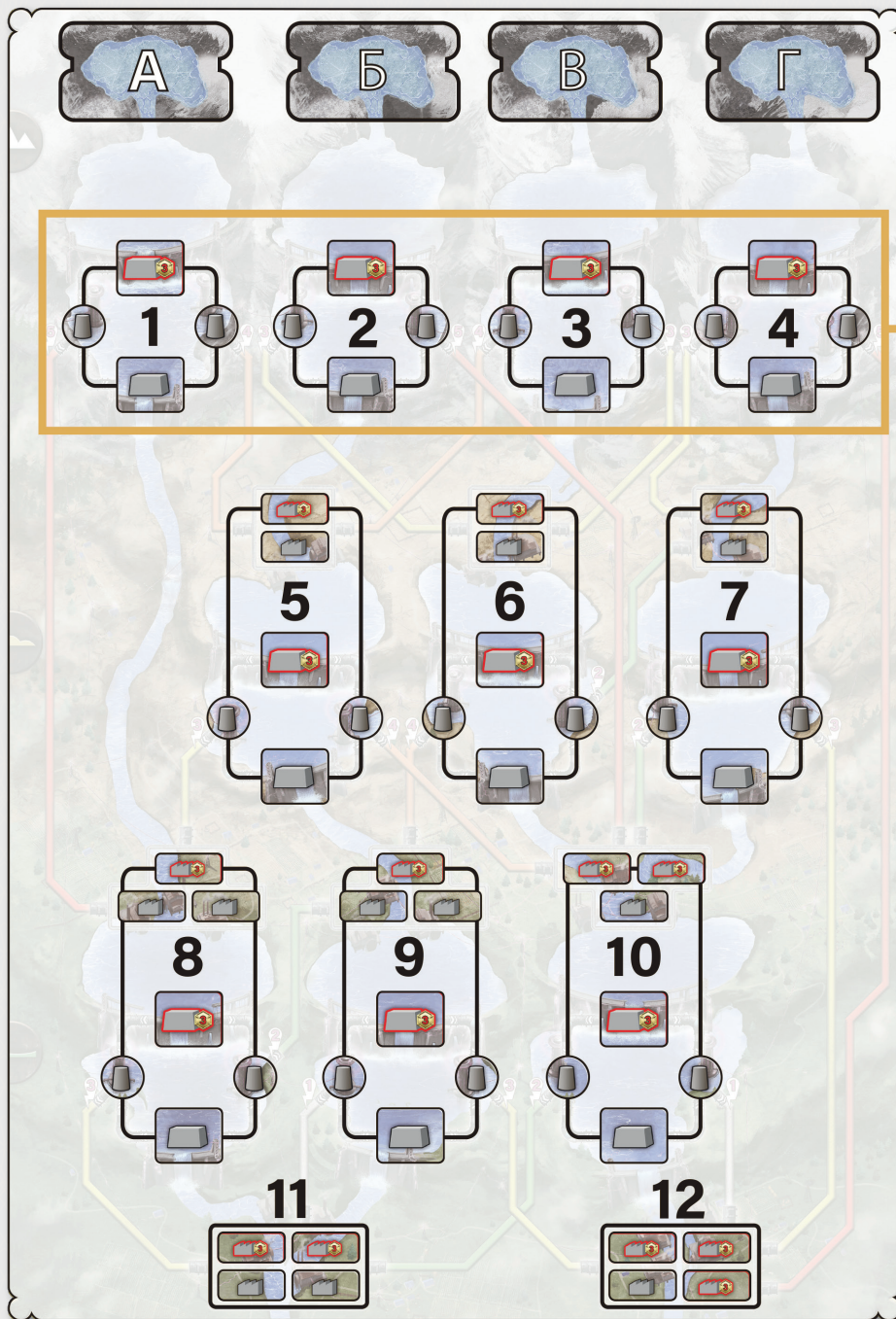
Якщо під час перевірки можливості виконання дії будівництва Автоми доступний жетон особливої технології, вона перевіряє можливість виконання дії стороннього замовлення, використовуючи жетон особливої технології як дію будівництва, що потребує 1 інженера. Якщо є можливість, Автома **виконує будівництво стороннього замовлення, ігноруючи споруду, вказану на плитці Автоми**. В іншому випадку дія будівництва виконується як зазвичай.



Марго Фухсе



Автома не використовує цю унікальну здатність. Але якщо під час перевірки можливості виконання дії будівництва Автома може побудувати приватну будівлю (наприклад, є приватна будівля, яку можна побудувати за допомогою наявної техніки та жетонів технологій), Автома **завжди будує приватну будівлю, ігноруючи споруду, яка вказана на плитці Автоми**. Для будівництва приватної будівлі потрібен 1 інженер.

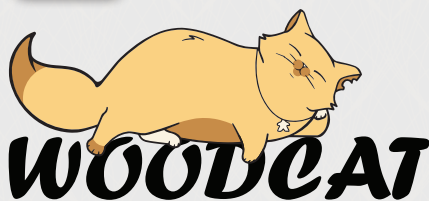


Пам'ятка ігрового поля. Кожна водойма має власний кодовий номер. Комірки будівництва водоводів також позначені літерами.

## ТВОРЦІ ГРИ



Cranio Creations S.r.l.  
Via del Caravaggio, 21  
20144 - Milano - Italia  
[www.craniointernational.com](http://www.craniointernational.com)



Пошта для листування: [woodcat.v@gmail.com](mailto:woodcat.v@gmail.com)

**Автори:** Tommaso Battista та Simone Luciani  
**Розроблення соло-гри:** Tommaso Battista  
**Ілюстрації:** Antonio De Luca, Roman Kuteynikov, Mauro Alocci  
**Графічний дизайн:** Ruslan Audia  
**Редакторка книжки правил:** Elisabetta Micucci  
**Редактура:** Riccardo Rodolfi, Giuliano Acquati  
**Відповідальні за кампанію на кікстартері:** Luigi 'Bove' De Feo, Riccardo Rodolfi, Andrea De Feo  
**Керівництво локалізацією:** Костянтин Некрасов  
**Переклад:** Данило Рега  
**Візуальна адаптація:** Валерія Серова-Некрасова  
**Редактура:** Максим Драч, Поліна Матусевич, Владислав Дубчак, Наталія Ленська