

ПЛОТЦИНА

ПРАВИЛА АВТОМЫ

Париж, 4 декабря 1922 года.

Никола Тесла мерил шагами кабинет: возможно, чтобы согреться, но уж точно — чтобы избавиться от тягостных мыслей. Его мучила бессонница.

Оптимистом он не был никогда, но старость и вовсе превратила его в параноика. В Европе разразилась настоящая водная война, горы были изрыты туннелями, словно муравейники, и весь континент — да что там, возможно, и весь мир — жаждал увидеть результаты его трудов.

Все ждали результатов, но Никола боялся, что совершил ошибку. Не стоило так поспешно отдавать своё изобретение людям. Разве смогут они понять его замысел? Всё это наверняка кончится скверно. Человечество упустит свой последний шанс, и, что хуже всего, именно ему, Тесле, придётся нести бремя вины.

Неожиданно пламя старой масляной лампы, освещавшей его кабинет, задрожало и потухло, оставив после себя облачко дыма.

Тесла упёрся в стену, дёрнул за рычаг и почувствовал, как по его старинному особняку потекла энергия электри-

чества. Через несколько секунд люстра вспыхнула тёплым светло-лиловым светом. Потрясающая технология!

Что ж, выход, конечно, есть: взять выработку всей энергии в свои руки. Или, чем чёрт не шутит, в руки более совершенной формы себя самого — автоматике, располагающей всеми научными знаниями Николы, но не подверженной человеческим страстям и нелогичным мыслям; неподкупному механическому гению, который приведёт человечество в новую эру.

Суперкомпьютер уже построен и скрыт под толщей скалы. Его электромеханические мозговые извилины тянутся на многие мили подземных тоннелей, а миллионы реле только и ждут того, чтобы начать регулировать безостановочный поток информации. Величайший руководитель, бог, сотворённый из стекла, меди и резины.

Но что, если он окажется слишком хорош? Как далеко способен зайти механический мозг?

Впрочем, сказал себе Тесла, не проверишь на практике — не узнаешь.



ВСТУПЛЕНИЕ

«Автома Теслы» — это дополнительный модуль, для партий с которым необходим экземпляр игры «Плотина». Также модуль полностью совместим с дополнением «Проект „Легватер“».

Модуль не используется во вводной игре, в партиях с ним применяются полные базовые правила. Части этого буклета, относящиеся к дополнению «Проект „Легватер“», обведены фиолетовыми рамками, поэтому, если вы играете без дополнения, игнорируйте такие части.

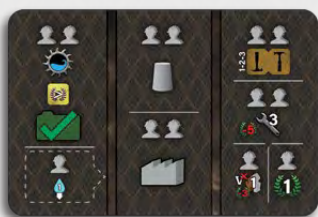
Модуль добавляет возможность играть с одной или несколькими соперничающими с вами Автомами. Таким образом, вы сможете посоревноваться с одной или несколькими Автомами либо проводить партии и с игроками-людьми, и с Автомами (максимальное число участников по-прежнему 4).

Автома играет по обычным правилам, но с некоторыми исключениями, описанными в этом буклете.

Решения Автомы определяются жетонами Автомы (управлять этими жетонами придётся игрокам-людям). Если в партии участвуют несколько Автомы, то все они используют одни и те же жетоны.

Вы можете самостоятельно выбрать уровень сложности Автомы: низкий, средний, высокий и очень высокий (см. приложение на с. 12). Правила, описанные далее в этом буклете, относятся к среднему уровню. Низкий уровень предусматривает меньше манипуляций с Автомой. На высоком и очень высоком уровнях вас ждёт жёсткая конкуренция, но вместе с тем вам придётся управлять большим количеством действий Автомы. Эти уровни рассчитаны на опытных игроков.

КОМПОНЕНТЫ



Сторона
с действиями



Сторона
с критериями

20 двусторонних
жетонов Автомы

ВКРАТЦЕ О ПРАВИЛАХ АВТОМЫ

Для Автомы изменены некоторые базовые правила.



Автома не использует кредиты. Всякий раз, когда Автома должна потратить или получить кредиты, она вместо этого тратит или получает такое же количество ПО (например, если Автома строит сооружение на клетке с символом в красной рамке, она теряет 3 ПО). Число ПО Автомы может быть отрицательным.



Автома не использует управляющего (исключение — очень высокий уровень сложности, см. с. 14).

Автома не использует способность компании, которая становится доступной после постройки 3-й электростанции. Однако она использует бонусы, открываемые 2-й и 4-й электростанциями.



Автома не берёт жетоны контрактов.

Автома выполняет доступные контракты в отделе контрактов напрямую.



Автома покупает жетоны новаторских технологий, но использует лишь их базовые эффекты (символы сооружений). Она не пользуется их особыми эффектами.



Если при выполнении условий **жетона цели** Автома занимает первое место, она получает 20 ПО; если второе — 15 ПО; если третье — 10 ПО.



Инженеры в запасе. Автома делает ходы, пока в её личном запасе есть хотя бы 1 инженер. Если у Автомы нет требуемого количества инженеров (у неё остался 1 инженер, а для действия нужно 2), она всё равно выполняет это действие, используя последнего инженера.

Область действия строительства. В отличие от игроков-людей, когда Автома выполняет действие строительства, она помещает на планшет компании столько инженеров, сколько указано на жетоне Автомы, вне зависимости от вместимости областей действий. За один раунд Автома может построить сколько угодно сооружений.



Для первого действия строительства красной Автоме нужны 2 инженера (1). Она помещает 2 инженеров на планшет компании, игнорируя требования областей действия (2). Для второго действия Автоме нужны ещё 2 инженера (3). Она помещает их на планшет компании, вновь игнорируя требования областей действия (4).

Область действия руководства. В отличие от игроков-людей, выполняя действие руководства, Автома помещает в соответствующую область столько инженеров, сколько указано на её жетоне, вне зависимости от вместимости области. Инженеры Автомы всегда занимают первые свободные (т. е. без инженеров) области действий в соответствующей части планшета руководства, патентного бюро или нового планшета руководства из дополнения сверху вниз в левой колонке и затем сверху вниз в правой колонке. Заметьте, что занятая область действия не влияет на действие, выполняемое Автомой: она выполняет действие, изображённое на её жетоне.

Если в указанном месте нет доступных областей действий, а Автома могла бы выполнить соответствующее действие, поместите её требуемых инженеров рядом с соответствующим действием.



На жетоне Автомы показано, что для выполнения действия мастерской нужны 2 инженера (1). Красная Автома помещает 2 инженеров в первую доступную область действия в мастерской (2).



В этом примере в партии участвуют 3 игрока и 1 Автома. Автома выполняет действие из предыдущего примера в момент игры, когда многие области действий в мастерской уже заняты. Красная Автома помещает 2 инженеров в первую доступную область, игнорируя её требование и дополнительную плату.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте игру как обычно, учитывая общее количество участников, включая Автомы.

- 1 Выберите компании как обычно, а затем случайным образом распределите оставшиеся планшеты компаний и соответствующие им компоненты между Автомами. Не раздавайте Автомам управляющих и начальные контракты.
- 2 Поместите маркер хода Автомы на первое деление шкалы порядка хода. Если вы играете с несколькими Автомами, выберите случайным образом, кто из них будет ходить первой, второй и третьей. Автомы всегда начинают игру с маркерами хода, занимающими верхние деления шкалы порядка хода.
- 3 Автома начинает игру с 16 ПО.
- 4 Перемешайте жетоны Автомы и соберите их в одну стопку стороной с действиями вверх.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Фаза дохода и истоков рек проходит так же, как в базовой игре. Автома получает доход, открытый на её планшете компании.

В фазе действий Автома делает ходы, как игрок-человек.

В начале каждого хода Автомы переворачивайте верхний жетон Автомы и помещайте его в стопку сброса, открывая новый жетон.

Таким образом, всегда будут открыты 2 жетона: один лежит стороной с действиями вверх в стопке, а другой — стороной с критериями вверх в сбросе. Если стопка жетонов закончилась, перемешайте сброс и соберите из него новую.

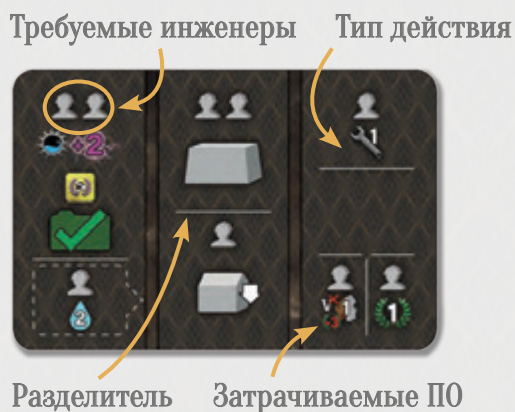


Автома переворачивает верхний жетон. Обратная сторона жетона с её прошлыми действиями станет новой стороной с критериями.

Сторона с действиями определяет, какое действие выполняет Автома. Начиная с первой (левой) колонки и сверху вниз, Автома будет стараться выполнить указанное действие.

Если Автома выполнила действие, она заканчивает ход (если не сказано иное). Если она не выполнила действие и у неё есть хотя бы 1 инженер, Автома постарается выполнить следующее действие, и т. д., пока не будет выполнено одно из них (последнее (внизу правой колонки) всегда возможно выполнить).

Число требуемых инженеров, число затрачиваемых ПО и эффект действия всегда определяются по жетону Автомы.



Автома будет стараться выполнить действия в указанном порядке. Действия, обведённые пунктиром, единственные не заканчивают ход Автомы.

Обычно действия расположены на жетонах по следующему принципу: в левой колонке — связанные с выработкой энергии; в центральной — связанные с сооружениями; в правой — прочие действия.

Действие выработки

Автома вырабатывает энергию, используя лучшую из своих доступных систем, если выполняются несколько условий.

Проверьте выполнение следующих условий в указанном порядке (если одно из условий не выполняется, Автома не вырабатывает энергию):



Готовность системы. На игровом поле есть хотя бы 1 соединение сооружений (плотина, сдерживающая хотя бы 1 каплю воды + трубопровод + электростанция), которое позволит Автоме выработать энергию.



Шкала энергии. Маркер Автомы пока не находится в области текущего раунда, позволяя ей получить полную награду жетона бонуса, или Автома пока не продвинулась дальше всех по шкале энергии (хотя бы 1 из 2 условий).



Требование контракта. Итоговая выработанная энергия (с учётом бонусов и штрафов жетона) получится большей или равной требованию хотя бы 1 доступного контракта указанного типа (зелёного, жёлтого или красного).

Автома вырабатывает энергию, используя лучшую из доступных систем (ту, что выработает больше единиц энергии), и применяет бонус/штраф, указанный на жетоне Автомы (и, возможно, бонус планшета компании). Переместите капли воды и обновите шкалу энергии как обычно. Затем Автома сразу же выполняет в отделе контрактов контракт **любого цвета** с наибольшим значением, которое в состоянии покрыть. Этот контракт она выбирает среди всех доступных (при наличии нескольких вариантов выполняется тот, что лежит правее) и получает указанную награду. Выполненный контракт убирается, и на замену ему выкладывается новый. Автома выполняет государственные контракты так же, как игрок-человек (при наличии нескольких вариантов — тот, что правее).



Красная Автома проверяет условия для выполнения действия выработки. У неё есть готовая система: электростанция, соединённая через трубопровод мощностью 3 с красной плотиной, сдерживающей 2 капли (1). Автома пока не лидирует на шкале энергии (2). Благодаря указанному на жетоне Автомы бонусу «+2» система выработает 8 единиц энергии, которых будет достаточно для выполнения хотя бы 1 доступного зелёного контракта (3). Поэтому Автома вырабатывает 8 единиц энергии, а затем выполняет красный контракт со значением 8, лежащий справа.

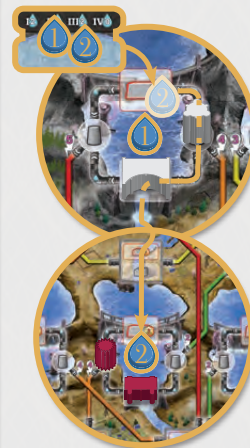


Красная Автома проверяет условия для выполнения действия выработки. У неё есть готовая система: электростанция, соединённая через трубопровод мощностью 3 с красной плотиной, сдерживающей 2 капли (1). Автома пока не лидирует на шкале энергии (2). Благодаря указанному на жетоне Автомы бонусу «+2» система выработает 8 единиц энергии, которых будет достаточно для выполнения хотя бы 1 доступного зелёного контракта (3). Поэтому Автома вырабатывает 8 единиц энергии, а затем выполняет красный контракт со значением 8, лежащий справа.

ли воды, которые эта плотина не сможет сдержать, не добавляются. Если этим действием будет добавлена хотя бы 1 капля, Автома должна поместить 1 инженера в область действия водообеспечения.



Эта плотина красной Автомы может сдержать лишь 1 каплю воды. Автома должна добавить её на соответствующий жетон истока реки.



На показанном примере плотина красной Автомы в холмах сможет сдержать 1 каплю воды, после того как другая капля воды остановится перед белой плотиной в горах. Если Автома должна будет добавить 2 капли воды, она положит их на крайний правый жетон истока реки.

Автома всегда старается добавить максимально возможное число капель воды. Если этого можно добиться несколькими способами (через разные жетоны истоков рек), используйте буквы на текущей стороне с критериями (см. памятку по полю на последней странице этого буклета). Если первая буква соответствует одному из возможных источников рек, добавьте капли воды на него, и т. д.



Если Автома выполнила действие выработки, её ход тут же заканчивается. В противном случае проверьте следующее действие на жетоне.

Действие водообеспечения



Автома добавляет указанное количество капель воды на один или несколько жетонов истоков рек по обычным правилам.

Автома выполнит это действие, только если хотя бы 1 из новых капель воды достигнет плотины Автомы (либо немедленно, либо в ближайшей фазе течения, учитывая текущее состояние игрового поля). Плотины (или плотины) должны иметь достаточную высоту, чтобы сдержать эту каплю воды (или капли). Кап-



Среди жетонов истоков рек, на которые можно добавить капли воды, исток реки А будет выбран первым, затем В, а потом С.

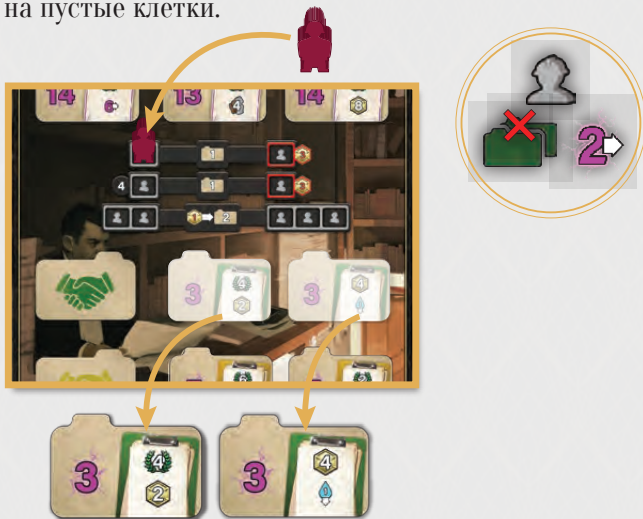


Если у Автомы есть хотя бы 1 инженер, то её ход продолжается, вне зависимости от того, выполнила она действие водообеспечения или нет. Проверьте следующее действие на жетоне.

Действие отдела контрактов

Автома убирает указанные контракты из отдела контрактов, а затем перемещает свой маркер энергии на 2 деления по шкале энергии.

Поместите инженеров в отдел контрактов. Уберите 2 контракта, отмеченные на жетоне Автомы, и выложите 2 новых контракта из соответствующей стопки на пустые клетки.



Выполняя показанное действие, Автома сбрасывает (и затем выкладывает) 2 доступных зелёных контракта в отделе контрактов, а затем перемещает свой маркер энергии на 2 деления.

Если у Автомы есть хотя бы 1 инженер, то после выполнения действия отдела контрактов её ход продолжается. Проверьте следующее действие на жетоне.

ИВ

Действие строительства

Автома строит указанное сооружение при выполнении нескольких условий.

Проверьте выполнение следующих условий в указанном порядке (если хотя бы 1 из них не выполняется, Автома не строит сооружение):

- **Наличие сооружения.** На планшете компании Автомы есть фишка указанного сооружения.
- **Наличие жетона технологии.** У Автомы есть хотя бы 1 доступный жетон технологии (базовой или новаторской), позволяющий построить указанное сооружение.
- **Наличие техники.** У Автомы есть минимально необходимое количество техники (экскаваторы и бетоносмесители) для строительства указанного сооружения. На некоторых жетонах указан определённый тип сооружения (например, для строительства основания в горах нужно 5 экскаваторов, а для трубопровода мощностью 3 или более — хотя бы 6 экскаваторов).

- **Наличие клетки строительства.** На игровом поле есть хотя бы 1 доступная клетка строительства для указанного сооружения.



Автоме нужно построить основание. У неё есть фишка основания (1), нужный жетон технологии (2) и требуемые экскаваторы (3). Также на поле есть свободная клетка для строительства основания (4). Автома строит его.

Если вышеуказанные условия выполняются, Автома строит сооружение, указанное на её жетоне, помещая инженеров на планшет компании и используя колесо строительства как обычно (не забывайте, что Автома игнорирует обычные правила размещения инженеров в областях действий строительства; см. с. 3).

Если на поле есть только одна возможная клетка для строительства сооружения, Автома поместит сооружение на неё.

Если на поле несколько подходящих клеток, см. раздел «Процедура размещения сооружений» на с. 9, чтобы определить, куда поместить сооружение.

Как и в случае с игроком-человеком, если на планшете компании Автомы открывается доход, та его немедленно получает.

Если вы играете без дополнения «Проект „Легватер“» пропускайте все действия строительства зданий.

Здания



Этот символ означает, что Автома строит здание, соединённое с первым (сверху вниз) доступным жетоном частного здания, для которого у неё есть требуемая техника.



Этот символ означает, что Автома строит здание, соединённое с первым (снизу вверх) доступным жетоном частного здания, для которого у неё есть требуемая техника.

Автома никогда не пользуется действием частного здания. Однако, если Автома активирует частное здание, его левая область действия (дешёвая) становится недоступна другим игрокам до конца партии.

NB

Если Автома выполняет действие строительства, её ход тут же заканчивается. В противном случае проверьте следующее действие на жетоне.

Действие мастерской



Автома поворачивает колесо строительства на указанное число секторов, только если на колесе что-то есть.

Если на колесе строительства Автомы есть техника и/или жетоны технологий, она выполняет это действие.

Автома помещает число инженеров, указанное на жетоне Автомы, в область действий мастерской и тратит число ПО, указанное на жетоне Автомы.

Как обычно, Автома сразу же получает технику и жетоны технологий, оказавшиеся в открытом секторе после каждого поворота колеса.



В нескольких секторах колеса строительства Автомы лежат жетоны технологий и техника. Значит, Автома выполняет действие мастерской.

NB

Если Автома выполняет действие мастерской, её ход тут же заканчивается. В противном случае проверьте следующее действие на жетоне.

Действие сборочного цеха



Если текущий раунд не пятый (последний), Автома тратит указанное число ПО, чтобы получить указанное число техники.

Автома помещает столько инженеров в первую доступную область действия сборочного цеха и тратит столько ПО, сколько указано на её жетоне.



Красная Автома тратит 5 ПО, чтобы взять 1 экскаватор и 1 бетономеситель. Как обычно, Автома выполняет действие, которое указано на жетоне, а не в занятой ею области действия.

NB

Если Автома выполняет действие сборочного цеха, её ход тут же заканчивается. В противном случае проверьте следующее действие на жетоне.

Действие патентного бюро

Автомат тратит 2 ПО, чтобы взять указанный жетон новаторской технологии, если в патентном бюро такой есть (либо жетон технологии-джокера, если он доступен).

Автомат помещает 1 инженера в область действия патентного бюро и тратит 2 ПО (вместо 2 инженеров и 5 ПО). Если в патентном бюро есть несколько жетонов с нужным сооружением, Автомат приобретает верхний из них. Если в патентном бюро нет ни указанных жетонов технологии, ни жетонов технологий-джокеров, Автомат не выполняет это действие.

Если вы играете без дополнения «Проект „Легватер“», пропускайте все действия патентного бюро, изображающие жетоны технологий со зданиями.



На жетоне Автоматы показан жетон новаторской технологии, позволяющий строить основания. В патентном бюро такой жетон есть, поэтому Автомат купит его.

НВ

Если Автомат выполняет действие патентного бюро, её ход тут же заканчивается. В противном случае проверьте следующее действие на жетоне.

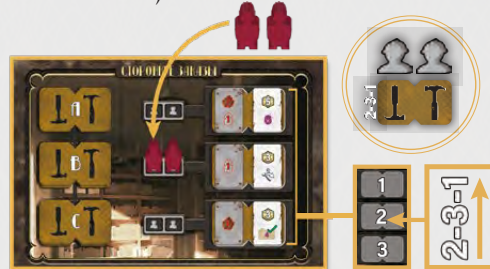
Действие стороннего заказа

Автомат выполняет доступный сторонний заказ.

Проверьте, есть ли у Автоматы техника для выполнения хотя бы 1 доступного стороннего заказа. Если она может выполнить более одного стороннего заказа, Автомат выбирает из них один по приоритету, указанному на жетоне Автоматы. Номера соответствуют положению жетонов на планшете управления (см. пример ниже).

Автомат помещает указанное число инженеров в соответствующую область действия и сбрасывает указанное число техники.

Особый случай. Если эффект стороннего заказа обязывает Автомату выполнить контракт, она выполняет верхний доступный частный контракт в отделе контрактов (если таких несколько, то тот, что правее; если этот эффект указывает на контракт со значением 4, то тот, что выше среди контрактов со значением 4 или менее).



Доступны все сторонние заказы, а у Автоматы достаточно техники, чтобы выполнить любой из них. Она выбирает номер 2 (второй сверху).

НВ

Если Автомат выполняет действие патентного бюро, её ход тут же заканчивается. В противном случае проверьте следующее действие на жетоне.

Общее действие мастерской/банка

Автомат выполнит одно из следующих действий:



Если на колесе строительства Автоматы что-то есть, она помещает 1 инженера в мастерскую и поворачивает колесо на 1 сектор.



В противном случае Автомат получает 1 ПО, помещая 1 инженера в банк.

Общее действие сборочного цеха/банка

Автомат выполнит одно из следующих действий:



Если текущий раунд не пятый, Автомат помещает 1 инженера в сборочный цех, тратит 3 ПО и получает 1 технику того типа, которую у неё меньше всего (техника на колесе строительства не учитывается). Если у Автоматы одинаковое число экскаваторов и бетоносмесителей, она берёт 1 экскаватор.



В противном случае Автомат получает 1 ПО, помещая 1 инженера в банк.

ПРОЦЕДУРА РАЗМЕЩЕНИЯ СООРУЖЕНИЙ

Если Автоме доступно несколько клеток строительства для помещения сооружения на игровом поле, описанная ниже процедура поможет выбрать одну из этих клеток.

Третье сооружение в системе. Прежде всего, если у Автомы есть 1 незавершённая система (система — это соединённые плотина (нейтральная или своя), трубопровод и своя электростанция), которую она может завершить строительством этого сооружения, Автома выбирает клетку, позволяющую это сделать.



Красной Автоме нужно построить трубопровод. У неё уже есть плотина и электростанция, которые можно соединить трубопроводом. Поэтому Автома сразу строит здесь трубопровод.

В противном случае, если таких систем нет (или их больше 1), продолжайте выполнять процедуру.

Критерии сооружения. Найдите колонку строящегося сооружения (основание и насыпь, трубопровод, электростанция) на жетоне Автомы с критериями. Примените первый по порядку критерий, чтобы выбрать одну из возможных клеток (на такой клетке должен быть соответствующий символ сооружения, а Автоме должно хватать техники). Возможны следующие ситуации:

- ♦ Если применённый критерий определил единственную возможную клетку, Автома выбирает эту клетку.
- ♦ Если применённый критерий определил несколько возможных клеток, примените следующий критерий к этим клеткам.

- ♦ Если применённый критерий не подошёл ни под одну из возможных клеток, проигнорируйте его и примените следующий критерий ко всем возможным клеткам.

Объяснение критериев, встречающихся на жетонах Автомы, приведено на с. 11.

Если после последовательного применения всех 3 критериев, показанных на жетоне, по-прежнему остаётся несколько возможных клеток, используйте памятку по полю на последней странице буклета, чтобы выбрать клетку.

В конце каждой колонки указан номер, соответствующий водоёму на игровом поле. Также номера водоёмов указаны на памятке по полю.

Номера оснований и насыпей плотин меняются в диапазоне 1–10 в соответствии с номерами водоёмов. Водоёмы 1–4 расположены в горах, 5–7 расположены в холмах, 8–10 расположены на равнинах.

Номера трубопроводов меняются в диапазоне 1–10 в соответствии с номерами водоёмов. Буква А обозначает левый трубопровод каждого водоёма, а буква В — правый.

Номера электростанций меняются в диапазоне 5–12 в соответствии с номерами водоёмов (5–7 в холмах, 8–10 в верхней части равнин, 11–12 в нижней части равнин).

Если можно выбрать несколько возможных клеток, начните с клетки, указанной номером на жетоне, и продвигайтесь дальше, следуя нумерации водоёмов, к первой возможной клетке — она и станет выбранной клеткой. Если вы достигли конца поля (10 для оснований, насыпей и трубопроводов, 12 для электростанций), продолжите проверку с первой клетки (1 для оснований, насыпей и трубопроводов, 5 для электростанций), пока не достигнете первой возможной клетки.



Некоторые символы действий указывают конкретные ограничения на строительство (например, основание в горах). Учитывайте эти ограничения при наличии нескольких вариантов выбора.



Проверить, станет ли сооружение 3-м в системе

Это единственная клетка, где сооружение Автомы станет 3-м в системе?

Да

Построить сооружение на этой клетке

Нет

Проверить первый критерий

Первый критерий определяет единственную клетку на поле для сооружения?

Да

Построить сооружение на этой клетке

Нет

Проверить второй критерий

Второй критерий определяет единственную клетку на поле для сооружения?

Да

Построить сооружение на этой клетке

Нет

Проверить третий критерий

Третий критерий определяет единственную клетку на поле для сооружения?

Да

Построить сооружение на этой клетке







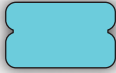

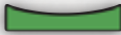








Нет

Проверить номер

10

Номер показывает, где строить сооружение. Сверьтесь с памяткой по полю и постройте в первом доступном месте

Критерии размещения сооружений. Объяснение символов

Основания и насыпи плотин	Трубопроводы	Электростанции
 <p>Плотина, соединённая с самым мощным и уже построенным трубопроводом (своим или чужим). Если несколько: свой трубопровод</p>	 <p>Самый мощный трубопровод среди возможных</p>	 <p>Электростанция, соединённая с самым мощным и уже построенным трубопроводом (своим или чужим). Если несколько: свой трубопровод</p>
 <p>Плотина, соединённая со своей электростанцией</p>	 <p>Второй по мощности трубопровод среди возможных, если есть, а иначе самый мощный</p>	 <p>Электростанция, соединённая со своей плотиной</p>
 <p>Плотина, способная получить больше всего капель воды при нынешнем состоянии игрового поля. Если несколько: в порядке истоков рек</p>	 <p>Трубопровод, соединённый со своей, нейтральной или чужой плотиной. Если несколько: свой, нейтральный, чужой</p>	 <p>Электростанция на равнинах</p>
 <p>Клетка строительства с символом в красной рамке среди возможных</p>	 <p>Трубопровод, соединённый со своей или чужой электростанцией. Если несколько: своя, чужая</p>	<p>5 / 6 / 7</p> <p>Электростанция в указанном водоёме в холмах (см. памятку по полю)</p>
 <p>Плотина, соединённая (через водоёмы без других плотин) с электростанцией выше по течению</p>	 <p>Трубопровод, соединённый с чужой, нейтральной или своей плотиной. Если несколько: чужой, нейтральный, свой</p>	 <p>Электростанция, снабжающая свою плотину (через водоёмы без других плотин), а иначе электростанция, не снабжающая напрямую (через водоёмы) чужую плотину</p>
 <p>Плотина, соединённая (через трубопровод) с водоёмом ниже по течению со своей плотиной, а иначе плотина, не соединённая (через трубопровод) с водоёмом ниже по течению с чужой плотиной</p>	 <p>Трубопровод, соединённый с чужой или своей электростанцией. Если несколько: чужая, своя</p>	 <p>Электростанция, не снабжающая напрямую (через водоёмы) чужую плотину, а иначе электростанция, напрямую снабжающая свою плотину (через водоёмы без других плотин)</p>

ПРИЛОЖЕНИЯ.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Вы можете задать каждой Автоме свой уровень сложности. Описываемые до сих пор правила относились к среднему уровню сложности. Каждый описанный далее уровень тем или иным образом меняет эти правила.



Приложение 1.
«Низкое напряжение».
Уровень сложности: низкий

♦ Доход и бонусы выработки

Автома не получает доход по планшету компании (открываемый при строительстве оснований, насыпей и трубопроводов) и не применяет бонусы выработки (открываемые при строительстве электростанций).



Приложение 2.
«Высокое напряжение».
Уровень сложности: высокий

♦ Новаторские технологии

Автома использует особые эффекты жетонов новаторских технологий, учитывая указанные ниже особые правила. Если у Автомы несколько жетонов с одним сооружением (включая джокеры), она всегда использует жетон более высокого уровня. Если таких несколько, Автома сначала использует жетон с конкретным сооружением и лишь затем джокер.

Жетон	Сооружение	Особый эффект
	Трубопровод, уровень 2	При наличии нескольких возможных клеток Автомы всегда выбирает трубопровод со значением 3 и больше
	Электростанция, уровень 2	Автома использует свою лучшую систему
	Здание, уровень 1	Вместо указанного эффекта (т. е. выполнения действия активированного частного здания) Автома получает ПО этого здания
	Здание, уровень 2	Автома использует лишь тот тип техники, которого в её личном резерве меньше всего. Если такого нет, Автома использует только экскаваторы
	Любое, уровень 1	Если строится основание, то после проверки всех критериев процедуры размещения сооружений Автома выбирает клетку с символом в красной рамке
	Любое, уровень 1	Автома использует технику, обычно требуемую для сооружения, которое она строит, а лишь затем другую

◆ Способность компании

Автома может использовать уникальную способность своего планшета компании, получаемую при строительстве 3-й электростанции. Она учитывает некоторые изменения в её действии.



США
Маргарита Грант
Красный цвет



При наличии нескольких возможных жетонов источников рек во время выполнения действия водобеспечения Автома выберет тот, что продвинет её дальше по шкале энергии.



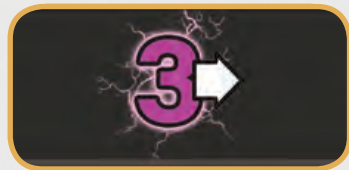
Германия
Оберст Дасслер
Чёрный цвет



Вторая выработка энергии, если возможна, должна принести как можно больше единиц энергии.



Италия
Энрико Оливи
Зелёный цвет



Нет изменений.



Франция
Жозеф Фонтен
Белый цвет



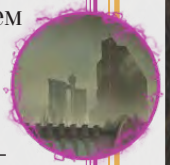
Учитывайте скидку и при проверке возможности выполнения действия выработки, и при выполнении контракта.



Нидерланды
Эллен Вос
Оранжевый цвет



Капля воды добавляется перед плотиной, соединённой с лучшей системой (за исключением только что использованной). Если другой законченной системы нет или есть несколько наилучших, воспользуйтесь первой колонкой жетона с критериями, чтобы определить, к какой плотине добавить каплю воды.





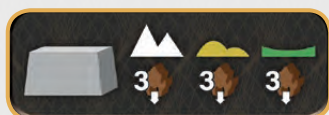
Приложение 3.
«Переизбыток мощности».
Уровень сложности: очень высокий

Управляющие

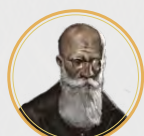
Во время подготовки к игре Автома получает жетон управляющего и пользуется его способностью в ходе партии, учитывая некоторые изменения.



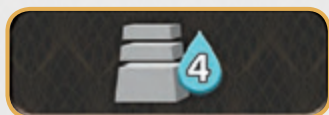
Вольфганг Адлер



Плотины в горах (а потом в холмах) всегда приоритетнее среди возможных, при проверке критерия размещения плотины.



Траçиано дель Монте



При проверке возможности выполнения действия строительства, если Автома может построить насыпь (например, есть плотина, которую можно увеличить при помощи имеющейся техники), она всегда выполняет действие строительства насыпи, игнорируя сооружение, указанное на жетоне Автомы.



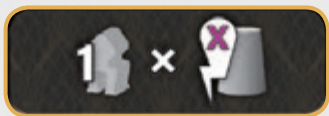
Виктор Фишер



Когда Автома выполняет действие выработки, используя трубопровод мощностью 1 или 2, она расходует только 1 каплю воды.



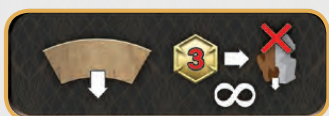
Джимми Майдауппи



При строительстве трубопровода Автома предпочитает использовать бетоносмесители вместо экскаваторов. При получении техники по выбору Автома предпочитает получать бетоносмесители.



Соломон Ф. Джордан



Автома использует только 3 ПО вместо 1 техники, не больше. Использование техники, если она есть, всегда будет предпочтительней траты ПО. Не забывайте об этой способности, проверяя наличие техники для выполнения действия строительства.



Антон Крылов



Жетон особой технологии всегда используется после жетонов базовых и новаторских технологий. При использовании жетона Автома всегда копирует жетон технологии наивысшего уровня (то есть в порядке: 3, 2, 1, базовый). При наличии вариантов Автома предпочтёт жетон с конкретным сооружением, а потом джокер.



Маяпри Секибо



Автома не использует эту особую способность. Но игроки обязаны выполнять своё первое действие в раунде, как если бы они были Автомой. Открывайте новый жетон Автомы и следуйте его указаниям, чтобы определить своё действие для выполнения.



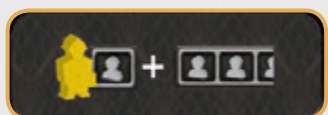
Симоне Фучиани



Во время выработки энергии Автома выполняет как можно больше контрактов, вместо того чтобы выбрать 1. При наличии выбора Автома выбирает контракты с наибольшим значением. Например, если доступны контракты со значениями 2, 3, 6, 6, 9 и 10, то, выработав 9 единиц энергии, Автома выполнит контракты со значениями 3 и 6. Как обычно, при наличии вариантов выбираются контракты справа. Но если бы Автома выработала 12 единиц энергии, то она выполнила бы контракты со значениями 2, 3 и 6. Последним был бы тот из двух, что лежит правее. Если Автома может выполнить государственный контракт, то она всегда выбирает его (если возможно, в комбинации с 1 или несколькими частными контрактами).



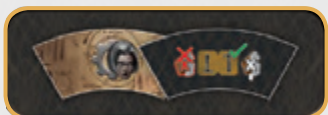
Томмазо Баттиста



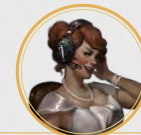
Если действие, указанное на жетоне Автомы, заканчивает ход (т. е. не обведено пунктирной рамкой) и требует 1 инженера, Автома использует архитектора (если тот доступен), а после выполнения действия сразу начинает второй ход, открывая новый жетон Автомы.



Джесси Спенсер



Если при проверке возможности выполнить действие строительства Автоме доступен жетон особой технологии, она проверяет возможность выполнения действия стороннего заказа, используя особую технологию в качестве действия строительства, требующего 1 инженера. Если возможность есть, Автома выполняет «строительство» стороннего заказа, игнорируя сооружение, указанное на жетоне Автомы. В противном случае действие строительства выполняется как обычно.

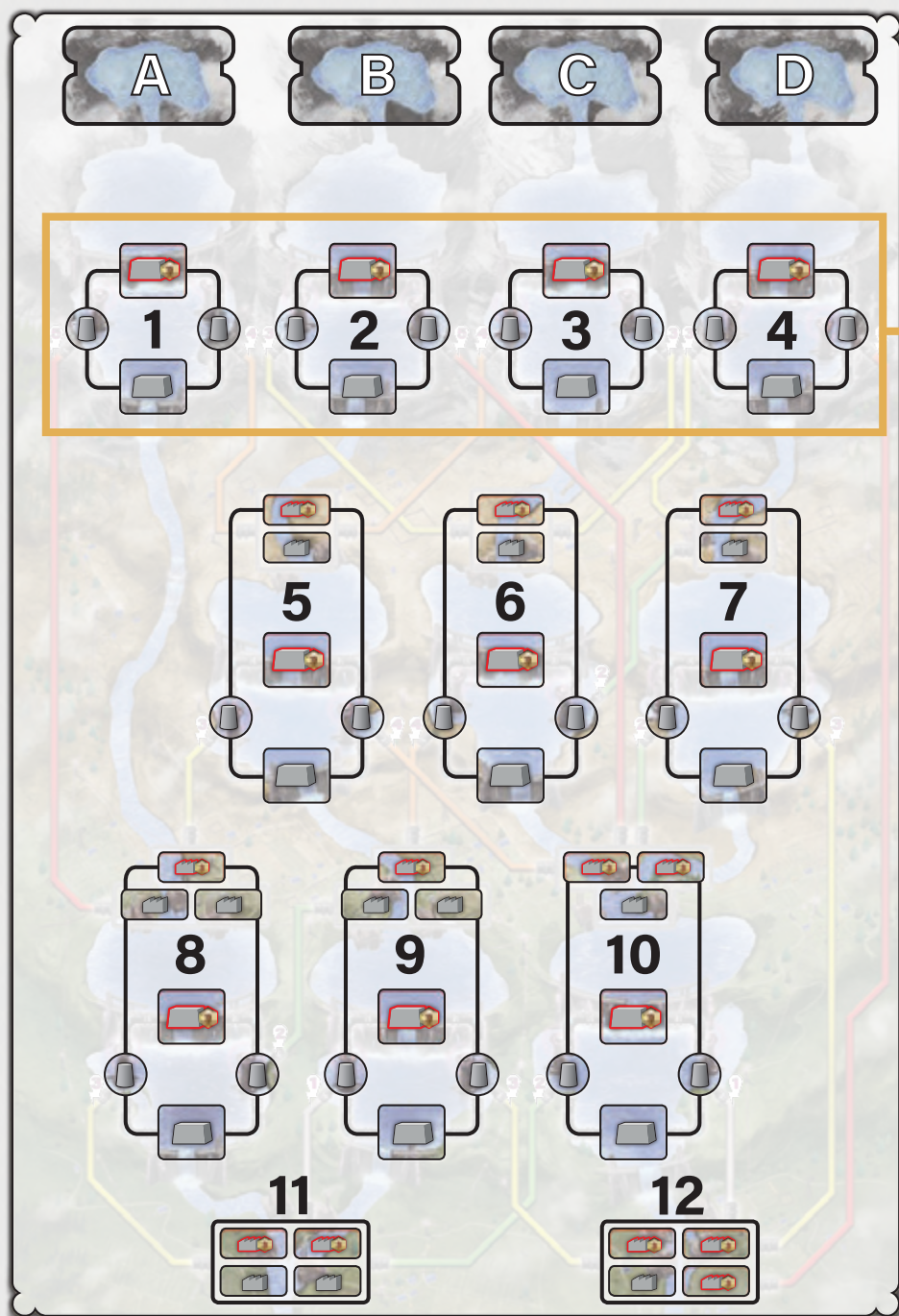


Марго Душе



Автома не использует эту особую способность. Но если при проверке возможности выполнить действие строительства Автома может построить здание (например, есть частное здание, которое можно построить при помощи имеющейся техники и жетонов технологий), Автома всегда строит здание, игнорируя сооружение, указанное на жетоне Автомы. Для действия строительства здания требуется 1 инженер.

Памятка по полю. У каждого водоёма свой номер. Также у клеток строительства трубопроводов есть буквенная маркировка.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Томмазо Баттиста и Симоне Лучани
Художники: Антонио де Лука, Роман Кутейников и Мауро Алоччи
Графический дизайнер: Руслан Аудия
Редактор: Элизабетта Микуччи
Корректоры: Риккардо Родолфи и Джулиано Аккуати



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский
Выпускающий редактор: Филипп Кан
Редактор: Катерина Шевчук
Переводчики: Александр Петрунин и Анна Полянская
Корректоры: Кирилл Егоров, Алина Кривошлыкова и Анна Полянская
Верстальщик: Ульяна Гребенева



www.crowdgames.ru

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.