

Симоне Лучани и Вирджинио Джильи

ГРАНД-ОТЕЛЬ

«АВСТРИЯ»



АВТОМА

Гранд-отель «Австрия»: Автома

Автор: Mauro Gibertoni (mautoma.com)

Перевод: Владимир Жданов

Версия 1.0 от 25.01.2018

Эти правила позволят вам играть в одиночку против виртуального противника – Автомы. Вы играете по обычным правилам, а Автома – по упрощённым правилам, так что вам не придётся тратить много времени на выполнение действий Автомы или придумывать для неё стратегию, и вы сможете сосредоточиться на собственных действиях.

Компоненты

Вам понадобятся обычные компоненты игры и дополнительно колода Автомы, состоящая из 20 карт.

Подготовка

ЗАМЕЧАНИЕ: если вы собираетесь играть в лёгком режиме, пропустите правила в данной рамке.

Возьмите из колоды карт персонала все карты, дающие бонус в конце игры. Перемешайте их и положите 5 верхних карт лицевой стороной вниз рядом с отелем Автомы. Оставшиеся карты персонала замешайте обратно в общую колоду карт персонала.

Перемешайте колоду Автомы и положите её рядом с отелем Автомы.

Подготовьте игру по обычным правилам для двух игроков со следующими изменениями:

- Автома не получает 4 стартовые фишки ресурсов;
- Автоме не нужен диск на шкале денег;
- Автома не подготавливает первые 3 номера;
- Автома не получает 6 карт персонала;
- Автома не получает стартового постояльца.

Случайным образом определите первого игрока.

Уровни сложности

Вы можете играть на одном из трёх уровней сложности:

- **Лёгкий:** не применяйте эффекты иконок в квадратных скобках с карт автомы (считайте, что таких иконок нет на карте). Во время игры игнорируйте все иконки персонала.
- **Нормальный:** не применяйте эффекты иконок в квадратных скобках с карт автомы.
- **Сложный:** применяйте эффекты всех иконок с карт автомы.

Особенности Автомы

- Автоме не нужны деньги, чтобы приглашать постояльцев или подготавливать номера.
- Автома немедленно выполняет заказ постояльца без необходимости получать и тратить кубики ресурсов.
- Автоме не нужно иметь подготовленный номер, чтобы заселить постояльца.
- Автома никогда не пропускает свой ход.
- Автома не получает бонусы и не подвергается штрафам во время императорского подсчёта очков.
- Автома не получает награду за заселение группы номеров любого цвета.

Как пользоваться картами автомы

На каждой карте автомы указаны действия, выполняемые Автомой.

Таким образом, в каждом раунде вам нужно будет вскрыть как минимум 2 карты автомы и применить указанные на них эффекты. Вскрывайте карту автомы в начале каждого хода Автомы.

Если колода Автомы закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.



Первая иконка указывает цвет постояльца, которого Автома будет приглашать. Если таких постояльцев несколько, Автома выбирает постояльца с большим числом ПО. Если всё ещё несколько вариантов, то Автома приглашает первого подходящего постояльца, выбирая по направлению, определяемому иконкой руки на карте автомы. В случае если на карте автомы указано несколько иконок постояльцев, Автома приглашает их по очереди (игнорируя иконки постояльцев отсутствующего цвета) и добавляет на игровое поле карту нового постояльца сразу же после приглашения очередного постояльца.

Вторая иконка указывает кубик, который возьмёт Автома. Если указано 2 кубика, Автома берёт кубик из той клетки действия, где кубиков больше. В случае одинакового количества кубиков Автома забирает кубик с клетки действия, выбирая по направлению, определяемому иконкой руки на карте автомы.

Иконка руки указывает на край игрового поля или поля действий, начиная с которого выбирается карта постояльца или кубик в случае неоднозначности выбора. Если рука указывает влево, то выбор осуществляется, начиная с левого края и двигаясь вправо, а если вправо – начиная с правого края и двигаясь влево.

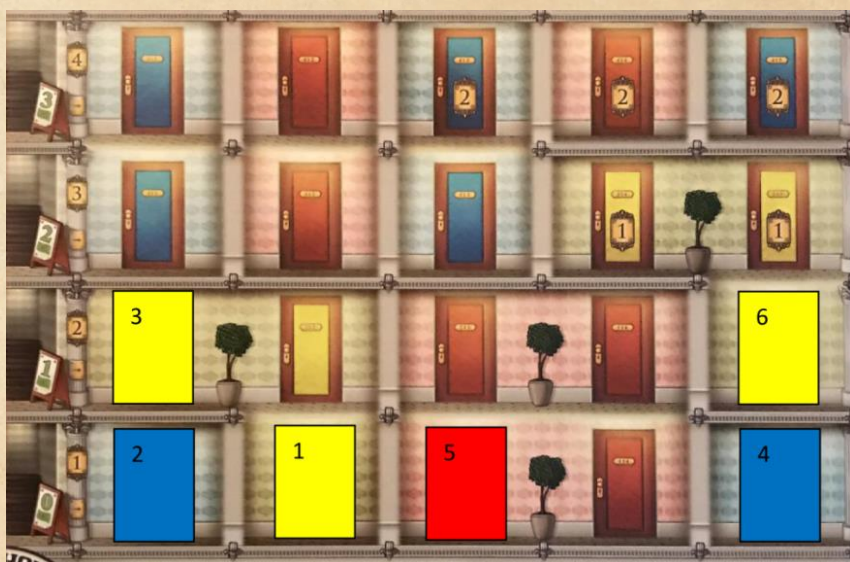
Особые случаи:

- DMAX означает, что Автома берёт кубик из той клетки действия, где кубиков больше всего;
- DMIN означает, что Автома берёт кубик из той клетки действия, где кубиков меньше всего;
- серая иконка постояльца означает, что Автома приглашает постояльца с наибольшим числом ПО независимо от его цвета;
- если кубиков, указанных на карте автомы, нет, сбросьте эту карту и возьмите другую;
- если Автома не пригласила **ни одного** постояльца, т. к. нет постояльцев указанного на карте автомы цвета или в отеле Автомы нет свободных номеров необходимого цвета для заселения постояльца, сбросьте эту карту и возьмите другую.

Сразу после того, как Автома приглашает постояльца к себе в отель, тот приносит число ПО, указанное на карте постояльца, а затем Автома заселяет его в свободный номер, размещая на своём планшете отеля соответствующий жетон заселённой стороной вверх. Все остальные бонусы, указанные на карте постояльца, не применяются.

Как размещать жетоны заселённых номеров

- Автома не платит за размещение таких жетонов;
- Автома игнорирует ограничения на размещение жетонов (жетон не обязан размещаться рядом с уже выложенным жетоном, а первый жетон может быть выложен на любое место);
- если приглашённый постоялец **синего/красного/жёлтого** цвета, Автома размещает жетон номера так, чтобы закончить горизонтальный ряд (по возможности), выбирая комнату снизу вверх и слева направо;
- если приглашённый постоялец **зелёного** цвета, Автома размещает жетон номера так, чтобы закончить вертикальный ряд (по возможности), выбирая комнату справа налево и снизу вверх;
- если Автома размещает жетон в комнате с символом ПО, то сразу же получает эти ПО как и игрок-человек.



Пример: если Автома приглашает постояльцев в следующем порядке:

- 1 - жёлтый
- 2 - синий
- 3 - жёлтый
- 4 - зелёный
- 5 - красный
- 6 - зелёный,

отель будет выглядеть так, как показано на рисунке.

В нижней части карты автомы указана следующая информация:

- **На сколько делений по шкале императора продвигается фишка Автомы.**
Автома немедленно продвигается на указанное число делений в зависимости от текущего раунда.
- **Если Автома выполняет требование карты политики...**
Если рядом с числом, соответствующим текущему раунду, изображена карта политики, Автома помещает свой диск на указанную карту (A/B/C) и получает соответствующее число ПО. Если у Автомы уже есть диск на указанной карте политики, проигнорируйте это действие.
- **Если Автома нанимает персонал...**
Независимо от номера текущего раунда, если на карте автомы есть иконка персонала, Автома берёт карту из общей колоды карт персонала. Если иконка персонала изображена вместе с символом «конец игры», Автома берёт карту из своей колоды персонала, сформированной при подготовке к игре (5 карт персонала, дающие бонус в конце игры).



Пример: идёт 6-й раунд, и Автома разыгрывает указанную карту. Автома продвигает свою фишку на 1 деление по шкале императора и выполняет требования карты политики А. Автома получает ПО с карты политики (если ещё не получала). Наконец, Автома получает карту персонала из общей колоды персонала.

Императорский подсчёт очков

Во время императорского подсчёта очков Автома получает ПО в соответствии с положением своего диска на шкале императора. Автома не получает бонусы и не подвергается штрафам с жетонов императора.

Финальный подсчёт очков

Результат Автомы складывается из ПО, набранных в течение партии, ПО за заселённые номера и ПО за карты персонала, дающие бонус в конце игры (если они есть).