

АВТОМА

СЕРП

НЕБЕСНЫЙ ГАМБИТ

РАЗРАБОТЧИКИ: МОРТЕН МОНРАД ПЕДЕРСЕН,
ДЭВИД СТАДЛИ И ЛАЙНС ДЖ. ХАТТЕР

ВСТУПЛЕНИЕ

Следуя зову своей захватнической натуры, Автома усилила военную мощь дирижаблем. К счастью, заикленность Автомы на вражде дорого ей обойдётся: в отличие от вас она не может применять мирные свойства дирижаблей.

Описанные далее правила позволяют использовать дополнение «Небесный гамбит» в режиме Автомы, за исключением жетона дирижабля «Пошлина», который в данном режиме использовать нельзя.

КОМПОНЕНТЫ

- 7 карт дирижаблей Автомы.
- 2 двухсторонние карты резолюций Автомы.

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА. Наиболее очевидным способом отразить перемещение дирижабля было бы добавление в колоду Автомы новых карт с особым действием перемещения дирижабля. Однако мы решили поступить иначе, в основном для того, чтобы избежать удорожания дополнения и недовольства значительного числа игроков, купивших дополнительные колоды Автомы. Кроме того, мы хотели сохранить тщательно сбалансированную частоту прочих действий Автомы.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте всё как обычно, за исключением жетона военных свойств дирижабля и жетона резолюции:

ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ ДОБАВИТЬ МОДУЛЬ «ДИРИЖАБЛИ»:

- Возьмите вслепую или выберите одну из карт дирижаблей Автомы.
- Найдите соответствующий ей жетон военных свойств дирижабля. Вы будете использовать именно его.

ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ ДОБАВИТЬ МОДУЛЬ «РЕЗОЛЮЦИИ»:

Выберите жетон резолюции, затем возьмите соответствующую ему карту резолюции Автомы. На ней будут описаны дополнительные возможные изменения в игровом процессе.

ЛАГЕРЬ АВТОМЫ

Если к началу хода Автомы на поле нет её наземных фигурок и вражеские фигурки контролируют все территории, соседние с её базой, не используйте в этот ход первые два ряда действий с карты Автомы. Вместо этого воспользуйтесь данными символами:



ДИРИЖАБЛИ

- Всякий раз, когда герой Автомы совершает перемещение, не связанное с атакой ( или ) , её дирижабль также перемещается. Сперва перемещается герой, затем дирижабль.
- У дирижабля Автомы нет мирного свойства.
- В отличие от прочих фигурок, у дирижабля Автомы нет окрестности (см. с. 5 правил Автомы из базовой игры). Это означает, что к нему не относятся никакие правила, применяющиеся к окрестности фигурки.
- Некоторые правила для дирижабля Автомы относятся к территориям по соседству с дирижаблем. В этих случаях речь идёт о 6 клетках вокруг дирижабля, но не о той территории, на которой он находится.
- На дирижабль Автомы действуют те же ограничения на передвижение, что и на прочие её фигурки, пока маркер на её карте звёзд не покинет клетки с . Это ограничение также распространяется на упомянутое выше соседство.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ БОЕВЫХ ФИГУРОК АВТОМЫ

Ко всем действиям перемещения Автомы, связанным с перемещением боевых фигурок (, , , , , , , ) , добавляются два особых условия определения допустимых территорий, применяемых до всех прочих:

1. Ближайшая к дирижаблю Автомы допустимая территория.
2. Допустимая территория без дирижабля противника.

КАРТЫ ДИРИЖАБЛЕЙ АВТОМЫ

Жетонам военных свойств дирижаблей соответствуют карты дирижаблей, адаптирующих их для Автомы.

Формат этих карт одинаков и включает в себя от 1 до 3 элементов:

1. Операция **перемещения** дирижабля Автомы.
2. Особое правило для **свойства** дирижабля Автомы.
3. Правила **боя**.

Когда Автома вступает в бой на территории со своим дирижаблем, используйте правила боя с карты дирижабля (если не указано иное).

ЖЕТОНЫ РЕЗОЛЮЦИЙ

Правила некоторых резолюций изменяются в режиме Автомы. Эти изменения отражены на картах резолюций Автомы. Как и любой игрок, Автома влияет на условие окончания игры — это справедливо для всех резолюций.

ВАРИАНТ ИГРЫ С АКТИВНЫМ ДИРИЖАБЛЕМ

Если вам хочется, чтобы дирижабль Автомы вёл себя более активно, добавьте символы   как третью возможность для его передвижения.

