

# ЧЕРВОНИЙ СВІТАНОК

Автори: Джеймі Стегмаєр і Александер Шмідт  
Художники: Жак Дейвіс, Майлз Бенксі й Джастін Вонг

*Засновано на серії романів Пірса Брауна*

Відкрийте для себе футуристичний всесвіт «Червоного світанку»! Ця гра заснована на серії романів Пірса Брауна, де він розповідає про утопічне суспільство, поділене на 14 різнокольорових каст. Вам випало очолити один з великих домів, що прагне здобути владу, спираючись на різномасштабних послідовників. Чи вдасться вам вплинути на чинний баланс у суспільстві? Чи ви й надалі миритиметеся з пануванням золотих?

## ОГЛЯД І МЕТА ГРИ

Кожну партію ви починаєте з картами випадкових персонажів зі всесвіту «Червоного світанку». Протягом гри ви використовуєте ці карти різними способами – призначаєте персонажів, активуєте їхні властивості й додаєте персонажів собі на руку. Беручи нового персонажа, ви отримуєте особливий бонус тієї зони, звідки взяли цього персонажа.

Гра закінчується, коли виконуються відповідні умови. Щоб визначити свій підсумковий результат, ви рахуєте набрані очки за комбінації карт персонажів на руці та додаєте очки за гелій, володарювання, позицію на треку флоту й рівень впливу.

## КОМПОНЕНТИ

60 фішок гелію (червоні кристали)



60 фішок впливу  
(по 10 фішок 6 різних кольорів)



6 фішок флоту  
(по 1 кораблю 6 різних кольорів)



1 фішка першого гравця  
(у формі півмісяця)



1 фішка володарювання



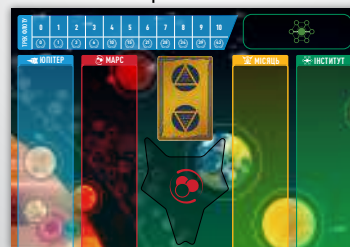
112 карт персонажів



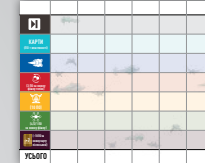
6 плиток домів



1 ігрове поле



1 блокнот для підрахунку очок



1 кубик світанку



6 карт-пам'яток



## ПРИГОТУВАННЯ

- 1** Покладіть ігрове поле на стіл. Перетасуйте колоду карт персонажів і покладіть її долілиць на ігрове поле. Покладіть кубик світанку біля колоди.
- 2** У кожну зону (Юпітер, Марс, Місяць та Інститут) покладіть горілиць по 2 карти персонажів з колоди. Ці карти повинні перекривати одна одну так, щоб тільки цінність, назва й колір нижньої карти лишалися видимими. (Важливо! Гравці можуть будь-коли переглядати карти в зонах.)
- 3** Візьміть 5 карт персонажів з колоди, щоб сформувати вашу початкову руку. Не показуйте карти на руці іншим гравцям до кінця гри. Далі візьміть випадкову плитку дому. Отримайте карту-пам'ятку, фішку флоту й фішки впливу того

самого кольору. Потім виконайте інші приготування на ігровому полі, як указано нижче:

- 4** Поставте фішку флоту вашого дому на поділку «0» треку флоту.
- 5** Створіть запас гелію. Для цього покладіть усі фішки гелію на відповідне місце нижче колоди.
- 6** Поставте фішку володарювання біля ігрового поля. Вона визначає поточного лідера суспільства.
- 7** Почніть партію з 10 фішками впливу вашого дому в особистому запасі (протягом гри ви викладатимете їх в Інститут).

• Якщо граєте вдвох, покладіть в Інститут 3 фішки впливу дому, який не бере участі у грі. Вони представлятимуть нейтральний дім. Це підвищить конкуренцію під час фінального підрахунку.

**8** Якщо одному з гравців дістався дім Аполлона (жовта плитка), він отримує фішку першого гравця. Інакше навмання виберіть гравця, що отримає цю фішку. Тепер цей гравець може виконати свій перший хід. Фішка першого гравця лишатиметься в нього до кінця партії.



**АВТОРСЬКА ПРИМІТКА (ВІД ДЖЕЙМІ).** «Червоний світанок» – одна з моїх найулюбленіших книжкових серій. Кілька років тому я звернувся до її автора, Пірса Брауна, і поцікавився, чи можна отримати права на настільну адаптацію його романів. На той час такої можливості не було. Але саме з цього розпочався тривалий процес багаторазових спроб отримання прав, розроблення оригінальної гри й подальшого її видання. Якось під час партії у Fantasy Realms з Алексом, мене наче блискавкою вдарило, і я вигукнув: «Еврика!» Далі ми з Алексом виконали велику роботу створюючи прототип, до кропіткого тестування якого долучилася команда «Stonemaier Ambassadors». Усі потрібні перемовини з Пірсом і його представниками залишилися позаду, й ось нарешті моя мрія збулася! Я дуже пишаюся тим, що можу поділитися цією грою з вами!

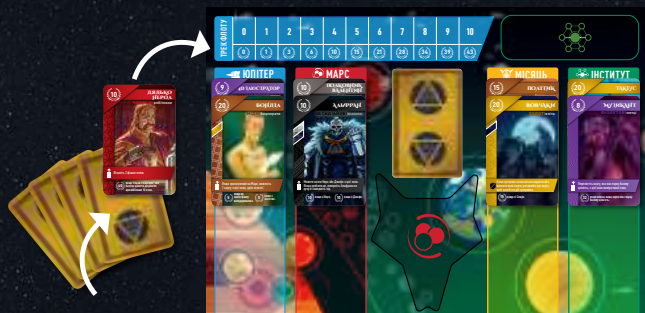
## ПЕРЕБІГ ГРИ

У свій хід ви повинні виконати одну з двох дій: «Наказ» або «Розвідка». Завдяки цим діям ви можете розігравати різноманітні ефекти й отримувати бонуси, як зазначено нижче.

### НАКАЗ

Виберіть карту з руки й ПРИЗНАЧТЕ її горілиць у будь-яку зону, накривши верхню карту в цій зоні. Видимими повинні лишатись тільки назва, колір касти й цінність накритої карти. За можливості активуйте властивість призначення (👤) зіграної карти. Така активація не завжди обов'язкова (наприклад, якщо на карті зазначено: «Можете взяти...»).

### ПРИЗНАЧТЕ В ЗОНУ



Потім, щоб завершити дію наказу, виберіть один з двох варіантів:

- Візьміть верхню карту із зони, в яку ви не призначали карту під час цього ходу, потім отримайте бонус цієї зони.
- Візьміть верхню карту колоди, потім киньте кубик світланку й отримайте випадний бонус.

Гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою, поки не справдяться умови закінчення гри. Після цього гравці виконують ходи, аж поки всі не виконають однакову кількість ходів (а дім Аполлона не виконає свій додатковий хід).

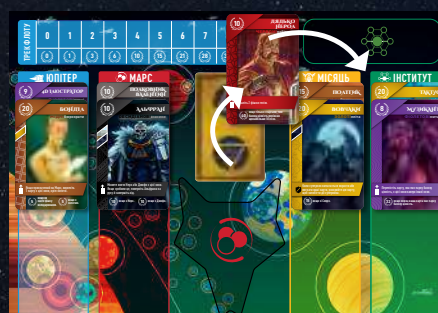
### ЗАУВАЖЕННЯ

- Якщо не зазначено інше, бонуси, які гравці отримують від наказу й розвідки, активуються тільки під час виконання цих дій. Ви не отримуєте бонус зони, якщо берете карту з будь-яких інших причин (наприклад, якщо на карті персонажа вказано: «Візьміть верхню карту з зони Місяця»).
- Властивості призначення деяких карт вимагають «завершити ваш хід». Це означає, що ви не можете продовжити хід і взяти верхню карту зони чи колоди та відповідний бонус.
- Властивості призначення деяких карт можуть переміщувати призначену вами карту в іншу зону. У такому разі все одно вважайте, що ви призначили карту в зону, яку вибрали першою.
- Деякі властивості призначення згадують «іншу зону». Це означає будь-яку іншу зону, крім тієї, куди ви призначили карту.
- Властивості призначення деяких карт можуть вимагати, щоб ви призначили додаткову карту. У такому разі призначте цю карту горілиць у будь-яку зону й активуйте її властивість призначення (якщо є). Це вважають призначенням. Але ви все одно можете виконати фінальний крок дії НАКАЗУ лише один раз.
- Якщо ви не можете скористатися властивістю призначення карти, ви все одно можете призначити таку карту та ігнорувати її властивість.
- Якщо карта вимагає від вас перемістити чи покласти карту, це не вважають призначенням.
- 0 вважають парним числом (для карт, які звертаються до парної/непарної цінності карти).
- Дії призначення, які приводять до обміну ресурсів, можна виконати лише раз на хід (наприклад, Спонсор, Брокер).

### РОЗВІДКА

Розкрийте верхню карту колоди й покладіть (не призначте) її в будь-яку зону, накривши нею верхню карту в цій зоні. Видимими повинні лишатись тільки назва, колір і цінність накритої карти. Отримайте бонус цієї зони. *Зазвичай дію розвідки гравці вибирають, якщо повністю задоволені своєю рукою.*

### ПОКЛАДІТЬ У ЗОНУ



У гри 4 зони: Юпітер, Марс, Місяць та Інститут. Колода – це не зона.

Ви завжди можете передивлятися карти в будь-якій зоні, зберігаючи їхній порядок.

### ЯКЩО ЩОСЬ ВИЧЕРПАЛОСЯ

Такі випадки вкрай рідкісні, але якщо це трапилося, зробіть таке:

#### ВИЧЕРПАЛИСЯ КАРТИ В КОЛОДІ.

Якщо це сталося, гравці більше не можуть брати карти з колоди чи якось інакше взаємодіяти з нею.

#### ВИЧЕРПАЛИСЯ КАРТИ НА РУЦІ.

Якщо це сталося, ви все одно можете наказувати чи розвідувати у ваш хід. Якщо ви наказуєте, пропустіть крок призначення дії наказу (адже ви не маєте карт на руці, які можна було б призначити).

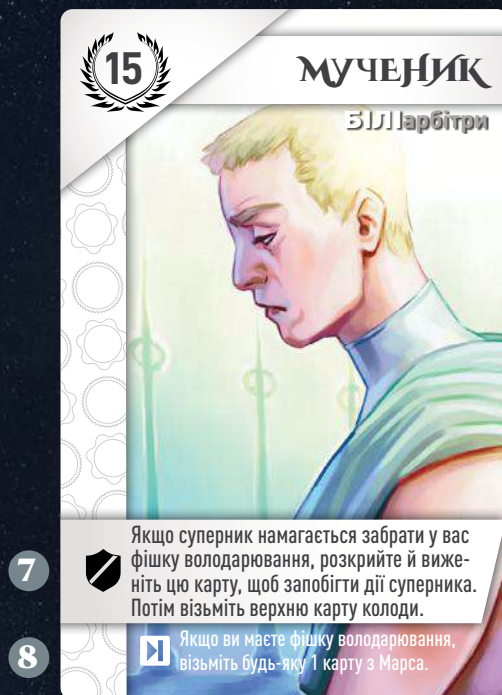
## СТРУКТУРА КАРТИ ПЕРСОНАЖА

- 1 Назва.
- 2 Колір.
- 3 Базова цінність (очки наприкінці гри).
- 4 Персонажі, з якими ця карта «бажає» (смужка) чи «не бажає» (перекреслена смужка) перебувати на руці. Ця візуальна підказка відповідає тексту в іншому місці на карті.
- 5 Властивість призначення (🗑️).
- 6 Бонусні очки наприкінці гри (🏆). Якщо на карті вказаний колір або конкретний персонаж (наприклад, «Якщо з червоним», «Якщо не з синіми», «За кожного золотого»), це стосується інших карт у вас на руці.
- 7 Захисна властивість (🛡️). Це необов'язкова властивість, яка дозволяє вам розкрити таку карту, щоб запобігти спробі суперника щось заподіяти вам.
- 8 Властивість «Наприкінці гри» (🏆).



Колір карти персонажа відображає касту цього персонажа.

**ВИГНАТИ** карту – означає вилучити її з гри (відтепер). Усі вигнані карти кладуть горілиць у стос біля ігрового поля без дотримання будь-якого порядку. Гравці можуть переглядати ці карти в будь-який момент.



**РОЗКРИТИ** карту – означає показати її усім суперникам. Після цього карта повертається вам на руку, якщо не зазначено інше.



## БОНУСИ ЗОН

Коли ви берете карту з однієї з 4 зон під час дії НАКАЗУ або коли кладете карту з колоди в зону під час дії РОЗВІДКИ, ви також отримуєте бонус цієї зони (якщо можливо):

**ЮПІТЕР.** Просуньте ваш корабель по треку флоту на 1 поділку вперед. Ви більше не можете зробити цього, якщо ваш корабель уже дістався останньої поділки треку.

**МАРС.** Візьміть 1 фішку гелію. Гелій – це необмежений ресурс. Якщо в запасі бракує його фішок, використовуйте будь-який відповідний замітник.

**МІСЯЦЬ.** Отримайте (або залиште в себе) фішку володарювання. Вона активує бонус на плитці вашого дому.

**ІНСТИТУТ.** Покладіть 1 вашу фішку впливу в цю зону. Ви більше не можете зробити цього, якщо вже поклали туди всі 10 ваших фішок.



**КОЛОДА.** Колода – це не зона, але якщо ви вирішили взяти карту з колоди, а не з однієї з 4 зон під час дії НАКАЗУ, киньте кубик світанку й отримайте обов'язковий бонус, дотримуючись усіх правил, наведених вище.

## КУБИК СВІТАНКУ. БОНУСИ



Виберіть зону й виженіть з неї верхню карту.



Розкрийте верхню карту колоди й покладіть (не призначте) її в будь-яку зону.



Отримайте (або залиште в себе) фішку володарювання.



Візьміть 1 фішку гелію.



Просуньте ваш корабель треком флоту на 1 поділку вперед.



Покладіть 1 фішку впливу в Інститут.

## ПЛИТКИ ДОМІВ І ФІШКА ВОЛОДАРЮВАННЯ

Кожна плитка дому має властивість, яка активується щоразу, коли ви отримуєте фішку володарювання (навіть якщо ви вже володієте нею). Зазвичай це трапляється, коли ви берете карту з Місяця, а також, коли активуєте властивість карти, що дозволяє отримати фішку володарювання, або коли в результаті вашого кидка на кубик світанку випала грань з Місяцем. Спершу ви отримуєте фішку володарювання, а вже потім активуєте властивість дому. Активація властивостей домів обов'язкова, а не добровільна.

**АПОЛЛОН**

Ви виконуєте перший і останній хід у грі. Щоразу, коли ви отримуєте фішку володарювання (навіть якщо вже маєте її), розкрийте й покладіть (не призначте) верхню карту колоди наверх будь-якої зони.

**ЦЕРЕРА**

Ви починаєте гру з додатковою картою на руці. Щоразу, коли ви отримуєте фішку володарювання (навіть якщо вже маєте її), виберіть зону й виженіть з неї будь-яку 1 карту. Наприкінці гри (перед фінальним підрахунком) виженіть 1 карту з вашої руки.

**ДІАНА**

Щоразу, коли ви отримуєте фішку володарювання (навіть якщо вже маєте її), виставте 1 фішку впливу в Інститут.

**ЮПІТЕР**

Щоразу, коли ви отримуєте фішку володарювання (навіть якщо вже маєте її), просуньтеся на 1 поділку вперед по треку флоту.


**МАРС**

Щоразу, коли ви отримуєте фішку володарювання (навіть якщо вже маєте її), ви берете 1 фішку гелію.


**МІНЕРВА**

Щоразу, коли ви отримуєте фішку володарювання (навіть якщо вже маєте її), киньте кубик світанку й отримайте випадний бонус. Якщо випала фішка володарювання, виберіть будь-який інший бонус на кубик.




 **ТРЕК ФЛОТУ.** Наберіть очки відповідно до вашої позиції на треку флоту (від 0 до 43 очок).


ТРЕК ФЛОТУ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	0	1	3	6	10	15	21	28	34	39	43

 **ГЕЛІЙ.** Наберіть 3 очки за кожну фішку гелію у вашому запасі.




 **ВОЛОДАРЮВАННЯ.** Наберіть 10 очок, якщо маєте фішку володарювання.



 **ВПЛИВ.** Гравець або гравці з найбільшою кількістю фішок впливу в Інституті набирають по 4 очки за кожну свою фішку в цій зоні. Гравець або гравці, що займають другу позицію за кількістю фішок впливу в Інституті, набирають по 2 очки за кожну свою фішку в цій зоні. Усі інші гравці набирають по 1 очку за кожну свою фішку впливу в зоні Інституту.

- Зауважте, що коли ви граєте вдвох, на початку партії в зону Інституту кладуть 3 фішки впливу дому, який не бере участі у грі. Гравці повинні вважати ці 3 фішки фішками третього дому під час порівняння впливу наприкінці гри.

 **НАДЛИШОК КАРТ.** За кожну карту на вашій руці, починаючи з 8-ї, ви втрачаєте по 10 очок. Усі очки, які ви набирали за такі карти лишаються чинними. Що більший дім, то важче ним керувати. Цей штраф спонукає гравців зосередитися на побудові ефективнішої взаємодії між картами, а не на простому накопичуванні.

Наприклад, Сергій і Наталя мають по 10 фішок впливу в Інституті, Артур має 5, і Андрій має 2. Сергій і Наталя набирають по 40 очок, Артур набирає 10 очок, а Андрій набирає 2 очки.

Сергій: 10  x 4 = 40

Наталя: 10  x 4 = 40

Артур: 5  x 2 = 10

Андрій: 2  x 1 = 2

Наприклад, якщо у вас на руці 9 карт, ви втратите по 10 очок за 8-у й 9-у карту.

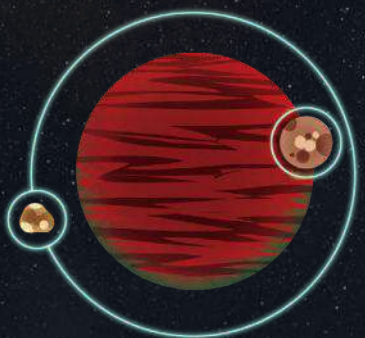
7 КАРТ



8 ТА 9



Гравець із найбільшою кількістю очок перемагає у грі.  
Чудовий фінальний результат – 300+ очок.  
У разі нічиєї перемагає гравець із фішкою володарювання.  
Інакше гравці з найбільшою кількістю очок ділять перемогу.





В утопічному світі «Червоного світанку» суспільство поділене за кольорами. Це алегорія на боротьбу за расове рівноправ'я, що відбувалася й досі триває в реальному світі. Це застережлива оповідь про те, що може статися, коли людей сприймають за кольором шкіри, а не як особистостей.

**УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ  
ПІДГОТОВЛЕНО КОМАНДОЮ «GEEKACH GAMES»  
ЗА ПІДТРИМКИ КОМПАНІЇ «ПЛАНЕТА ІГОР»**

**КЕРІВНИК ПРОЄКТУ**

Олександр Ручка

**ПЕРЕКЛАДАЧ**

Юрій Голубенко

**РЕДАКТОРИ**

Сергій Лисенко, Святослав Михаць

**ДИЗАЙН І ВЕРСТКА**

Артур Патрихалко

**НЕОЦІНЕННА ДОПОМОГА**

Анна Вакуленко, Владислав Жебровський, Дмитро Науменко, Ксенія Манусевич,  
Наталія Васильєва, Поліна Матусевич, Сергій Іщук, Сергій Тодоров та Тарас Ярош.



[WWW.GEEKACH.COM.UA](http://WWW.GEEKACH.COM.UA)



STONEMAIER  
GAMES



[WWW.PLANETA-IGR.COM](http://WWW.PLANETA-IGR.COM)

# АВТОМІЙ

ПРАВИЛА СОЛО-ГРИ ДЛЯ «ЧЕРВОНОГО СВІТАНКУ»

Автор: Мортен Монрад Педерсен

За участі: Лів Т'юґелз, Ізраеля Волдрома й Бена Л. Монтгомері

## ВСТУП

У цій книжці правил описана система застосування Автомія, віртуального гравця, який дозволяє грати у «Червоний світанок» наодинці – так, наче грає двоє гравців.

Автомій грає за спрощеними правилами (наприклад, він ігнорує майже всю інформацію на картах персонажів). **У грі з Автомієм діють усі правила базової гри, якщо не зазначено змін того чи іншого правила.** Тож, якщо не вказано інше, у соло-грі ви повинні дотримуватися звичайних правил.

**АВТОРСЬКА ПРИМІТКА.** Автомій – це останній представник виду Автом. Це серія віртуальних суперників, розробка яких ґрунтувалася на тих самих дизайнерських засадах.

Їхня назва походить від італійського слова «automa», що означає «автоматон». Уперше це поняття з'явилося в грі, дії якої відбувалися в Італії.

## КОМПОНЕНТИ

22 карти Автомія



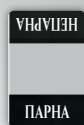
4 карти пріоритету



1 двостороння бонусна карта Місяця



1 двостороння карта «парна/непарна»  
для підрахунку очок

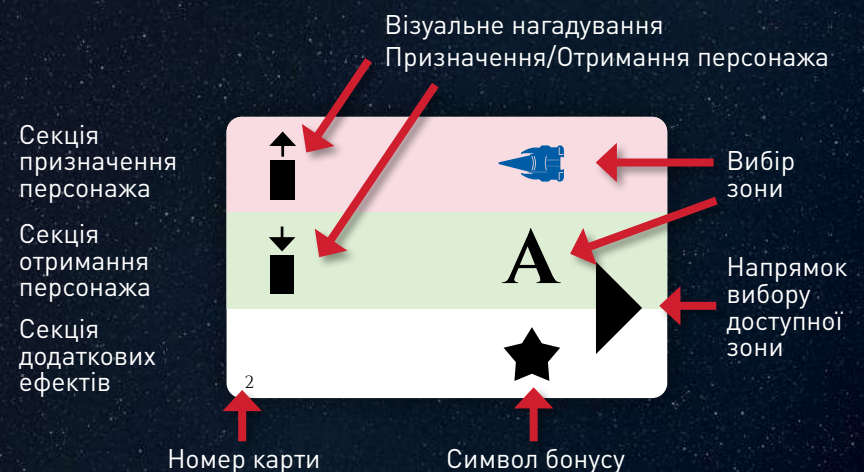


2 двосторонні карти-пам'ятки для Автомія



## СТРУКТУРА АВТОКАРТИ

Карти Автомія розділені на секції та елементи, які пояснюватимуться далі в цих правилах.



## ПРИГОТУВАННЯ

Перед звичайним приготуванням до гри вдих:

1. Перетасуйте 22 карти Автомія, сформуйте колоду й покладіть її долілиць біля ігрового поля. Відкладіть убік 4 верхні карти колоди, щоб скористатися ними пізніше.

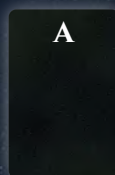
2. Перетасуйте 4 карти пріоритету й покладіть по 1 такій карті горілиць у верхню частину кожної зони. Назва зони повинна лишатися видимою.

А. Карта «А» має найвищий пріоритет, тож Автомій буде використовувати зону з цією картою частіше за інші. Карта «Г» має найнижчий пріоритет, тож Автомій буде використовувати зону з цією картою рідше за інші.

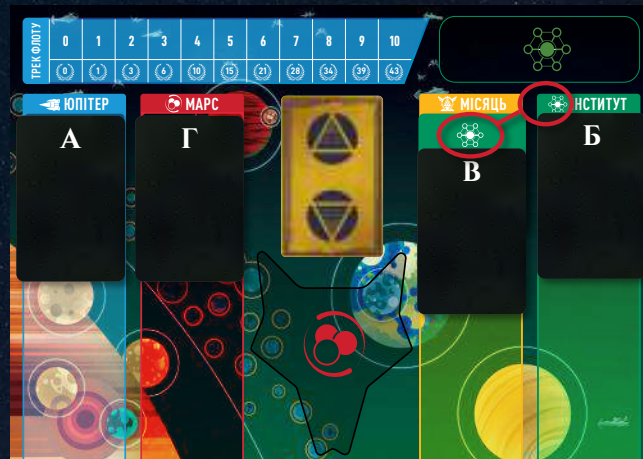
3. Підкладіть бонусну карту Місяця під карту пріоритету в зоні Місяця так, щоб на бонусній карті був видимий лише один з 4 символів зон.

А. Якщо в зоні Місяця карта пріоритету «А», тоді видимим повинен бути символ зони з картою пріоритету «Г» і навпаки.

Б. Якщо в зоні Місяця карта пріоритету «Б», тоді видимим повинен бути символ зони з картою пріоритету «В» і навпаки.



**ПРИКЛАД.** Якщо Місяць має карту пріоритету «В», тоді на бонусній карті Місяця видимим повинен бути символ зони з картою пріоритету «Б», якою наразі є Інститут.



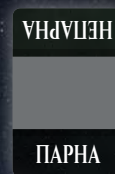
4. Поверніть у коробку карти таких персонажів: «Аукціоніст» (мідні), «Іо» (червоні), «Лихварка» (срібні), «Психолог» (жовті) та «Пройдисвіт» (золоті).

**ВАЖЛИВО.** Варіант правил (наприкінці цієї книжки) дозволяє додати у гру більшість із цих персонажів.

Тепер виконайте звичайне приготування до гри з такими змінами:

5. Автомій розпочинає гру з 2 картами персонажів на руці (у колоді) замість звичайних 5. Він не отримує плитки дому. Карти персонажів у нього на руці (у його колоді) завжди лежать долілиць.

6. Візьміть карту «парна/непарна» і підкладіть її під нижню частину ігрового поля так, щоб видимим лишалось тільки одне з двох слів: «парна» (якщо більшість карт персонажів на ігровому полі мають парну цінність) або «непарна» (навпаки). У разі рівності вибирайте «парну». Позиція карти «парна/непарна» лишається незмінною протягом усієї партії. Вважайте 0 парним числом.



## ПРАВИЛА АКТИВАЦІЇ ВЛАСТИВОСТЕЙ ДЛЯ (ЧИ ПРОТИ) АВТОМІЯ

Якщо ви активуєте властивість призначення, яка (можливо) дозволить вам украсти карту персонажа в Автомія або змусити його вигнати карту персонажа, це завжди стосується нижньої карти його руки (його колоди).

Щоразу, коли Автомій додає карту персонажа собі на руку або повертає карту персонажа після розкриття, він кладе її наверх своєї руки (колоди).

Якщо ви активуєте властивість, яка надає Автомію можливість отримати щось задарма, він завжди вибирає цей варіант.

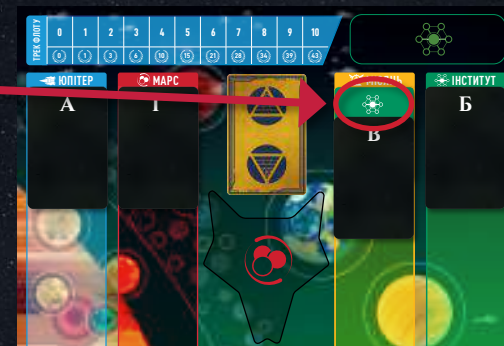
## РОЗКРИТТЯ КАРТ ПЕРСОНАЖІВ

Деякі карти персонажів вимагають від вас «розкрити» одну чи більше карт. Зазвичай у такому разі ви повинні показати ці карти іншим гравцям, але Автомія не цікавлять ваші карти. Тому в грі проти нього, ви просто повинні мати на руці зазначені карти.

## БОНУСНА КАРТА МІСЯЦЯ

Щоразу, коли Автомій отримує бонус Місяця (навіть якщо він не отримував фішку володарювання), він також отримує бонус зони, зазначеної на бонусній карті Місяця.

**ПРИКЛАД.** На малюнку праворуч Автомій викладає фішку впливу в Інститут, коли отримує бонус Місяця.



**АВТОРСЬКА ПРИМІТКА.** Не використовуйте дім Церера під час кількох перших партій.

## СТРУКТУРА ХОДУ АВТОМІЯ

Автомій виконує свої ходи за порядком ходу, як звичайний гравець, У його хід дотримуйтесь таких інструкцій:

1. Якщо колода карт Автомія спорожня. Сформуєте нову колоду, перетасувавши всі карти Автомія разом з тими, які ви відклали раніше. Потім відкладіть убік 4 верхні карти колоди, як під час приготування.
2. Відкрийте 2 верхні карти Автомія по одній за раз і виконайте нижчезказану процедуру для кожної карти відповідно до порядку, в якому ви їх відкрили. Повністю розіграйте першу карту, і тільки потім розіграйте другу. Це означає, що під час свого ходу Автомій виконує 2 дії наказу, на відміну від вас (лише 1 дія на хід), і він ніколи не виконує дію розвідки.

**А. ПРИЗНАЧЕННЯ ПЕРСОНАЖА.** Покладіть верхню карту з колоди персонажів (не руки Автомія) у зону, указану в секції призначення на карті Автомія. Автомій не активує властивість призначення викладеної карти.

### Б. ОТРИМАННЯ ПЕРСОНАЖА.

Автомій отримує верхню карту персонажа з зони, указаної в секції отримання на карті Автомія. Покладіть цю карту персонажа долілиць наверх його руки (колоди).

### В. ДОДАТКОВІ ЕФЕКТИ.

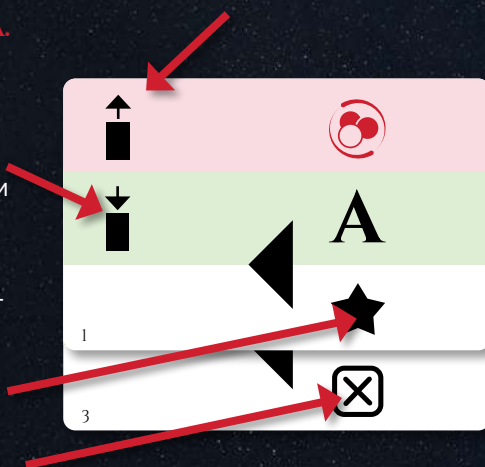
Якщо в секції додаткових ефектів є символи. Відповідно до типу символу виконайте таке:

- Автомій отримує бонус зони, з якої він отримав карту персонажа.
- Виженіть верхню карту колоди персонажів.

3. Скиньте обидві розіграні карти Автомія (у будь-який момент гри ви можете передивлятися скид цих карт).

**ВАЖЛИВО.** На відміну від вас, під час свого ходу Автомій може призначати й отримувати карти персонажів з тієї самої зони.

**ВАЖЛИВО.** Автомій завжди розіграє обидві взяті карти, навіть якщо розіграш першої з них призвів до завершення гри.



## ПРАВИЛА ВИБОРУ ЗОНИ

Щоразу, коли Автомій вибирає зону для призначення або отримання карти персонажа відповідно до умов, указаних у секції призначення або в секції отримання поточної карти Автомія, виконайте таке:

1. Якщо в секції є символ зони, Автомій вибирає цю зону.
2. Якщо в секції є літера, Автомій вибирає зону, де лежить карта пріоритету з цією літерою.
3. З порожньої зони неможливо отримати карту персонажа. Отже, якщо Автомій вибрав таку зону, виконайте наступне:

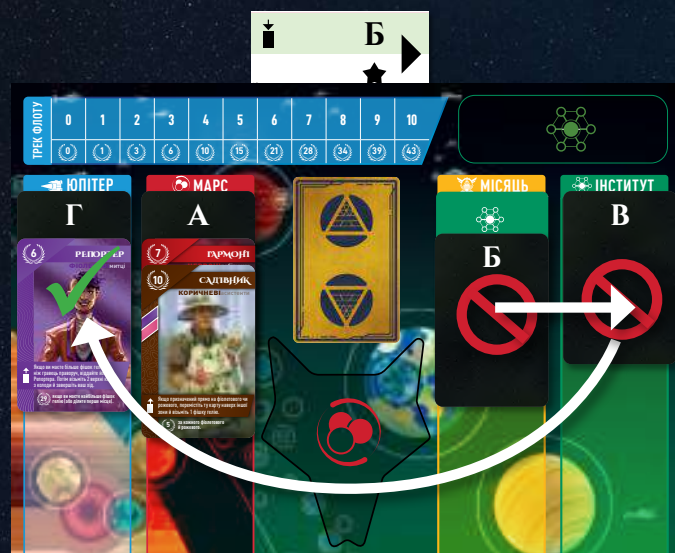
А. Скористайтесь стрілкою на карті.

Б. Починаючи з зони, яку вибрав Автомій, просувайтесь за стрілкою до першої підходящої зони. Він вибирає цю зону. За потреби перескочте з Інституту на Юпітер або навпаки.

4. Якщо Автомій повинен отримати бонус, якого вже має 10 одиниць (10 фішок гелію, корабель на поділці «10» треку флоту, 10 фішок впливу в Інституті), він отримує бонус іншої зони (але карту персонажа Автомій все одно отримує в поточній зоні):

А. Скористайтесь стрілкою, як зазначено в пункті 3, поки Автомій не опиниться в зоні з бонусом, якого в нього ще не 10 одиниць.

Б. Коли Автомій отримує бонус, зазначений на бонусній карті Місяця, він все одно отримує фішку володарювання разом з цим бонусом.



ПАРНА

**ПРИКЛАД.** Автомій повинен отримати карту персонажа в зоні з пріоритетом «Б». Наразі це Місяць. Зона Місяця порожня, отже ви повинні скористатися стрілкою на поточній карті Автомія, щоб вибрати іншу зону.

Стрілка вказує праворуч, тому ви просуваєтеся в Інститут, який також порожній, тож вам треба перескочити на Юпітер, де є карта персонажа. Отже, Автомій вибирає Юпітер.

На поточній карті Автомія є символ ★, значить, він повинен перемістити свій корабель треком флоту на 1 поділку (оскільки на етапі отримання карти Автомій вибрав Юпітер), якщо він ще не дістався поділки «10» на цьому треку. А якщо вже дістався, то повинен просунути праворуч за напрямом стрілки на карті Автомія та отримати 1 фішку гелію, якщо ще не має 10 таких фішок тощо.

## ПІДРАХУНОК ОЧОК

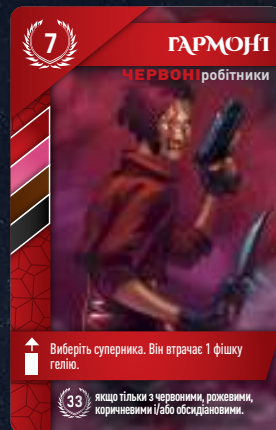
На нормальному рівні складності (рівень 2, див. «Рівні складності») Автомій здобуває очки в такому порядку:

1. На початку підрахунку Автомій уже має 70 очок. Виконуючи подальші кроки, додавайте очки до цієї цифри.
2. Очки за позицію на треку флоту, за фішки гелію, за фішку володарювання і за рівень впливу слід нараховувати за звичайними правилами.
3. Замість звичайного підрахунку очок за карти персонажів на руці Автомія виконайте наступне:
  - А. Вважайте карти персонажів на руці Автомія **прийнятними**, якщо парність/непарність їхньої цінності відповідає видимому слову на карті «парна/непарна», яку ви підклали під ігрове поле під час приготування. Вважайте 0 парним числом.
  - Б. Карти персонажів, чия цінність не має зазначеної вище відповідності, вважайте **неприйнятними**.
  - В. Посортуйте карти персонажів на прийнятні й неприйнятні.
  - Г. Зменшіть кількість карт персонажів на руці Автомія до 20. Спочатку скидайте неприйнятні карти, а вже потім – прийнятні, аж поки в нього не лишиться 20 карт. Пропустіть цей крок, якщо Автомій має 20 або менше карт.
  - Д. Автомій отримує по 6 очок за кожну прийнятну карту і по 3 очки за кожну неприйнятну карту. Ці значення слід змінювати відповідно до рівня складності.

**ПРИКЛАД.** Ви граєте на нормальному рівні складності, і видимим словом на карті «парна/непарна» є слово «ПАРНА».

На руці Автомій має 2 карти, намальовані нижче (і багато інших):

За «Танцюриста» Автомій отримує 6 очок, адже цінність цього персонажа парна (прийнятна для карти «парна/непарна»). За «Гармоні» Автомій отримує 3 очки – її цінність непарна.



## ВАРІАНТ ГРИ З ПЕРСОНАЖАМИ, ЯКИХ ЗАЗВИЧАЙ НЕ ВИКОРИСТОВУЮТЬ У СОЛО-ГРІ

Цей варіант правил регулює для вас призначення 4 з 5 карт персонажів, які зазвичай не використовують у соло-грі, щоб їх можна було додати у гру.

**АВТОРСЬКА ПРИМІТКА.** Коли ви добре звикнете грати з Автомієм, ми радимо почати використовувати цей варіант гри.

**АУКЦІОНІСТ (МІДНІ).** Кидайте кубик світанку, поки не випаде бонус, який Автомій може отримати (наприклад, просування по треку флоту неможливе, якщо корабель Автомія вже на 10 комірці цього треку). Автомій вибирає цей бонус.

**ІО (ЧЕРВОНІ).** Передивіться 6 верхніх карт персонажів на руці (у колоді) Автомія або всі карти, якщо їх менше ніж 6. Перевірте наявність червоних і покладіть карти назад у тому самому порядку.

**ПСИХОЛОГ (ЖОВТІ).** Під час порівняння наприкінці гри вважайте, що в Автомія на руці втричі менша кількість карт персонажів, ніж насправді. Округляйте до меншого.

- Це число визначають, перш ніж зменшити кількість карт персонажів на руці Автомія до 20 (див. «Підрахунок очок»).

**ПРОЙДИСВІТ (ЗОЛОТІ).** Передивіться 6 верхніх карт персонажів на руці (у колоді) Автомія або всі карти, якщо їх менше ніж 6. Після цього перетасуйте ці карти й покладіть їх на верх руки (колоди) Автомія.

## РІВНІ СКЛАДНОСТІ

Ви можете вибирати бажаний рівень складності, користуючись цією таблицею (1 – найлегший, 6 – найскладніший), де вказані очки за прийнятні та неприйнятні карти:

РІВЕНЬ	АВТОМІЙ	ПРИЙНЯТНІ	НЕПРИЙНЯТНІ
1	Геть заіржавілий	5	2
2	Рипливий (Нормальний)	6	3
3	Підлагоджений	8	4
4	Оптимальний	10	5
5	Візерунчастий	12	6
6	Ідеально підігнаний	14	7

