

МОЙ МАЛЕНЬКИЙ СЕРП



АВТОМИК

Разработчик: Мортен Монрад Педерсен
При участии Яна Шрёдера, Ника Шоу и Дэвида Дж. Стадли

ВСЕ ПРАВИЛА, ОТНОСЯЩИЕСЯ К ИГРЕ С 2–6 УЧАСТНИКАМИ, ОПИСАНЫ В БУКЛЕТЕ С ОСНОВНЫМИ ПРАВИЛАМИ. В ЭТОМ БУКЛЕТЕ ВЫ НАЙДЁТЕ ПРАВИЛА АВТОМИКА, ПРЕДНАЗНАЧЕННЫЕ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ.

ВВЕДЕНИЕ

Данные правила позволяют добавить к игре «Мой маленький серп» виртуального соперника по имени Автомик, который заменяет собой игрока-человека.

Вы можете играть против Автомика в одиночку или добавить его в игру с несколькими участниками, если не хотите враждовать с друзьями.

Также взрослый игрок может объединиться с ребёнком, чтобы вместе представлять одного игрока, соперничающего с Автомиком. Такой вариант может принести интересный опыт совместной игры. Помимо этого, на последней странице этого буклета с правилами представлен дополнительный командный вариант игры, позволяющий нескольким игрокам объединиться против нескольких Автомиков.

Вы совершаете ход по обычным правилам, а Автомик играет по упрощённым правилам, которые подробно описаны далее. **Если в данном буклете не говорится об изменениях каких-либо правил основной игры, они остаются такими же.** Например, в битве пирогами Автомик может победить или проиграть по тем же правилам, что и игрок-человек, и в случае первой победы он выкладывает свой жетон трофея на шкалу трофеев.

Первый виртуальный соперник был придуман для игры про Италию («Виноделие»), поэтому он получил имя Automa, что в переводе с итальянского означает «автомат». Это же название перешло и в игру «Серп». В русскоязычном издании игры «Мой маленький серп» было решено назвать виртуального соперника Автомик. Эта игра придумана в Канаде, и в издании на английском языке его имя – Automountie («mountie» в переводе означает «полицейский канадской конной полиции»).

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Прежде чем начать, выберите уровень сложности Автомика. Это определит положение его жетона на шкале пирогов, а также количество ресурсов и жетонов приключений, необходимых Автомику для получения трофея.

В первый раз мы рекомендуем вам играть с уровнем сложности «Очень легко» или «Легко».

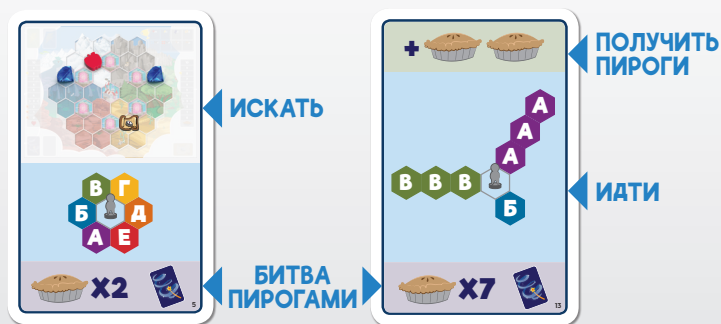
СЛОЖНОСТЬ	КОЛИЧЕСТВО ЖЕТОНОВ	УРОВЕНЬ ШКАЛЫ ПИРОГОВ
ОЧЕНЬ ЛЕГКО	6	0
ЛЕГКО	5	2
НОРМАЛЬНО	4	3
СЛОЖНО	3	4
ОЧЕНЬ СЛОЖНО	2	5

ПОДГОТОВКА

1. Автомик считается игроком, поэтому расположение базовых лагерей зависит от общего числа игроков (людей и Автомиков). Например, при одиночной игре против 1 Автомика базовые лагеря располагаются на поле, как при игре вдвоём.
2. Перемешайте 21 карту Автомика и положите колоду рядом с полем.
3. Выложите жетон дружелюбия Автомика на 5-й уровень шкалы дружелюбия. Жетон не покидает этот уровень до конца игры.
4. Поместите жетон пирогов Автомика на шкалу пирогов в соответствии с выбранной сложностью (см. «Уровни сложности» на с. 1).
5. Подготовьте все прочие компоненты Автомика, как для обычного игрока. Однако Автомик не получает планшет игрока, карту персональных способностей и карту заклинания.
6. Выберите королевство зверей за Автомика.
7. Выберите одного из искателей Автомика в качестве его главного искателя. Не имеет значения, кого из них вы выберете.

КАРТЫ АВТОМИКА

Каждая карта Автомика состоит из 2 или 3 частей различных цветов. Эти части бывают 4 типов.



Если колода карт Автомика закончилась, а вам нужно открыть новую карту, перемешайте все карты и сформируйте новую колоду.

РЕСУРСЫ И ЖЕТОНЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Далее под словом «жетон» мы будем понимать кристалл, яблоко или жетон приключения.

АВТОМИК ДЕЛАЕТ ХОД

Как и любой другой игрок, Автомик придерживается очередности хода. Его ход состоит из следующих этапов:

1. Проверка условий получения трофея.
2. Открытие верхней карты из колоды Автомика.
3. Получение пирогов.
4. Поиск.
5. Перемещение.

ПРОВЕРКА УСЛОВИЙ ПОЛУЧЕНИЯ ТРОФЕЯ

Если искатели Автомика контролируют необходимое или большее количество жетонов (**включая жетоны приключений**) согласно уровню сложности игры, то он получает трофей. Для этого:

1. Начиная с главного искателя, Автомик возвращает требуемое количество жетонов в общий запас в следующей последовательности: жетоны приключений, затем кристаллы и, наконец, яблоки.
2. Автомик выкладывает жетон трофея на крайнюю левую клетку шкалы трофеев, где ещё нет его жетона.
3. Он пропускает остальную часть текущего хода.

ПОЛУЧЕНИЕ ПИРОГОВ

Если в верхней части карты Автомика изображены пироги, передвиньте его жетон по шкале пирогов на соответствующее количество делений. Если в результате этого у Автомика оказывается не менее 8 пирогов, он получает трофей за 8 пирогов.

ПОИСК

Если на карте присутствует схема, как на рисунке ниже, выложите жетоны на поле в соответствии с этой схемой.

Автомик не повышает свой уровень дружелюбия, если выкладывает жетон на территорию с искателем другого игрока.





ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Автомик перемещает обоих своих искателей, начиная с главного. Для каждого из них он выбирает один из маршрутов, указанных на схеме перемещения текущей карты Автомика.

Искатель перемещается по выбранному маршруту максимально далеко, однако его перемещение завершается, если он должен переместиться:

- За пределы поля.
- В замок Вечного Раздолья.
- На территорию с искателем соперника, если у Автомика меньше 3 пирогов.

Искатель переносит с собой все накопленные жетоны, а также забирает новые с территорий, через которые перемещается.

Если маршруты на схеме позволяют осуществить любое перемещение, Автомик выбирает:

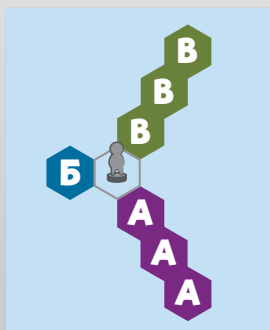
1. Маршрут, который принесёт ему больше всего жетонов. При подсчёте жетонов учитывайте те, которые Автомик сможет получить в результате битвы пирогами.
2. Если на нескольких маршрутах равное количество жетонов (или их нет совсем), он двигается, исходя из их буквенных обозначений:
 - А. Главный искатель: в алфавитном порядке (от А до Е).
 - Б. Второй искатель: в обратном порядке (от Е до А).

Если движение невозможно ни по одному из маршрутов, искатели не перемещаются.

Пример. На карте Автомика изображена схема перемещения, как на правом рисунке ниже. Он собирается перемещать главного искателя, находящегося на территории, как показано на левом рисунке.

На маршруте «В» больше всего жетонов, поэтому искатель перемещается на территорию с жетоном приключения.

Если бы на маршруте «В» был всего 1 жетон, искатель бы переместился на территорию с яблоком по маршруту «Б». Если бы ни на одном из маршрутов не было жетонов, он бы переместился на одну территорию по маршруту «А».



Если битва пирогами или иной эффект вынуждают искателей Автомика оставить жетоны приключений на территории, немедленно уберите их с поля.

БИТВА ПИРОГАМИ

Если Автомик участвует в битве пирогами, выполняйте следующее:

1. Выберите число своих пирогов и карт заклинаний как обычно.
2. Откройте новую карту Автомика.
3. Нижняя часть карты Автомика указывает на число пирогов, которые Автомик использует в битве (если у него меньше пирогов, он использует все имеющиеся). Откройте указанное количество карт заклинаний **из колоды заклинаний** — Автомик применяет их в текущей битве пирогами. Игнорируйте все остальные элементы этой карты Автомика.
4. Если Автомик проигрывает битву, он всегда выбирает **2 пирога** в качестве бонуса восстановления сил.

ГРАНДИОЗНОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ТУРНИРА

Сделав свой обычный ход во время грандиозного завершения турнира, Автомик будет повторять этап проверки условий получения трофея, пока у него есть необходимое количество жетонов для получения трофея.

ПРИЛОЖЕНИЕ. КАРТЫ И ЖЕТОНЫ, ВЗАИМОДЕЙСТВУЮЩИЕ С АВТОМИКОМ

Некоторые карты и жетоны позволяют вам либо взять, либо отдать что-то сопернику. Если этим соперником является Автомик, используйте их следующим образом:

- Отдайте 2 яблока или 2 кристалла Автомику: выложите по 1 ресурсу на каждую территорию с искателем Автомика. Если на поле только один из них, он получает оба жетона, а если все искатели находятся в базовом лагере, вы ничего не платите.
- Возьмите случайное заклинание у Автомика: возьмите верхнюю карту колоды заклинаний.
- Возьмите 2 ресурса у Автомика: Автомик отдаёт вам сначала кристаллы, а затем яблоки.

ПРИЛОЖЕНИЕ. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ КОМАНДНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Вы можете играть командами по 2 или 3 игрока против 2 или 3 Автомиков (все они должны иметь одинаковый уровень сложности).

ТРОФЕИ КОМАНДЫ АВТОМИКОВ

Если один Автомик выложил все свои жетоны трофеев:

- Он начинает выкладывать жетоны трофеев членов своей команды.
- Он не может получать эти трофеи за накопление 8 пирогов и победу в битве пирогами.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ЧЛЕНОВ КОМАНДЫ

- Ваш уровень дружелюбия не увеличивается, когда вы выкладываете ресурсы на территорию с искателем вашей команды.
- Если во время приключения требуется что-то отдать другому игроку, вы не можете выбрать члена своей команды.
- Если вам необходимо отдать ресурсы для выполнения действия «Сделать», вы можете использовать ресурсы с соседних территорий, занятых членами вашей команды. Вам потребуется их разрешение.
- Искатели не могут перемещаться на территории с искателями из их команды.
 - Для Автомика считайте такие территории находящимися за пределами поля.
- Несколько Автомиков используют общую колоду Автомика, но в ход каждого из них необходимо открывать новую карту.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА

- Игра завершается, когда будут выложены все жетоны трофеев, принадлежащие членам одной команды (не забывайте о грандиозном завершении турнира).
- В случае ничьей побеждает команда с наибольшим суммарным уровнем дружелюбия. Если всё ещё ничья, побеждает та команда, у которой в данный момент больше всего кристаллов и яблок на поле.

ЛЮДИ, ТЕСТИРОВАВШИЕ МОДУЛЬ «АВТОМИК» ДЛЯ ИГРЫ «МОЙ МАЛЕНЬКИЙ СЕРП»

ОСНОВНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ

Hoby Chou, Dusty Craine, Joseph Pilkus

ТЕСТИРОВАНИЕ

Casey Bayer, Vienna Chou, Amy Cook, Addison Craine, Samantha Craine, Josh Helgeson, Naja Wessel Jacobsen, Noah Monrad Jacobsen, Sammy Levandowski, Janosch Michel, Kolja Michel, Leni Michel, Katerina A. Pilkus, Evelyn Shaw, Martha Shaw, Ted Shaw, Tilly Shaw, Tzeitel Shaw, Kelly Steinbach, Diana Yang



www.crowgames.ru

www.stonemaiergames.com

© 2018 Stonemaier Games LLC. My Little Scythe — торговый знак компании Stonemaier LLC.
Все права защищены.