

Тираны Подземья - АвтоМатрона

Автор: Майкл Келли. Перевод/адаптация: Тестовский.

АвтоМатрона (далее АвтоМа) — это автоматизированная «матрона» (т.е. верховная мать) одного из домов друу. Вы можете использовать АвтоМу для игры в одиночку (против одной или нескольких АвтоМ), увеличить количество игроков в соревновательной игре или кооперативной игре 2 на 2. Формулировки и понятия соответствуют официальной локализации от «Лавки Игр».

Рынок

АвтоМа использует рыночные карты для управления своими действиями. Из-за этого всякий раз, когда карта на рынке “вербуетя” или “поглощается” игроком или АвтоМой, **сдвигайте другие карты рынка влево, чтобы заполнить пустые места.** Новые карты рынка всегда должны вводиться в **крайнем** правом углу и сдвигаться заполняя пустоты.

Подготовка

АвтоМа никогда не будет брать или получать карты обычным способом. Выберите сложность (см. ниже). Создайте “Колоду задержки” для каждой АвтоМы. Для создания «Колоды задержки» АвтоМы используйте стартовые карты (Благородный, Солдат) и карты Безумный изгой. Колода задержки должна быть сформирована «рубашкой вверх», вверху колоды карты — изгой. Случайно определите очередность хода для всех игроков и АвтоМ. Определите цвет за какой дом будет играть АвтоМа, отложите войска и шпионов для неё; давать «планшет игрока» АвтоМе - не обязательно (но не помешает — можно таким образом *отделить пространство АвтоМы на столе и использовать имя верховной матери для АвтоМы, в соответствии с выбранным «планшетом дома» (см. таблицу в конце).*

Легко	Нормально	Сложно	Легендарно
13 безумных изгоев (вверху) 10 стартовых карт (внизу)	10 безумных изгоев (вверху) 7 стартовых карт (внизу)	7 безумных изгоев (вверху) 4 стартовые карты (внизу)	10 стартовых карт

Случайно (кубик D6) определите стартовую локацию для каждой АвтоМы. Поместите 1 жетон ПО рядом с верхней стороной игрового поля, это будет — «Север», а сам жетон — «Компасом».

Ход АвтоМы:

В начале каждого хода разыграйте верхнюю карту из Колоды Задержки (если таковая имеется) и в зависимости от её вида сбросьте соответствующее количество карт с рынка. **ПОКА НЕ ПОПОЛНЯЙТЕ РЫНОК:**

Безумный изгой

- уберите три крайние левые карты рынка.

Стартовая карта (благородный/солдат) - уберите две крайние левые карты рынка.





Нет карт Задержки - уберите одну крайнюю левую карту рынка.

Затем, выполните следующие действия:

- Для каждой **черты характера**: подсчитайте количество карт этой черты характера на рынке и определите их действие, как описано ниже.
- Дайте АвтоМе 1 ПО за каждый жетон контроля локации (вместо 1 «влияние»), который она контролирует, но не имеет полного контроля. Для локаций с жетоном контроля, которые она полностью контролирует, присвойте ей значение ПО которое указано на жетоне и +1ПО за контроль этой локации (вместо 1 «влияние»).
- Заполните все пустые места на рынке.

Детали розыгрыша карт АвтоМы:

АвтоМа разыгрывает оставшиеся карты на рынке по их черте характера, в порядке **Коварство >> Злоба >> Воинственность >> Честолюбие**. Чем больше карт одной черты характера, тем мощнее выполняемое действие (см. таблицу ниже). Если на рынке есть 4-6 карт одной черты характера (что очень маловероятно), АвтоМа выполняет действие для 3(трёх) карт этой черты, а затем получает 3 ПО за каждую дополнительную карту этой черты характера.

Черта характера	1 карта	2 карты	3 карты
Коварство 	Вернуть шпиона АвтоМы, чтобы <u>разместить</u> 1 войско в той-же локации (подослать 1 шпиона, если не можете <u>разместить</u> войско)	Вернуть шпиона АвтоМы, чтобы <u>заменить</u> 1 войско* в той-же локации (подослать 2 шпиона, если не можете <u>заменить</u> войско)	Вернуть шпиона АвтоМы, чтобы <u>заменить</u> 2 войска* в той-же локации (подослать 3 шпиона, если не можете <u>заменить</u>)
Злоба 	Уничтожить 1 белое войско	Уничтожить 1 войско (любого цвета*) или вернуть 1 шпиона (<i>угрока</i>); И уничтожить 1 белое войско	Уничтожить войско(а) (любого цвета*) и/или вернуть шпиона(ов) (<i>угрока</i>), 3 раза данное действия в любом варианте
Воинственность 	Разместить 2 войска	Разместить 4 войска	Разместить 7 войск
Честолюбие 	Получить 2 ПО	Получить 4 ПО	Получить 7 ПО

* при спорном моменте при «уничтожить/заменить», в приоритете войска угрока, а только потом белые войска, если не сказано иного.

Приоритеты и выбор локации

Ниже приведены приоритеты для выбора локаций, на которые будет нацелена АвтоМа для каждого своего действия. **Для ВСЕХ действий по черте характера, КРОМЕ - “Коварство”, АвтоМе необходимо присутствие для действия.** Оценивайте каждый шаг действия отдельно (размещение более 1 шпиона, развертывание более 1 войска и т.д.):

- «Город» (локация с жетоном контроля, как Мензоберранзан) АвтоМа не полностью контролирует.
- «Не-город» (локация без жетона контроля, как Ятчол/Скаллпорт) АвтоМа не контролирует локацию.
- «Не-город» АвтоМа контролирует, но надо разместить ещё 2 войска для полного контроля над локацией.
- Клетка для войск на маршруте ведущем к локации, где АвтоМа не присутствует.
- Любая локация, где АвтоМа присутствует но не контролирует полностью.

Тай-брейк для локаций, используйте следующие приоритеты:

- Меньше вражеских войск.

- Более высокое значение ПО (для локации «Город» приоритетное значение - бонус в ПО за полный контроль над локацией; для локации «Не-город» - это ПО за контроль).
- Порядок оценки хода, **ориентированный на текущий “север”** (слева направо, сверху вниз).

Изменения в правилах для «Коварство» и «Шпионов»

АвтоМа **никогда** не подожлёт шпиона в локацию, где у неё уже есть шпион или в которой она уже присутствует.

Шпионы АвтоМы сами по себе НЕ обеспечивают присутствие для злонамеренных и захватнических действий. Сначала их нужно будет “вернуть” с помощью эффекта «Коварство», чтобы заменить или разместить войско. Но, в то-же время «шпионы», как и положено по основным правилам, мешают игроку получить «полный контроль» над локацией.

Потраченные впустую части действий

Если АвтоМа не может выполнить часть действия (например: 3 карты “Коварство”, но может заменить только 1 войско; 1 карта “Злоба”, но в радиусе действия нет белых войск), она будет пробовать:

1. Разместить войско для каждой неразрешенной части действия (каждый не подосланный шпион, пропущенная замена, пропущенное уничтожение и т.д.)
2. Уничтожить белое войско за каждые 2 не размещенных войска или войско игрока за 3 не размещенных войска (либо потому, что она не могут их разместить; либо потому, что у неё нет войск).
3. Получить 1ПО за оставшееся размещение войск, которое не может быть преобразовано в “уничтожение” (необходимо 2 или 3 войска).

Конец раунда и “Север”

В начале игры жетон ПО (компас) помещается на верхнюю сторону игрового поля. Он указывает на “север”, это необходимо в случае тайбрейка по локации №3 для действий АвтоМы. **В конце хода последнего игрока/АвтоМы, переместите “компас” по часовой стрелке на следующую сторону игрового поля.**

Конец игры

Игра заканчивается **ТОЛЬКО тогда, когда у игрока/АвтоМы заканчиваются войска**. Если на рынке закончились карты, перетасуйте все сброшенные карты, сформируйте новую колоду и продолжайте заполнять рынок.

В очень редком случае, когда АвтоМа заканчивает игру с 1 или более “безумными изгоями” в своей **колоде задержки**, она получает **-1ПО** за каждого оставшегося **изгоя**.

За всю игру АвтоМа получает кучу жетонов победных очков (ПО), это в основном компенсация ей за отсутствие возможности строить свою колоду, как это делает игрок.

Сброс карт АвтоМы и Безумные Изгои

Если АвтоМа должна сбросить 1 или более карт, вместо этого добавьте это же количество “стартовых” карт в её **колоду задержки**. Если карта “безумного изгоя” будет отдана АвтоМе, положите её на верх **колоды задержки** АвтоМы.

Для карт, которые сбрасывают карту, например: “если у игрока более 3 карт”, проверьте верхнюю карту **колоды задержки** АвтоМы. Если там пусто, добавьте “стартовую” карту. Если её верхняя карта из **колоды задержки** является “стартовой” картой, поменяйте её на “безумного изгоя”. Если верхняя карта уже является “безумным изгоем”, АвтоМа

игнорирует эффект (в основном считается, что у неё на руках только 3 карты).

Совместная игра

Игроки могут участвовать в командной кооперативной игре 2 на 2, используя две АвтоМы. Расположите АвтоМ так, чтобы по очереди шли Игрок №1 – АвтоМа №1 – Игрок №2 – АвтоМа №2.

Игроки объединяют свои войска на заданной локации, чтобы определить, кто её контролирует. АвтоМы делают то же самое. Однако игрокам и АвтоМам по-прежнему требуется их собственное присутствие, чтобы размещать войска и шпионов, и воздействовать на них; поэтому, например: синий игрок не может использовать войска красного игрока для “размещения”.

АвтоМы НЕ будут уничтожать войска или шпионов своего союзника. Они НЕ будут подсылать шпионов в локации, где ЕСТЬ шпион или присутствие (*другой*) АвтоМы.

Контроль локации с жетоном, между игроками-союзниками определяется стандартно, по их количеству войск/шпионов (это может понадобиться, чтобы определить кому достанется «+1 влияние»); при равном количестве войск/шпионов, бонус от жетона контроля локации «+1 влияние» никто не получает — они хоть и союзники, но всё-же они друю!

Базовые дома и верховные матери

Дом	Верховная мать	№ в иерархии
Бэнр	Ивоннель Бэнр	1
Баррисон Дель'Армго	Мез'Баррис Армго	2
Ксорларрин	Зирит К'Ксорларрин	4
Миззрим	Миз'ри Миззрим	5

Подготовка:

Легко = 13 безумных, 10 стартовых
Нормально = 10 безумных, 7 стартовых
Сложно = 7 безумных, 4 стартовых

Ход Автомы:

1. Сбросить карту задержки и 3/2/1 карты рынка для безумных / стартовых / без задержек
2. Разрешить: Коварство / Злоба / Воинственность / Честолюбие
3. Автома получает ПО за контроль над локацией «город»
4. Пополнение рынка

Приоритет локации:

1. Город, Автома не полностью контролирует
2. НеГород Автома не контролирует
3. НеГород Автома контролирует, но надо выставить ещё 2 войска для полного контроля
4. Клетка для войск на маршруте, которое ведет к локации где Автома не имеет присутствия
5. Можно размещать войска в любой локации

Тай-брейк:

Меньше вражеских войск > Более высокий ПО > Кол. ПО на жетона контроля в соответствие от "Севера".

Коварство:

1 = Верните шпиона, чтобы разместить войско
2 = Верните шпиона, чтобы заменить 1 войско
3 = Верните шпиона, чтобы заменить 2 войска
(если действие невозможно, подошлите 1/2/3 шпиона)

Злоба:

1 = Уничтожить 1 белое войско
2 = Уничтожить/вернуть 1 войско/шпиона
И уничтожить 1 белое войско
3 = Уничтожить/вернуть 3 войска/шпионов

Воинственность:

1 = Разместить 2 войска
2 = Разместить 4 войска
3 = Разместить 7 войск

Честолюбие:

1 = Получить 2 ПО
2 = Получить 4 ПО
3 = Получить 7 ПО

Злоба и Воинственность требуют присутствия ВОЙСК, не только шпионов.

Невыполнимое действие = 1 войско > уничтожить белого/игрока за 2/3 войска > 1ПО