

Сундук войны

Неофициальные правила для соло игры

Начальная подготовка

1. Соберите мешок Автомы - Перетасуйте карты из списка колоды Автомы и выберите четыре случайным образом. Положите эти карты на левую сторону доски лицом вверх. Поместите 2 фишки для каждой из этих карт в мешочек Автомы и установите оставшиеся фишки слева от доски, чтобы сформировать запас Автомы.
2. Драфт - Возьмите неиспользованные карты колоды Автомы и перетасуйте их с остальными картами. Возьмите 6 и выберите 4, которые будут вашими картами. Далее подготовьте свой мешочек по обычным правилам игры.
3. Поместите жетоны контроля - Возьмите 6 жетонов контроля для себя и 6 для Автомы. Поместите 2 жетона контроля для каждой из сторон на поле, по обычным правилам для двух игроков. Автома ходит первой.

Колода Автомы

Кавалерия

Арбалетчики

Рыцари

Легкая кавалерия

Пикинёры

Разведчики

Мечники

Ход Автомы

1. Обновление – Если мешочек пуст, положите фишки из сброса Автомы в мешочек и добавьте королевскую фишку в мешочек.
2. Розыгрыш – достаньте фишку из мешочка и используйте ее согласно схеме «Розыгрыш фишки Автомы».
3. Сброс – если разыгрываемая фишка не была размещена на поле поместите ее в область сброса Автомы лицом вверх.

Определения

“Порядок приоритета” – упорядоченный список критериев. Если первый критерий применим к одному и только одному гексу или отряду противника, то используйте этот критерий для выбора цели. В противном случае перейдите ко второму критерию, используя только те гексы или отряды, которые были выбраны в предыдущих пунктах, и так далее по списку.

"Близость" - наименьшее расстояние в гексах до гекса или противника учитывая только незанятые гексы.

Примечания

Очередность хода – вместо инициативы оригинальной игры, ходите по очереди начиная с Автомы. Когда фишки Автомы закончились возьмите 3 фишки из мешочка и сыграйте все три в один ход.

Усиление – Автома никогда не усиливает свой отряд. Исключение: «Примечание для Рыцаря» в манёвре атаки Автомы.

Вербовка Автомы

Поместите фишку из запаса Автомы в ее сброс. Приоритет определяется в следующем порядке:

1. Отряд с наибольшим числом оставшимся фишек в запасе.
2. Отряд с наибольшим числом фишек выбывшим из игры.
3. Отряд, совершавший маневр последним.

Если не осталось фишек для вербовки, Автома пасует.

Движение Автомы

I Выберите цель - точку контроля нейтральную или противника. Приоритет определяется в следующем порядке:

1. Ближайшая точка контроля.
2. Точка контроля противника.
3. Точка контроля, занятая противником.
4. Точка контроля, ближайшая к центральному гексу.

Выбор цели всегда должен происходить перед каждым движением.

II Переместите отряд на один гекс ближе к цели. Если два или более гекса соответствуют этому критерию, приоритет определяется в следующем порядке:

1. Ближайший к другой точке контроля противника.
2. Ближайший к другой нейтральной точке контроля.
3. Ближайший к отряду противника.
4. Ближайший к центральному гексу.

Примечание для Легкой Кавалерии: После движения Легкой Кавалерии, она должна переместится снова к той же цели в соответствии с шага движения II, если дальнейшее движение к цели возможно.

Примечание для Кавалерии: после движения Кавалерии она должна атаковать согласно маневру Атаки если это возможно.

Мобилизация Автомы.

Разместите фишку отряда на незанятую дружественную точку контроля. Приоритет определяется в следующем порядке:

1. Ближе к точке контроля нейтральной или противника.
2. Ближе к точке контроля.
3. Ближе всего к точке контроля, занятой противником.
4. Ближе к центральному гексу.

Примечание для Разведчика: Разведчик должен размещаться на основе вышеуказанных критериев, но учитывая, что все гексы, прилегающие к дружественным подразделениям, являются "незанятыми дружественными точками контроля"

Атака Автомы

Атакуйте отряд противника. Приоритет определяется в следующем порядке:

1. Соседний отряд. (Арбалетчики)
2. Отряд на дружественной точке контроля.
3. Отряд на точке контроля противника.
4. Отряд на нейтральной точке контроля.
5. Отряд ближайший к центральному гексу.

Выбор цели всегда должен происходить перед каждой атакой.

Примечание для Рыцаря: Если не усиленный отряд Автомы должен атаковать вашего рыцаря, Автома вместо этого укрепляет этот отряд.

Примечание для Мечника: После атаки Мечника, он должен двигаться в соответствии с маневром Движения Автомы, если он уже не находится на точке контроля нейтральной или противника.

Примечание для Арбалетчика: Арбалетчики должны считаться "способными атаковать", если отряд противника находится в пределах их тактики.

Уровни сложности

Начинающий - Играть, как описано выше.

Средний - Начните с Королевской фишки уже в мешочке Автомы.

Продвинутый - Начните с двух Королевских фишек уже в сумке Автомы.

В качестве дополнительных Королевских фишек, используйте любые неиспользованные фишки.

Авторы

Этот вариант правил игры соло, был разработан Сетом МакБрайдом. Ник на Board Game Geek - Dreadpirate404.

Механика вербовки Автомы - Омар Дабард (BGG Jephque)

Вдохновили на создание этих правил фантастические игровые дизайнеры Тревор Бенджамин и Дэвид Томпсон, создавшие такую невероятную игру!

Перевел правила Безубцев Роман (<https://nastol.io/@romul>)

Схема «Розыгрыш фишки Автомы»

