

PATCHWORK АВТОМА

Разработчики: Лайнс Дж. Хаттер и Мортен Монрад Педерсен

Если у вас нет времени, возможности или желания играть с партнёром, положитесь на нас! В разработанном нами варианте игры вы будете соревноваться с искусственным соперником по имени Автома и сможете играть с ним в одиночку.

Компоненты игры



Базовая игра
(не входит в комплект)

24 карты Автомы,
разделённые на 2 колоды:



Обычная колода —
12 карт (с
номерами
1—12) без
пуговиц на
рубашках.



Тактическая колода —
12 карт (с
номерами
13—24) с пу-
говицами на
рубашках.

Подготовка

1

Проведите подготовку по правилам базовой игры. Автома не получает поле игрока и начальных пуговиц.

2

Выберите одну из колод, перемешайте все 12 карт в ней и положите их лицевой стороной вниз на стол. Это **колода Автомы**. Не глядя уберите из неё 2 карты, положив их в **колоду сброса**.

3

Вы можете состязаться с Автомой на одном из пяти **уровней сложности**, в зависимости от своего опыта игры в «Пэчворк». От выбранного уровня зависит, когда Автома получит бонусный жетон 7×7 и за что ей будут начислены очки в конце игры. Возьмите пуговицу из общего запаса и положите её на поле учёта времени — на расстоянии столько делений от последнего, сколько определено выбранным вами уровнем сложности:

- ❶ **Ученик** — за 1 деление.
- ❷ **Студент** — за 9 делений.
- ❸ **Аспирант** — за 12 делений.
- ❹ **Мэтр** — за 15 делений.
- ❺ **Легенда** — за 18 делений.



Процесс игры

Игра проходит по обычным правилам, за исключением порядка определения первого игрока, хода Автомы и начисления очков Автоме в конце игры.

- Вы всегда ходите первым.
- Автома играет по следующим правилам:
 - Выбор Автомой тайла определяется картой из колоды Автомы.
 - Автома не тратит пуговицы на приобретение тайлов.
 - Автома получает доход в пуговицах по особым правилам.
 - Автома не выкладывает тайлы на поле, а складывает их в две стопки: в одну стопку — тайлы с изображёнными на них пуговицами, в другую — тайлы без пуговиц.
- Подсчёт очков Автомы зависит от выбранного уровня сложности.

Ход Автомы

В ход Автомы откройте верхнюю карту колоды Автомы. В верхней части каждой карты указано **число пуговиц**, которое обозначает, сколько виртуальных пуговиц доступно Автоме для приобретения тайла. Хотя в запасе у Автомы могут находиться пуговицы, она никогда не тратит их на приобретение тайлов!

***Примечание.** В тактической колоде число пуговиц также изображено на рубашке каждой карты. Таким образом, вы будете знать наперёд, какие тайлы Автома сможет приобрести.*

Определите, какой из трёх тайлов, находящихся перед напёрстком, Автома может приобрести. При этом возможны три варианта событий:

А Автома не может приобрести ни один из трёх тайлов.

Автома **пасует** и перемещает свою фишку по полю учёта времени по обычным правилам. В результате этого она может получить доход в пуговицах (см. с. 3). Автома не получает пуговиц за то, что спасовала, но получает доход за пересечение тех делений на поле учёта времени, между которыми изображены пуговицы.

Б Автома может приобрести только один из трёх тайлов.

Возьмите тайл и положите его в соответствующую стопку. Переместите фишку Автомы по полю учёта времени по обычным правилам. В результате этого она может получить доход в пуговицах (см. с. 3).

В Автома может приобрести более одного из трёх тайлов.

В этом случае применяйте **три фильтра**, изображённые на открытой карте Автомы. Они сузят выбор до одного-единственного тайла (см. *врезку на с. 3*). Применяйте фильтры сверху вниз до тех пор, пока не останется только один подходящий тайл.

Пропустите фильтр, если с ним Автома останется без тайла. Определив, какой тайл достанется Автоме, возьмите его и положите в соответствующую стопку. Переместите фишку Автомы по полю учёта времени по обычным правилам. В результате этого она может получить доход в пуговицах (см. с. 3).

И наконец, положите разыгранную карту Автомы в колоду сброса и по обычным правилам определите, кто ходит следующим.

Фильтры



Автома берёт тайл, который стоит так мало времени, что её фишка не обгонит вашу на поле учёта времени. *(Напоминание: если ни один из трёх тайлов не подходит под этот фильтр, примените следующий.)*



Автома берёт самый большой тайл.



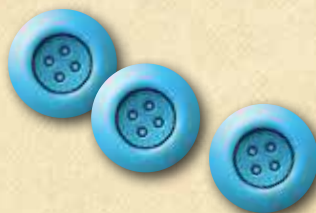
Автома берёт тайл с наибольшим числом пуговиц.



Автома берёт тайл, находящийся дальше от напёрстка.

Доход в пуговицах

Вы получаете доход по обычным правилам. Каждый раз, когда Автома должна получить доход в пуговицах, она получает столько пуговиц, сколько указано в **нижней правой части** открытой карты Автомы *(от 0 до 5 пуговиц)*.



Пустая колода Автомы

Когда колода Автомы закончилась, перемешайте колоду сброса *(включая 2 карты, отложенные туда при подготовке к игре)* и сделайте из неё новую колоду Автомы, положив её лицевой стороной вниз.

Бонусный жетон 7×7

Автома получает бонусный жетон 7×7, когда её фишка достигает или проходит мимо деления на поле учёта времени, отмеченного пуговицей в ходе подготовки к игре (если только вы не закрыли на своём поле квадрат 7×7 раньше). В любом случае уберите эту пуговицу с поля учёта времени.



Подсчёт очков

Подсчитайте свой результат по обычным правилам. Автома получает 7 очков, если у неё есть бонусный жетон 7×7. В зависимости от выбранного уровня сложности Автома также дополнительно получает:

- I 0 очков. (Автома набирает либо 0, либо 7 очков.)
- II 1 очко за каждую собранную пуговицу.
- III 1 очко за каждую собранную пуговицу и 1 очко за каждый тайл с пуговицами.
- IV 1 очко за каждую собранную пуговицу и 1 очко за каждую пуговицу на своих тайлах.
- V 1 очко за каждую собранную пуговицу, 1 очко за каждый тайл с пуговицами и 1 очко за каждую пуговицу на своих тайлах.

	I	II	III	IV	V
Бонусный жетон 7×7	X	X	X	X	X
Собранные пуговицы		X	X	X	X
Число тайлов с пуговицами			X		X
Число пуговиц на тайлах				X	X

Вы выигрываете, если у вас больше очков, чем у Автомы. Ничья разрешается по правилам базовой игры.

Благодарности. Данный режим одиночной игры в «Пэчворк» разработал Лайнс Дж. Хаттер, а его развитием и тщательным тестированием занимались Мортен Монрад Педерсен и его команда Automa Factory. Мы выражаем огромную признательность Лайнсу и Мортену за проделанную работу и разрешение на издание. Мы с разработчиком также благодарим ведущих тестировщиков — Майка Мартинса и Ника Шоу, и всех, кто был причастен к тестированию, за их ценные отзывы, а именно: Stéphane Martineau, Jerry Santos, Dimitris Xs, Mihnea Cateanu, Alexandre Correia, Franziska Steiner, Roslyn M. Jordan, Brie Zobel, Ben Griffiths, Cesar Tonatiuh Garcia Ramirez, ektopia, Andrew Shields, Maria Bertram, David Studley, Jay Atkinson, Ben Griffiths, James Gordon, Jon Beach, Kevin Wilkinson, Marcius Fabiani, Pablo Pizarro, Paul Jennings, arkroyal, David Wiley, Eric Miller и Jessica Rickardsson.

Об Automa Factory. Команда Automa Factory с 2013 года разрабатывает одиночные режимы для различных игр. К настоящему времени увидели свет уже шесть таких режимов. Первый проект команды — разработка режима одиночной игры для «Виноделия» от издательства Stonemaier Games. Действие этой игры происходит в Италии, а «automa» в переводе с итальянского означает «автомат».



Разработчик: Лайнс Дж. Хаттер

Развитие: Мортен Монрад Педерсен

Редактор: Гжегож Кобеля

Графический

дизайн: Клеменс Франц | atelier198

Перевод и вёрстка: Kirilloid



© 2018 Lookout GmbH
Адрес офиса:
Elsheimer Straße, 23,
55270, Швабенхайм,
Германия
www.lookout-games.de

Вопросы, предложения или критика? Отправляйте их на buero@lookout-games.de

В случае брака или неполной комплектации, пожалуйста, свяжитесь с нами: parts.asmodeena.com