

Imperial Elegy – Victoria bot (v.1)

Инструкция

При определении действий для бота, двигайтесь по списку: приоритет 1, приоритет 2 и разыграйте доступные действия за СР (пока они все не будут потрачены), resolving each instruction once. Когда действие невозможно (например, разместить дипломатический маркер, но вы уже его размещали в этом импульсе), просто игнорируйте его и двигайтесь далее по списку.

Результат 'HPD' = На усмотрение играющего: Игрок выполняет действия за бота, руководствуясь его наилучшими интересами.

Когда строятся/перевооружаются армии, форты и морские юниты, или когда происходит усмирение области, движение EF для усмирения, ознакомьтесь с соответствующими таблицами приоритетов (стр. 7).

Следуйте остальным инструкциям в этих правилах для принятия других решений ботом.

Если боту когда-нибудь придется принять решение, которое здесь явно не указано, сделайте это случайным образом.

Всякий раз, когда вам приказывают (повторно) перетасовать колоду карт бота, всегда кладите оставшуюся домашнюю карту на то же место.

Фаза подготовки: Перетасуйте карты каждого бота в стопке. Боты получают дополнительное повышение стабильности, если их стабильность равна 2 или ниже.

Фаза дипломатии: Боты не участвуют в фазе дипломатии. После того, как все игроки-люди выберут свою домашнюю карту, каждый бот добавляет случайную домашнюю карту в свою собственную стопку.

- **GE:** Если Bismarck удален или Germany объединилась замешайте ее в общую кучу. В ином случае положите сверху.

- **FR, AU и RU:** замешайте в общую кучу.

- **UK:** положите под низ колоды.

- **OT:** положите сверху.

Фаза действий: Раскройте верхнюю карту из стопки бота.

- Выполните действие приоритета 1.

- Бросьте два кубика, чтобы выполнить действия приоритета 2.

- Разыграйте доступные действия за СР.

В фазе действия боты следуют тем же правилам, что и люди, за некоторыми исключениями:

- Когда размещается маркер альянса бот платит только 2 CP (вместо 3 CP).
- Когда маркер альянса удаляется, бот платит только 3 CP (вместо 3-4).
- Когда бот проводит усмирение, оно автоматически успешно, если в области лежит жетон со значением 2 или выше.
- На старте маневра каждой войны, боты бесплатно передислоцируют 1 армию (HPD) в порядке инициативы.
- Боты разрешают событие 'Impulsive Ruler' иначе (стр. 13).

Заключительная фаза (militarism):

- Боты всегда будут создавать армейский шаг вместо того, чтобы содержать крепость, если могут.
- Все боты бесплатно передислоцируют 1 армию (HPD) в порядке инициативы.

Конец игры (NG): Боты не разыгрывают NG-карты во время игры. Вместо этого в конце 7-го хода или в начале GW разыграйте по 4 NG-карты для каждого бота и разрешите их все, чтобы определить их VP. Боты могут набрать максимум 10 VP с помощью NG-карт (1).

Действия приоритета 1

- I. Играйте событие с домашней карты
- II. Атакуйте повстанцев, стройте/двигайте юнитов для атаки повстанцев (HPD)
- III. Событие, которое бот будет играть всегда (bot box)
 - Пропустите, если это принесет боту меньше пользы чем розыгрыш карты как CP (2).
- IV. Индустриализация (если есть маркер авто индустриализации: только карту со значением 1 или 2 CP) – не на 7 ходу.
- V. **GE**: строит шаг армии.
- VI. **GE** до объединения (выберите только первый допустимый вариант):
 - Заключите союз с малой немецкой державой, на которой у них есть дипломатический маркер.
 - Разместите дипломатический маркер на малой немецкой державе.
 - Удалите дипломатический маркер другого игрока с малой немецкой державы (в приоритете со стратегического соперника). (3)
 - Удалите маркер альянса другого игрока с малой немецкой державы (в приоритете со стратегического соперника). (3)
- VII. **UK**: строит дредноут
- VIII. **WTT 3 или выше**: строит шаг армии
- IX. **6 или более доступных к постройке армейских шагов**: строит шаг армии

¹ RU может получить 2 VP дополнительно, за захват Istanbul.

² Например: Событие с 2 CP позволяет боту построить 3 шага армии, однако, бот может построить только один шаг армии. Поскольку событие менее эффективно (т.е. бот получает 1 шаг армии = 1 CP) бот будет играть карту как CP (= 2 CP).

³ Более подробно о стратегическом сопернике, смотри действия за CP на стр. 6)

Действия приоритета 2

Бросьте два кубика.

- Если выпал дубль, бот строит армейские шаги, а остатки СР тратит на влияние ВМРПТ (смотри действия за СР на стр. 6).
- В ином случае бросьте один кубик и см. ниже.

Бросок на [1]

- I. **AU или GE до объединения:** *Перейти к броску на [3].*
- II. Потратьте 1 СР на усмирение. В ином случае, двигайте EF в область возможного усмирения.
- III. Разместите влияние в Asia или Africa, по таблице BDIT.
 - o Нет значения: там где контроль увеличивает РР (игнорируя РР лимит).
 - o Africa: Ethiopia последней
- IV. Постройте и переместите EF в область возможного усмирения.
 - o Строительство в приоритете, если у бота остался только 1 СР.
- V. Потратьте 2 СР на усмирение.
- VI. Потратьте оставшиеся СР.

Бросок на [2]

- I. **FR или UK имеют неусмирённые области:** *Перейти к броску на [1].*
- II. В ином случае перейти к броску на [3].

Бросок на [3]

- Играйте карту как событие, если только НЕ:
 - o Это вредит боту, ИЛИ
 - o Это вредит одному из союзников бота, ИЛИ
 - o Это приносит пользу одному из врагов бота, ИЛИ
 - o Это карта с 3-4 СР которое особо не помогает боту, ИЛИ
 - o Участие в событии принесет боту меньше пользы, чем использование карты для получения СР. (4)

Если не событие, тратьте СР.

⁴ См. сноску 2.

Бросок на [4]

- I. Потратьте 1 СР на усмирение. В ином случае, двигайте EF в область возможного усмирения.
- II. Заключите союз с малой державой, на которой есть дипломатический маркер.
- III. Разместите дипломатический маркер, по таблице BDIT
- IV. **UK** или **FR** и событие 'American Civil War':
 - Разместите маркер дипломатии в области South. В ином случае, переместите эскадру в область South, если это стоит не более 1 СР.
- V. Удалите маркер дипломатии, по таблице BDIT.
- VI. **RU** или **OT** и нет альянса RU-OT: Удалите маркер альянса противника с Балканах. Если такого нет, из Persia.
- VII. Бросьте кубик. Разместите маркер дипломатии или удалите маркер другого игрока:
 - [1-2] Poland (**GE**, **AU** или **RU**)
 - [3-4] Persia (**UK**, **FR**, **RU** или **OT**)
 - [5-6] Denmark (не **OT**)
- VIII. Удалите маркер альянса, принадлежащий игроку, не состоящему в альянсе, по таблице BDIT.
- IX. Потратьте оставшиеся СР.

Бросок на [5-6]

- I. Потратьте 1 СР на усмирение. В ином случае, двигайте EF в область возможного усмирения.
- II. Постройте армейские шаги.
- III. VII. Бросьте кубик:
 - [1-3] Перевооружите все морские юниты. Затем постройте новые морские юниты, до максимально возможного лимита.
 - [4-5] Постройте форт (HPD).
 - [6] Постройте ЕС (HPD).
- IV. Потратьте оставшиеся СР.

- При **перемещении EF** всегда перемещайте элитные EF или Зуавов, если это возможно.

- При **выборе области для усмирения или отправки EF** для усмирения сначала выберите область с текущим максимальным значением маркера усмирения. Затем выберите область, в которой контроль увеличивает РР (игнорируя РР лимит).

Трата оставшихся СР

- I. Потратьте 1 СР на усмирение. В ином случае, двигайте ЕФ в область возможного усмирения.
- II. Постройте армейские шаги (**BR** - разместите дипломатический маркер, по таблице BDIТ).
- III. **AU** и осталось 3 СР: Бросьте кубик:
 - [1-2] Проверьте "Incorporate" в отношении малой державы, имеющей 2 или более ключей.
 - [3-4] Гарантируйте права
 - [5-6] Предоставьте полное гражданство
- IV. **NAR (5)**: Стройте морские юниты.
- V. **UK, FR, RU**: Стройте (ослабленные) морские юниты если это увеличит РР.
- VI. Потратьте оставшиеся СР на Major Power Influence Track. Все оставшиеся СР боты тратят на одну державу. Перед этим выполните следующие проверки в указанном порядке:
 - Проверьте **Стратегического соперника**: **GE** или **RU** боты могут иметь одного стратегического соперника.
 - Для **GE**, это другой игрок, первый в порядке хода, который контролирует какие-либо территории объединения Германии или является союзником малой немецкой державы.
 - **RU** стратегический соперник всегда ОТ.

ВАЖНО: Стратегическое соперничество НЕ бывает двусторонним. Например, ОТ НЕ считает RU своим стратегическим соперником. (6)

- Если GE или RU состоят в союзе со своим стратегическим соперником, они тратят все оставшиеся СР на нейтральное влияние, на стратегического соперника или себя (в зависимости от того, кто находится к нейтральной ячейке ближе. При ничье: другой игрок).
- Проверьте **Сильнейший альянс** (только если бот приверженный участник и в другом альянсе больше участников крупных держав).
 - Бот тратит все оставшиеся СР, чтобы увеличить влияние своего альянса на нейтральную крупную державу, где влияние альянса бота в данный момент не является самым высоким значением на треке (IT в последнюю очередь).
- Проверьте **Внезапный альянс** (бот в альянсе, но имеет 0 влияния альянса на треке альянса) (7):
 - Бросьте кубик [1-3] Бот добавляет все оставшиеся СР на образование своего собственного альянса.
- Бросьте по **ВМРIT**, перебросьте если действие запрещено (см. ниже).

⁵ Это означает: бот, получил выгоду от события "Naval Arms Race" накануне.

⁶ Это даёт боту, которого атакуют как соперника, возможность попытаться заключить союз со своим потенциальным агрессором, чтобы защитить себя.

⁷ Это может произойти в результате какого-либо события или объявления войны.

Bot Major Power Influence Table (BMPIT) – бросьте два кубика						
1 st кубик →	1	2	3	4	5	6
2 nd кубик ↓	GE	UK	FR	AU	RU	OT
1-2	TA	TA	TA	TA	TA	TA
3-4	Neu	Neu	Neu	Neu	Neu	Neu
5-6	TE	TE	TE	TE	TE	TE

- **Боты в альянсе** никогда не будут:
 - Влиять на союзную державу, чтобы она покинула свой альянс, если только это не стратегический соперник.
 - Влиять на нейтральную державу, чтобы она присоединилась к противоположному альянсу.
 - Влиять на вражескую державу, чтобы она осталась в противоположном союзе.
- **GE и RU** боты никогда не будут влиять на своего стратегического соперника, чтобы тот присоединился к их альянсу или остался в нем, равно как и на самих себя, чтобы присоединиться к альянсу своего стратегического соперника.
 - Всякий раз, когда игровой эффект побуждает ботов GE или RU перевести игрока в альянс, они никогда добровольно не вступят в союз со своим стратегическим соперником.
- **Нейтральные** боты, которые побуждают другого игрока вступить в альянс, делят влияние между собой и другой державой (лишнее влияние достается им самим).
- **Италия:** Если выпал дубль, бот, если сможет, повлияет на Италию.
- Всякий раз, когда боту дается указание применить влияние такого типа, которое привело бы к сдвигу в том же направлении, что и другой тип влияния, который у него уже есть в наличии, вместо него следует использовать существующий соответствующий тип. (8)

⁸ Пример: GE является колеблющимся участником TA. На своем треке он имеет 2 TA, 2 нейтральных и 0 TE влияния. Боту AU предлагается добавить 3 TE влияния на трек GE. На следующем этапе создания альянса влияние как TE, так и нейтрального альянса приведет к сдвигу в одном и том же направлении (в сторону нейтрального/TE). Поскольку нейтрального влияния на GE уже больше, чем влияния TE, бот AU добавляет 3 нейтральных влияния.

Таблицы приоритетов

Приоритет постройки/усиления армий

- I. Стройте/усиливайте, чтобы убедиться, что в столице есть 1 полноценная армия.
- II. **УК:** Усиьте Indian армию.
- III. **УК:** Постройте новую Indian армию.
- IV. Усиливайте ослабленные регулярные армии.
- V. Стройте новые регулярные армии.
- VI. Усиливайте ослабленные резервные армии.
- VII. Стройте новые резервные армии.

HPD о том, где разместить новые регулярные армии и какие ослабленные армии усилить.

Никогда не создавайте новые армии, если боту придется распустить их в конце хода из-за потери рабочей силы.

Приоритет постройки/усиления морских юнитов:

- I. **RU:** St. Petersburg или Sevastopol (случайным образом)
- II. **FR:** Бросьте кубик - [6]: Provence
- III. Порт с наибольшим количеством морских юнитов
- IV. Второй по величине порт с наибольшим количеством морских юнитов
- V. HPD

Всегда стройте шаги дредноутов, если это возможно.

Приоритет постройки/обслуживания фортов:

- I. **FR:** Нет альянса или перемирия с GE: Alsace-Lorraine
- II. В столице (не RU)
- III. **УК:** Потратьте оставшиеся СР
- IV. **ОТ:** Нет альянса или перемирия с RU:
 - a. Ключ, расположенный рядом с областью, контролируемой RU
 - b. Ключ, расположенный рядом с малой державой союзником RU
- V. **RU:**
 - a. Нет альянса или перемирия с ОТ: рядом с домашней областью ОТ (ключ в приоритете)
 - b. St. Petersburg или Sevastopol (случайным образом)
- VI. **AU:** Нет альянса или перемирия с ОТ: рядом с домашней областью ОТ (ключ в приоритете)
- VII. Строится только если осталось 1 СР: в области с фортом 1 уровня
- VIII. Ключ, граничащий с несоюзной державой или морской ячейкой

Всегда стройте форт 2-го уровня, если это возможно.

Событие 'Impregnable': Выберите область с уровнем форта 2 или 3.

Раскрытая домашняя карта

Играйте как CP если стабильность 6 и событие дает боту меньше чем 3 CP. Иначе:

GE: Играет "Bismarck" для объявления войны если GE имеет регулярных армий под лимит рабочей силы и, атакует игрока, имея хотя бы одну резервную армию.

Если GE не играет "Bismarck", разыграйте следующую карту GE, а домашнюю карту GE положите на верх стопки.

Вместо "Bismarck", GE играет "German General Staff" если ~~одно~~ одно из условий верно:

- Это последняя карта GE и они не будут/не могут объявлять войну.
- "Bismarck" удален из игры.

Если разыграна "German General Staff" и Германия не объединена: GE объявляет войну за объединение, если может (см. 'боты объявляют войны'), используя CP с карты, как их военный бюджет.

Если GE не может объявить войну, разыграйте "German General Staff" как событие:

- Выберите второй вариант, если:
 - GE имеет не менее 2 доступных ЕС (HPD для размещения), или
 - В стопке сброса нет боевых карт или карт реакций.
- В ином случае, выберите первый вариант, возьмите из сброса самую ценную боевую карту или карту реакции.
- **UK:** Всегда играйте "Sun Never Sets" (первый вариант если India стабильна, иначе второй вариант). Однако, каждый раз когда объявляется война, бросьте кубик:
 - [1-2] Играйте "Balance of Power" если домашняя карта UK не разыграна.
 - [3-6] Нет эффекта.

Когда разрешается первый вариант с карты "Sun Never Sets", отдавайте приоритет усмирению. Движение/постройка EF по мере необходимости.

- **FR:** Бросьте кубик:
 - [1] "Aux Armes, Citoyens!"
 - Выберите первый вариант, FR может/будет объявлять войну и это не снизит стабильность FR ниже 3. Иначе, играйте City of Light.
 - [2-6] "City of Light"
 - FR не будет тратить CP на доп. DRM если они не смогут набрать 4 очка City of Light к концу 7 хода (игнорируя любые потенциальные события, которые могли бы принести им очки City of Light).

• **AU:** Играйте "Habsburg Dynasty" в первый ход 1 (см. ниже). В последующих ходах, кидайте кубик:

- [1-4] "Kaiserreich"
- [5-6] "Habsburg Dynasty"
 - Бросьте кубик еще раз:
 - [1-2] Вместо того, чтобы разрешить это событие, AU объявляет войну за объединение (см. военные цели ботов).
 - Если это невозможно, разрешите событие (см. ниже).
 - [3-6] AU разрешает событие. Разместите маркер альянса в Германии, если это возможно. Иначе, используйте BDIT, перебросьте результат, если выпал невозможный. Если нет возможного альянса, играйте карту "Kaiserreich".

• **RU:** Бросьте кубик:

- [1-3] "Russo-Turkish Wars"
 - Если бот не может или не хочет объявлять войну, играйте карту "God Save the Tsar".
- [4-6] "God Save the Tsar"
 - Если выбран первый вариант: сначала стройте шаги армии, затем ЕС, затем форты.

• **OT:** Всегда играйте "Modernization", пока индустриализация не достигнет 3. В ином случае бросьте кубик:

- [1-2] "Jihad"
- [3-6] "Modernization"

Modernization:

Сначала люди-игроки решают, какую карту они предложат OT, затем решают боты.

Чтобы определить предложит ли бот карту OT, бросьте кубик, с DRM of -2 если они союзники или +2 если они враги. [1-3] Они предлагают карту: Боты предлагают верхнюю карту из своей стопки, если только:

- Это не их домашняя карта.
- Если она не на 3-4 CP.
- Это не их событие отмеченное в "bot box".

Если верхняя карта не подходит, возьмите вторую карту в стопке, и так далее. Если нет подходящей карты, карта не предлагается.

RU бот никогда не предлагает карту OT.

OT бот получает карты с самым высоким значением (при ничье: карту от союзника). Если бот отдал верхнюю карту из своей стопки, положите только что взятую взамен карту снова сверху. Если они дали не самую верхнюю карту, то после извлечения замены из колоды перетасуйте стопку карт бота, который дал эту карту. Прodelайте то же самое с каждой стопкой, в которой была открыта верхняя карта, но она не была выбрана.(9)

⁹ По сути, вам не полагается знать точное положение конкретной карты, не являющейся домашней, в стопке бота, если вы можете этого избежать.

Боты и война

Боты объявляют войны

Боты могут объявлять войны, используя только свои домашние карты. Боты никогда не объявят войну врагу, у которого армия на 4 или более шагов больше, чем у них. Для обеих сторон при расчете учитываются следующие армейские шаги:

- Их собственные армии
- Армии их союзников из числа малых держав
- Их союзники по альянсу, которых они могли бы призвать
 - Колеблющиеся члены альянса считаются как - x ½
- Малые державы союзники членов их альянса, которых они могли бы призвать
 - Для колеблющихся членов альянса, такие армии считаются как - x ½

Игнорируйте возможность того, что УК разыграет карту "Balance of Power" (и/или возможные нейтральные игроки присоединятся к ней).

При определении того, объявит ли бот войну малой державе без союзников, не учитывайте шаги армии, а объявляйте войну только в том случае, если у атакующего есть регулярные армии, равные его лимиту рабочей силы в мирное время, и по крайней мере половина их возможных резервных армий (исключение: "Bismarck").

Военные цели ботов

Боты всегда назначают целями ближайшие области. Случайным образом определяется количество военных целей, за двумя исключениями:

- Если бот имеет индустрию 0 или 1, они всегда выбирают одну область (исключение: GE).
 - Если альянс бота имеет в два раза больше армейских шагов по сравнению с противником игроком/альянсом (см. расчет выше), и они имеют значение индустриализации 2 или выше, то они должны выбрать 2 военные цели, если это возможно (исключение: FR).
- **GE:** война за объединение, всегда выбирает целями сначала малые державы, а затем области, контролируемые игроком. Атакуйте малые державы, не имеющих союзников-игроков в первую очередь. Всегда атакуйте 2 малые державы без союзников, если возможно. Всегда выбирайте 2 военные цели, если возможно. НРД о том, следует ли запрещать другим игрокам присоединяться к войне.
 - **УК:** никогда не объявляет захватнические войны.
 - **FR:**
 - Захватническая война
 - Если есть только одна держава, которую FR может/хочет атаковать в "Low Countries" или "Italy", выберите эту державу в качестве цели (разместите военные цели). Если есть несколько держав, которых FR может/хочет атаковать, выберите случайным образом.
 - Бросьте кубик [1-4], FR назначает целями 2 ключа, если возможно и если их значение индустриализации 2 или выше.
 - DRM: +1 за каждого другого нейтрального игрока (до максимума в DRM +3).

- **AU:** После выполнения обязательных условий (Incorporate), начинается война за объединение, нацеленная на одну или две соседних областей, в которых есть национальность, которой AU предоставила полное гражданство (при ничье: область где национальное меньшинство еще не представлено в империи). Разыграйте эту карту для военного бюджета.
- **RU:** Бросьте кубик:
 - [1-3] Захватническая война
 - [4-6] Освободительная война
- **OT:** Освободительная война, если возможно. Иначе, захватническая война.

Боты и Альянс

Боты всегда будут призывать союзников, если смогут. Приверженные боты всегда присоединятся к своим союзникам, если их призовут. Колеблющиеся боты вступят в войну при броске кубика [3-6].

UK "Balance of Power"

Если **UK** бот играет "Balance of Power" (см. домашние карты), бросьте кубик, нейтральный бот присоединиться к войне при значении [1-3]. UK может пригласить 1 бота, который получит маркер "+1 Card" (HPD). Затем, UK может пригласить присоединиться к войне нейтрального игрока.

Примечание: нейтральные боты присоединятся к войне только в том случае, если они получат маркер "+1 Card".

Если ни один нейтральный бот не присоединиться к войне, игрок-человек, который присоединится, получит маркер "+1 Card".

Атакованные боты всегда будут принимать помощь от UK с карты "Balance of Power".

Военный бюджет бота и боевые\реакций карты

На этапе военного бюджета каждый бот, участвующий в войне (за исключением главного атакующего, см. ниже), **берет верхнюю карту из своей стопки и разыгрывает ее как карту военного бюджета.** Если верхняя карта является домашней картой, обязательным событием или картой, которую бот всегда играет как событие события (bot box), отложите ее и возьмите следующую карту. Повторяйте по мере необходимости. Не разрешайте никаких обязательных событий.

Если бот открывает карту реакции/боевую, она не подходит, если:

- Бот еще не выбрал карту реакции/боевую для этой войны.
- Это событие могло бы принести пользу альянсу бота в этой войне.
- У бота все еще есть еще одна доступная карта, которую он может использовать для пополнения своего военного бюджета.
- Бот является главной воюющей стороной, ИЛИ главным воюющим союзником бота является другой бот.
- Бот сражается по крайней мере с одним игроком.

Если соблюдены все условия: Выберите карту, которая будет разыграна в качестве события во время текущей войны (HPD, как ее разыграть). Затем бот разыграет новую карту для своего военного бюджета. (10)

¹⁰ Суть этого правила такова: "Эй, а что, если вместо того, чтобы использовать эту карту реакции/боя в военном бюджете, мы разыграем ее как событие во время этой войны?"

После того, как карта будет успешно разыграна для пополнения военного бюджета (или если была подходящая карта), **перетасуйте все отложенные карты обратно в стопку бота**. Если у бота в стопке есть только обязательные события, он не разыгрывает карту военного бюджета. Поэтому, если они не являются главной воюющей стороной, они не могут присоединиться к войне.

Если бот мог использовать в качестве своей карты военного бюджета только событие, которое он всегда разыгрывает (bot box), он сделал бы это сейчас. Если нет, и если у них все еще есть домашняя карта, они будут использовать свою домашнюю карту в качестве карты военного бюджета, если они являются главным защитником, приверженным союзником или если UK бот пришел им на помощь в рамках "Balance of Power". Если ни одно из условий не соблюдено, они отклонят призыв к оружию.

Если **главным атакующим** является бот, он переворачивает верхнюю карту из своей стопки и выбирает ее в качестве реакции/боевой карты для игры, если соблюдены условия, перечисленные выше. Если нет, или если карта не является картой реакции/боевой, перетасуйте его в стопку без какого-либо эффекта. Если это было обязательное событие, не разрешайте его.

Все карты реакции/боевые, которые были выбраны, но остались не разыгранными в конце войны, замешиваются обратно в стопки их владельцев.

Боты в военное время

HPD в течение этапа маневра, фазы победы и фазы мобилизации. Однако боты всегда будут осуществлять блокаду, если смогут.

Напоминаем: В начале этапа маневра боты бесплатно передислоцируют 1 армию (HPD), в порядке инициативы.

Дополнительные правила

Боты и сброс карт

Всякий раз, когда событие дает боту возможность сбросить карту, чтобы получить (потенциальный) положительный эффект для себя (конкретно) или проигнорировать отрицательный эффект, он всегда выбирает сброс карты (или может получить маркер "-1 Card", если это нужно и разрешено). При сбросе, сбросьте верхнюю карту из их стопки, если только это не их домашняя карта, а у бота все еще есть карта, не являющаяся домашней. В этом случае сбросьте карту, не являющуюся домашней.

Если у них будет возможность выбрать, какую карту они сбросят, они не будут сбрасывать событие, которое они всегда разыгрывают (bot box), если это возможно. Они никогда добровольно не сбросят свою домашнюю карту. Затем, если какая-либо карта была открыта, но не сброшена, перетасуйте стопку карт ботов.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: При выборе между сбросом карты и потерей 1 стабильности, бот предпочтет понизить стабильность, если он имеет значение стабильности 6, и у него все еще есть домашняя карта. Однако, **AU** никогда добровольно не снизит стабильность, пока действует его черта "unstable situation".

Боты и выбор событий

Всякий раз, когда бот разыгрывает событие с несколькими вариантами, он выбирает его случайным образом. Однако:

- Они не выбирают целью союзников, если это возможно.
- HPD если бы один из вариантов был явно лучше для бота.

Боты и событие "Italy"

Когда Италия не объединена, бот, доминирующий в Italy flashpoint, всегда будет применять DRM -2 при разрешении события в Италии.

Событие "Impulsive Ruler"

Всякий раз, когда бот разыгрывает событие с карты "Impulsive Ruler", бросьте кубик:

- [1-4] Увеличьте WTT на 1. Затем бот берет из колоды новую карту, и, если он является активным игроком и ему еще предстоит разыграть карту, в этот импульс (не "Impulsive Ruler").
- [5-6] Бот играет карту как 2 CP.

Если "Impulsive Ruler" был обнаружен во время этапа составления военного бюджета, относитесь к нему как к обычному обязательному событию (т.е. оно не может быть включено в военный бюджет бота, событие еще не запущено, и оно будет замешано в их стопку).

Отмена действия бота человеком

Всякий раз, когда бот принимает совершенно глупое решение, игрок-человек может отменить это решение (это правило следует использовать с осторожностью).

Объединенная Italy и Great War (опционально): В начале GW, перед выполнением правила 25.3, проверьте, состоят ли все игроки, контролирующие итальянские области объединения (если таковые имеются), в одном альянсе. Если это так, немедленно отодвиньте Италию на 1 позицию, на треке альянсов, от этого альянса.

Игра с 2 и 3 игроками-людьми

Когда вы играете с двумя игроками-людьми, для более сбалансированного взаимодействия выбирайте две нации, у которых нет общей сухопутной границы. Кроме того, им никогда не разрешается находиться в одном альянсе в одно и то же время.

Когда вы играете с тремя игроками-людьми, им троим никогда не разрешается находиться в одном альянсе одновременно.

Bot Diplomatic Interest Table (BDIT)

Main Map						
Germany	GE 1-4			AU 1-2		
Italy			FR 1-3	AU 3-4		
Low Countries	GE 5-6	UK	FR 4-6			
Balkans				AU 5-6 †	RU	OT *
Submaps						
Africa	GE 1-4	UK 1-3	FR 1-4			OT 1-3
Great G.		UK 4-5			RU	OT 4-6
Pacific	GE 5-6	UK 6	FR 5-6			

* OT всегда ложит маркер дипломатии/заключает альянс с Egypt, если это возможно.

† Только во 2 ходу или позднее. Перебросьте на 1 ходу.