

TAPESTRY

AUTOMA

Pravidla pro sólovou hru
návrh: Morten Monrad Pedersen, Lieve Teugels, Nick Shaw

KOMPONENTY

1 oboustranná karta
blahobytu Automy



2 karty civilizace Automy



22 karet rozhodnutí



2 karty přehledu pro Automu



2 karty blahobytu Automy



ÚVOD

Tato pravidla vás seznámí se systémem, který do hry přidává dva umělé protihráče: Automu a Stínovou říši. Ve hře zastanou roli lidských soupeřů, budou fungovat jako takzvaní „boti“.

Automu se Stínovou říší můžete využít při sólové hře nebo si můžete zvolit samotnou Stínovou říši pro hru se 2 lidskými hráči. Pravidla druhé z možností jsou popsána na samostatném listě.

Aby byla obsluha umělého hráče co nejjednodušší, používají Automa a Stínová říše vlastní zjednodušená pravidla. Veškerá pravidla, jež tento text výslovně neupravuje, nadále platí. Lidský hráč tak například hraje podle stejných pravidel jako při hře s živými protihráči.

Poznámka autora Podle anglického originálu dostal bot „Automa“ jméno podle italského slova „automaton“. Tak se totiž jmenoval náš první robotický protihráč ve hře Viticulture zasazené do italského prostředí. I když v případě Stínové říše to tak docela neplatí.

KOMPONENTY K ODSTRANĚNÍ

Ze hry vyřadte tyto karty tapiserie: Věk mořeplavby*, Spojenectví, Uhlobaron*, Diktatura, Diplomacie*, Špionáž*, Politický sňatek, Ropný magnát, Pořadatel olympiády, Železniční magnát*, Obchodní ekonomika* a 2 léčky.



Ze hry vyřadte tyto civilizace: Futuristé*, Heroldi*, Vynálezci* a Obchodníci.

**Tyto komponenty je možné použít, avšak za cenu nepřiměřeného zvýhodnění nebo znevýhodnění vlastní civilizace.*

PŘÍPRAVA HRY

Postupujte stejně jako při přípravě hry pro 3 hráče až na to, že bez ohledu na svou kartu hlavního města začínáte vždy na území s číslem 2/4.

Připravte své vlastní komponenty dle obvyklých pravidel. Poté připravte **boty**:

- Vyberte Automě barvu. Přidělte jí pouze následující komponenty:
 - Kartu blahobytu Automy běžnou stranou nahoru.
 - Všechny žetony osídlení její barvy. Dva z nich umístěte na území s číslem 3/5.
 - Všechny žetony hráče její barvy: jeden umístěte na začátek počítadla vítězných bodů a jeden na počáteční pole každé ze stupnic pokroku.
 - Hodte kostkou vědy a na kartu blahobytu Automy umístěte její kartu civilizace (stranou s vrženým symbolem nahoru).
 - Vedle stupnice, kterou určuje symbol za srdcem s rovnítkem na kartě civilizace Automy, umístěte 1 z jejích žetonů osídlení. **Toto je oblíbená stupnice Automy.**
- Vyberte barvu pro Stínovou říši. Přidělte jí pouze následující komponenty:
 - Všechny žetony osídlení její barvy.
 - 5 žetonů hráče. Umístěte jeden na počáteční pole každé ze stupnic pokroku. 1 ponechte stranou.
 - Házejte kostkou vědy, dokud nepadne jiná stupnice než oblíbená stupnice Automy. Umístěte 1 z žetonů osídlení vedle této stupnice. **Toto je oblíbená stupnice Stínové říše.**
- Zamíchejte karty rozhodnutí 8–22 (v pravém dolním rohu mají vytištěné obdélníčky – na barvě nezáleží) a položte je lícem dolů vedle herního plánu, kde vytvoří **balíček postupu**. 
- Zamíchejte svrchní kartu z balíčku postupu a 7 zbývajících karet rozhodnutí (1–7, s kroužkem v pravém dolním rohu) a položte je lícem dolů vedle herního plánu, kde vytvoří **balíček rozhodnutí**. 

STÍNOVÁ ŘÍŠE

Stínová říše zvyšuje konkurenci v honu za dominantami a úspěchem „Dokonči libovolnou stupnici pokroku“.

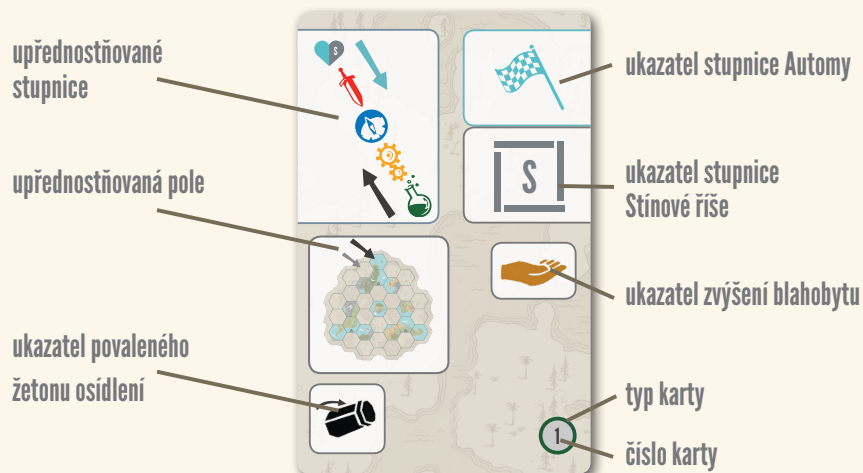
- Řídí se malou částí pravidel pro Automu.
- Hraje roli souseda a protihráče jak pro vás, tak pro Automu.
- Neumísťuje žádné žetony osídlení. Ty se místo toho umísťují během akcí dobývání Automy.

CO BOTI NIKDY NEZÍSKÁVAJÍ

Boti získávají pouze to, co výslovně zmiňují tato pravidla (například nikdy nezískávají budovy zvyšující blahobyt nebo zdroje a Stínová říše také nikdy nezískává vítězné body).

STRUKTURA KARTY ROZHODNUTÍ

Každá karta rozhodnutí obsahuje několik prvků:



Číslo karty nemá ve hře žádnou funkci. Ostatní prvky na kartě budou vysvětlené dále v textu.

DVOJICE KARET ROZHODNUTÍ

Karty rozhodnutí se vykládají ve dvojici, která určí, co boti udělají:




Karta nalevo se nazývá karta stupnice, karta napravo karta předností. Během tahu se využije pouze aktivní část (na obrázku je zvýrazněna fialově).

TAH BOTA

Oba boti provádějí svůj tah společně, a to buďto před, nebo po vás, podle toho, jste-li prvním hráčem nebo ne.

Pokud potřebujete táhnout kartu rozhodnutí a balíček rozhodnutí je prázdný, provedou boti zvýšení blahobytu (viz *Zvýšení blahobytu* na straně 4). V opačném případě se držte tohoto postupu:






1. Odhodte případnou dvojici karet rozhodnutí z předešlého tahu.
2. Táhněte 2 karty z vrchu balíčku rozhodnutí a náhodně je položte lícem nahoru. Toto je nová dvojice karet rozhodnutí.
3. Je-li nyní balíček rozhodnutí prázdný a na kartě stupnice je vyobrazen symbol zvýšení blahobytu, provedou boti zvýšení blahobytu a poslední krok tohoto postupu se přeskočí. 
4. V opačném případě:
 - a. Postupte s Automou na stupnici.
 - b. Postupte se Stínovou říší na stupnici.

Odhazovací hromádku si můžete prohlédnout kdykoliv během hry.

POSTUP NA STUPNICI

Modrý symbol ukazatele stupnice na kartě stupnice určuje jednu nebo více možných stupnic, po kterých se Automa může vydat. Stínová říše používá stejné symboly v šedém provedení označené písmenem „S“.

Možné stupnice jsou:

-  Všechny stupnice, na nichž bot nedosáhl konce.
-  Stupnice s nejkratší vzdáleností mezi žetonem bota a nevyzvednutou dominantou nebo koncem stupnice. Ignorujte stupnice, na kterých dosáhl konce.
-  Stupnice s nejkratší vzdáleností mezi žetonem bota a koncem stupnice. Ignorujte stupnice, na kterých dosáhl konce.
-  V případě, že je možných stupnic více, postoupí bot na stupnici, která je první v pořadí v oddíle upřednostňované stupnice na kartě předností (ve směru shora dolů pro Automu a zdola nahoru pro Stínovou říši).
-  Označuje oblíbenou stupnici bota.

Příklad: Pokud pro postup Automy existují dvě možné stupnice: vojenství a technologie, vybere si podle obrázku upřednostňovaných stupnic napravo stupnici technologie.




PŘÍNOSY

- Při postupu na nové pole získá Automa pouze přínosy ze symbolů uvedených v této tabulce. Přínosy a text, které tu nejsou zmíněné, ignorujte.
- Pokud některé pole poskytuje přínos vícekrát, získává ho Automa pouze jednou.
- Stínová říše nikdy nezískává přínosy.
- Žádný z botů nezískává bonusy.

OBVYKLÝ PŘÍNOS	PŘÍNOS PRO AUTOMU
 nebo 	Hodte a postupte na dané stupnici (s příslušným přínosem nebo bez něj).
	Odhodte všechny 3 karty technologií v nabídce a nahraďte je.
 nebo 	Viz <i>Dobývání</i> .
 nebo 	Viz <i>Průzkum</i> .
 /  / 	Házejte  , dokud nepadne jedna z vyznačených stupnic. Provedte příslušný postup/návrat.
	Dejte Automě kartu tapiserie. Položte ji lícem dolů vedle její karty blahobytu.

Poznámka autora: Automa používá právě tyto symboly (a ne jiné), protože se vztahují k interakci mezi hráči.

DOMINANTY

Pokud **některý z botů** získá dominantu, umístěte ji na pole  na kartě blahobytu Automy. Všechny dominanty, které se na tomto poli nachází, patří Automě.

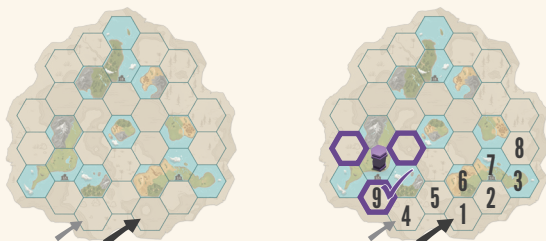
UPŘEDNOSTŇOVANÁ POLE

Všechny situace, při nichž se na herní plán umísťují dílky a žetony osídlení, využívají obrázku upřednostňovaných polí. Podle něj se z množiny možných polí vybere jedině.

Začněte polem, na které ukazuje černá šipka na obrázku upřednostňovaných polí na kartě předností. Poté si jedno po druhém prohlédněte pole dané řady ve směru, kterým šipka ukazuje.

Pokud při tom nenarazíte na žádné možné pole, pokračujte řadou, na kterou ukazuje šedivá šipka, poté řadou za ní atd. Takto pokračujete, dokud nenarazíte na pole, jež je možné použít. Automa si vybere právě toto pole.

Příklad: Pole zvýrazněná fialovou barvou představují možná pole pro provedení akce Průzkum. Podle černé šipky na levém obrázku upřednostňovaných polí budete procházet jednotlivá pole v pořadí naznačeném čísly.



První možné pole, na které narazíte, je pole označené číslicí 9, takže Automa svůj dílek území umístí právě zde.

VZDÁLENOSTI

Některé akce Automy se odkazují na pole, které se nachází nejbližší některému jinému konkrétnímu poli. Jde o pole, které je vzdálené nejmenší počet polí. Nikoliv však vzdušnou čarou, nýbrž nejkratší cestou přes pole s 0 žetony osídlení Automy a s 0–1 vašimi žetony (čili cestou, kterou by mohla Automa projít pomocí série dobývání). Tato cesta může zahrnovat i prázdná pole.

DOBÝVÁNÍ

Dobývání se v případě Automy dělí na dva odlišné postupy:

1. Pokud může Automa legálně dobýt území, které ovládáte, proveďte postup *Dobývání protihráče*.
2. V opačném případě proveďte postup *Dobývání neutrálních polí*.



DOBÝVÁNÍ PROTIHRÁČE

Možná území: Všechna území, která ovládáte a která může Automa v souladu s pravidly dobývat, jsou možná.


V případě shody:

1. Jestliže může Automa stále ještě získat úspěch „Dobud' středový ostrov“, počítají se mezi možná území již jen možná území nejbližší středovému ostrovu.
2. Pomocí *obrázku upřednostňovaných polí* vyberte z možných území jedno konkrétní.

Akce: Vezměte žeton osídlení ze zásoby Automy a umístěte ho na dané území. Povalte svůj žeton osídlení (nebo žeton Automy, pokud jste zahráli léčku).

DOBÝVÁNÍ NEUTRÁLNÍCH POLÍ

Možná pole


1. Všechna pole, která Automa může v souladu s pravidly dobývat nebo prozkoumat, jsou možná.
2. Pole sousedící s územími, která ovládáte, patří mezi možná pole, jen pokud se na kartě předností nachází symbol .

Pokud neexistují žádná možná pole, tuto akci přeskočte.

V případě shody:

1. Jestliže může Automa stále ještě získat úspěch „Dobud' středový ostrov“, počítají se mezi možná pole již jen možná pole nejbližší středovému ostrovu.
2. Pokud ovládáte nějaká území, na kterých se nachází jediný žeton, počítají se mezi možná pole již jen možná pole nejbližší k takovým územím.
3. Pokud neovládáte žádná území, na kterých se nachází jediný žeton, počítají se mezi možná pole již jen možná pole nejbližší k libovolnému území, které ovládáte.
4. Pomocí *obrázku upřednostňovaných polí* vyberte z možných polí jedno konkrétní.

Akce

1. Jestliže Automa dobývá prázdné pole: Táhněte dílek území a položte ho s náhodnou orientací lícem nahoru na zvolené pole.
2. Vezměte žeton osídlení ze zásoby Automy (její barvy) a umístěte ho na dobyté území.
3. Pokud se na kartě předností nachází symbol  a dobývaný terén není středový ostrov, umístěte na něj povalený žeton osídlení Stínové říše.

PRŮZKUM

Možná pole: Všechna pole, která může Automa legálně prozkoumávat, jsou možná. Pokud žádná taková neexistují, tuto akci přeskočte.



možná pole

V případě shody:

1. Jestliže není oblíbenou stupnicí Automy stupnice vojenství, počítají se mezi již jen možná pole nejdále od území, která ovládáte.
2. Pomocí *obrázku upřednostňovaných polí* vyberte z možných polí jedno konkrétní.

Akce: Táhněte dílek území a položte ho s náhodnou orientací lícem nahoru na zvolené pole.

LÉČKY

Pokud dobýváte území ovládané Automou a vedle její karty blahobytu leží nějaké karty tapiserie:

1. Náhodně jednu z jejích karet tapiserie odhodíte.
2. Pokud šlo o kartu léčky, zůstane dané území nadále pod vládou Automy a váš žeton vstoupí do hry povalený.
3. Opakujte tento postup, dokud Automa buď neodhodí léčku, nebo jí nedojdou karty tapiserie.

ÚSPĚCHY

- Automa získává úspěchy a vítězné body za ně stejným způsobem jako vy. Jedinou odlišností je to, že pro splnění úspěchu „Poval dva cizí žetony osídlení“ se počítají pouze vaše žetony osídlení.
- Stínová říše může získat pouze úspěch „Dokončí libovolnou stupnici pokroku“, ale neobdrží za něj žádné vítězné body.

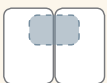
ZVYŠOVÁNÍ BLAHOBYTU

Automa získá vše, co udává tabulka zvýšení blahobytu na její kartě – odshora dolů, první sloupec nejdříve.

Pokud Automa během zvýšení blahobytu provede akci, která vyžaduje určit přednost, při prvním zvýšení blahobytu táhněte a použijte svrchní kartu balíčku postupu (který poté zamícháte) a při 2.–5. zvýšení blahobytu poslední použitou kartu předností.



Pokud žeton bota dosáhl konce své oblíbené stupnice nebo nachází-li se na ní nějaký dále umístěný žeton, pak se jeho oblíbenou stupnicí stane stupnice, která odpovídá pravidlu nebo . Přesuňte na ni žeton označující oblíbenou stupnici (může jít o tu samou stupnici nebo třeba oblíbenou stupnici druhého bota).



Postupte s žetony obou botů na stupnicích tak, jak určuje nejčerstvější dvojice karet rozhodnutí. Automa získává případné přínosy. To znamená, že Automa provede pokrok a zvýšení blahobytu v jediném tahu. Také to znamená, že nejčerstvější dvojice karet je někdy využita dvakrát.



Automa získává případný bonus ze své karty civilizace prováděný při zvýšení blahobytu.



Automa získává VB za každou dominantu na své kartě a za každé území, které ovládá.



Automa získává VB za každé pole, o které postoupila na každé z vyznačených stupnic.

U každé z těchto možností vynásobte počet polí/dominant/území hodnotami na prvním nezakrytém poli pro karty tapiserie zleva.

ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

Náročnost partie si můžete zvolit tak, aby vám co nejvíce vyhovovala. Stačí si vybrat jednu z nabízených úrovní. Při přípravě hry v těchto pravidlech jsme použili úroveň „Automa průměrná“. U úrovní 1, 3 a 4 je třeba tabulku zvýšení blahobytu na kartě Automy překrýt odpovídající kartou blahobytu. U úrovní 5 a 6 otočte kartu blahobytu Automy obtížnější stranou nahoru.

- Symboly stupnic označují postup na daných stupnicích prováděný obvyklým způsobem jako první událost v 1. zvýšení blahobytu.
- Na úrovni 6 začíná Automa s dodatečnou civilizací (dle vašeho výběru). Oblíbená stupnice na této kartě civilizace nemá žádný efekt. Během zvýšení blahobytu se efekty první civilizace vyhodnocují před efekty druhé civilizace.

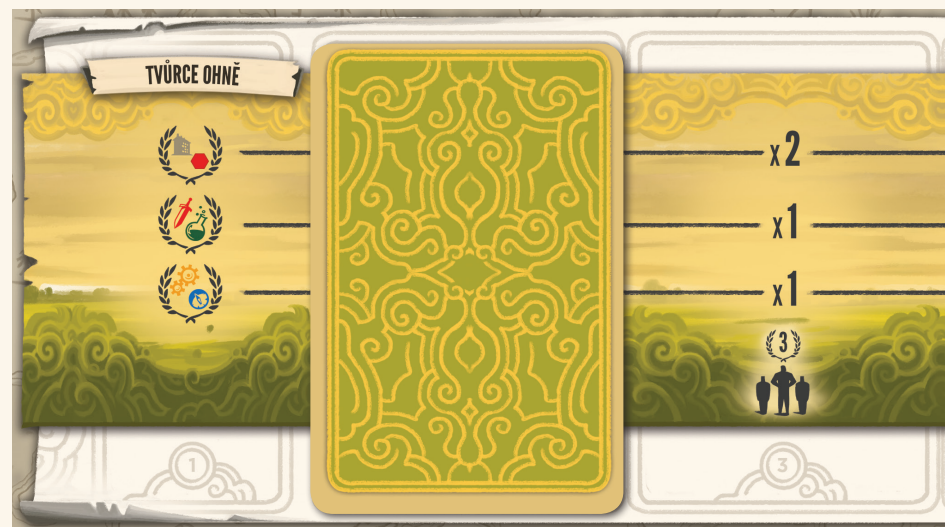


STONEMAIER
GAMES

Všimněte si, že na rozdíl od lidských hráčů získává Automa VB před vyložením karty tapiserie a téměř výhradně získává VB během zvýšení blahobytu.



Pokud Automa zahajuje novou epochu jako první, získává vyznačené VB.



Příklad: Během 3. zvýšení blahobytu se vítězné body násobí hodnotami $\times 2$, $\times 1$ a $\times 1$. Automa tedy získává 2 VB za každé území, které ovládá, 2 VB za každou dominantu na své kartě, 1 VB za každé pole, o které postoupila na stupnicích vojenství a vědy, a 1 VB za každé pole, o které postoupila na stupnicích objevitelství a technologie. Pokud navíc zahájila novou epochu jako první, získává další 3 VB.



Přidejte 2 svrchní karty z balíčku postupu na odhazovací hromádku balíčku rozhodnutí.



Umístěte kartu z balíčku karet tapiserie (ne z karet tapiserie Automy) lícem dolů na první prázdné pole pro karty tapiserie zleva na kartě blahobytu Automy.



Zamíchejte všechny karty balíčku rozhodnutí z nejčerstvější epochy (včetně těch, které případně získala v tomto zvýšení blahobytu) a utvořte z nich nový balíček rozhodnutí (lícem dolů).

KONEC HRY

O vítězi hry rozhodují stejná pravidla jako v běžné hře. Stínová říše se určování konečného vítěze neúčastní. Vyhrát můžete pouze vy nebo Automa.

	ZVYŠENÍ BLAHOBYTU: VY	ZVYŠENÍ BLAHOBYTU: BOTI	KARTA BLAHOBYTU
1–Automa podprůměrná			Běžná
2–Automa průměrná			Běžná
3–Automa poněkud obávaná			Běžná
4–Automa lehce fantastická			Běžná
5–Automa bezchybná		postup na oblíbené stupnici	Těžká
6–Automa drtička ideálů			Těžká