

TULL AU TOMA

PRAVIDLA RUDÉHO ÚSVITU
PRO HRU I HRÁČE

Autoři: Morten Monrad Pedersen
a Lieve Teugels, Israel Waldrom a Ben L. Montgomery

PRINCIPY HRY PRO HRU I HRÁČE

Následující pravidla obsahují mechanismy, které vám umožní doplnit svoji hru umělým hráčem, nazývaným Tull au Toma, díky čemuž budete moci odehrát hru Rudého úsvitu i sami - jako kdyby se jednalo o hru dvou hráčů.

Tull au Toma představuje vašeho protivníka, který hraje podle vlastních, jednodušších pravidel (např. ignoruje takřka všechny efekty na kartách postav). Jakékoli pravidlo, které následující pravidla výslovně neupravují, zůstává nadále v platnosti - vy například budete nadále vázáni pravidly hry pro více hráčů.

POZNÁMKA AUTORA: Tull au Toma je nejmladší příslušnicí druhu Automa – série umělých protivníků, stvořených okolo společných herních mechanismů.

Jméno této série pochází z italského slova „automa“, které znamená „automaton“ – to proto, že první hra, ve které se Automa objevila, byla zasazena do italského prostředí.

KOMPONENTY TULL AU TOMY

22 karet au Tomy



1 oboustranná lichá/sudá a bodovací karta



4 karty priority



2 oboustranné přehledové karty au Tomy

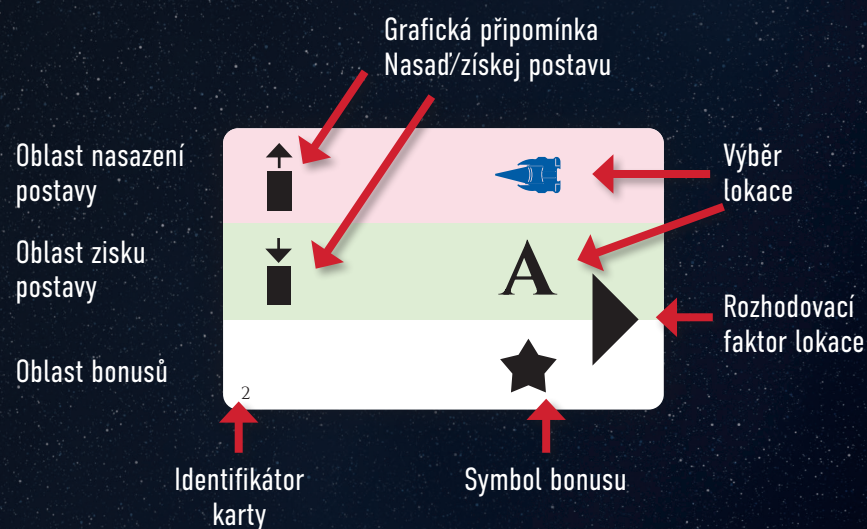


1 oboustranná karta bonusu Luny



ROZBOR KARTY AU TOMY

Karty au Tomy jsou rozděleny do několika sekcí, které budou popsány dále.



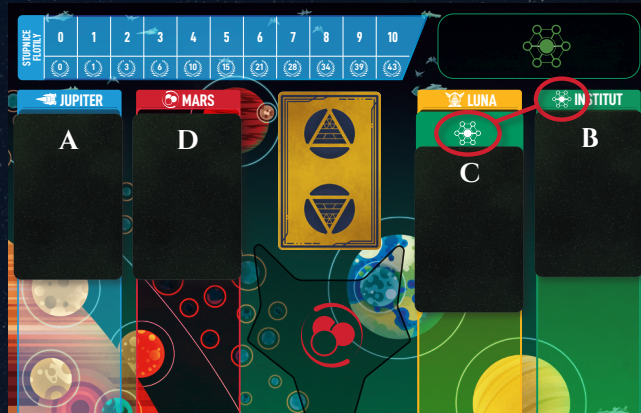
PŘÍPRAVA HRY

Předtím, než vykonáte jakýkoli krok přípravy standardní hry pro dva hráče, proveďte následující:

- Zamíchejte 22 běžných karet au Tomy a vytvořte z nich lícem dolů umístěný balíček. 4 svrchní karty z tohoto balíčku ponechte stranou pro pozdější použití.
- Zamíchejte 4 karty priority a umístěte je po jedné lícem vzhůru na každou lokaci.
 - a. Označuje nejvyšší priority - lokaci, kterou bude au Toma využívat nejčastěji, zatímco D označuje nejnižší priority - lokaci, kterou bude au Toma využívat nejméně.
- Zastrčte kartu bonusu Luny pod kartu priority na Luně tak, aby byl viditelný jen jeden ze symbolů na této kartě.
 - a. Je-li Luně přiřazena karta priority A, měl by viditelným symbolem být symbol lokace, již je přiřazena karta priority D, a naopak.
 - b. Je-li Luně přiřazena karta priority B, měl by viditelným symbolem být symbol lokace, již je přiřazena karta priority C, a naopak.



PŘÍKLAD: Pár Luny tvoří karty priority B a C. Luně je přiřazena karta priority C, tudíž bude karta bonusu Luny ukazovat symbol lokace, již je přiřazena karta priority B, což je v tomto případě Institut.



JAK VÁMI AKTIVOVANÉ SCHOPNOSTI OVLIVŇUJÍ TULL AU TOMU?

Kdykoli máte vyhodnotit nasazovací schopnost, která by vám umožnila ukrást kartu z „ruky“ au Tomy nebo au Tomu donutit nějakou svoji kartu z „ruky“ vyhostit, ukradněte/vyhostěte spodní kartu z její „ruky“.

Kdykoli au Toma získá nějakou kartu do své „ruky“, nebo tam nějakou navrátí po jejím odhalení, umístěte ji lícem dolů na vrch balíčku její „ruky“.

Pokud máte vyhodnotit schopnost, která au Tomě umožní získat cokoli zdarma, au Toma se toho vždy rozhodne využít.

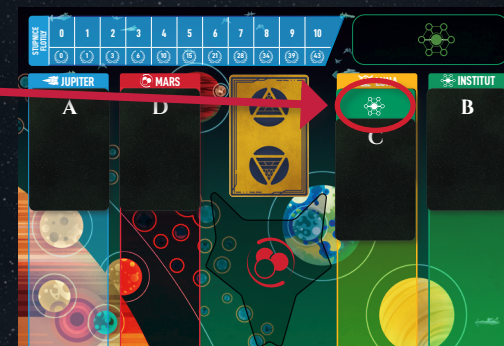
ODHALOVÁNÍ KARET

Některé karty musíte „odhalit“, abyste mohli uplatnit jejich efekt. Au Tomu vaše karty ale moc nezajímají, takže úplně postačí, když danou kartu či karty budete mít v ruce.

KARTA BONUSU LUNY

Kdykoli, když au Toma získá bonus Luny (i kdyby nezískala žeton nadvlády), získá zároveň bonus lokace označené kartou bonusu Luny.

PŘÍKLAD: V situaci npravo au Toma umístí svůj žeton vlivu do Institutu pokaždé, když získá bonus Luny.



- Odstraňte ze hry následující karty postav: Dražebník (Měděná), Eo (Rudá), Lichvářka (Stříbrná), Psycholožka (Žlutá) a Roque (Zlatá).

POZNÁMKA: Existuje varianta hry, při které většinu z nich znovu zapojíte.

Následně připravte hru podle běžných pravidel hry více hráčů s následujícími úpravami:

- Au Toma začíná se 2 kartami v balíčku („ruce“), namísto běžných 5. Au Toma nedostane žádnou kartu koleje. Karty, která má au Toma „v ruce“, ponechte lícem dolů.
- Pod herní plán zastrčte kartu LICHÁ/SUDÁ, a to tak, aby byla viditelná pouze část „LICHÁ“, nebo část „SUDÁ“, a to podle toho, je-li na herním plánu více karet s lichou, nebo sudou základní bodovou hodnotou (v případě remízy vyberte stranu „SUDÁ“). Tuto stranu ponechte viditelnou po zbytek hry. Připomínáme, že pro účely pravidel je číslo „0“ považováno za sudé.



POZNÁMKA AUTORA: V prvních několika hrách nedoporučujeme používat Cereřinu kolej.

TAH TULL AU TOMY

Au Toma se na tazích střídá s lidským hráčem. Při vyhodnocování tahu au Tomy postupujte následovně:

1. Nejsou-li již v balíčku karet au Tomy k dispozici žádné karty, vytvořte nový balíček zamícháním všech karet au Tomy, včetně 4, které jste dali při předchozím míchání stranou, a poté dejte 4 svrchní karty stranou.
2. Postupně, jednu po druhé, táhněte a vyhodnoťte 2 svrchní karty z balíčku karet au Tomy. Než přejdete k druhé kartě, kompletně vyhodnoťte kartu první. Au Toma díky tomu bude narozdíl od vás dvakrát v tahu provádět akci „Vedení“ a nikdy nebude vyhodnocovat akci „Průzkum“.

a. NAsAZENÍ POSTAVY:

Umístěte svrchní kartu z balíčku postav (nikoli z „ruky“ au Tomy) na lokaci určenou „oblastí nasazení postavy“ na kartě au Tomy. Nevyhodnocujte nasazovací schopnost takto umístěné karty.

b. ZIsK POSTAVY:

Au Toma získá svrchní kartu z lokace určené „oblastí zisku postavy“ na kartě au Tomy. Umístěte ji lícem dolů na vrch balíčku její „ruky“.

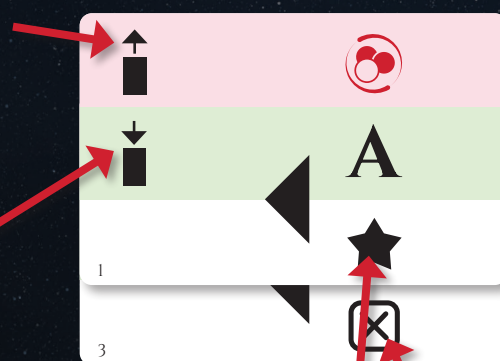
c. BOnUSY:

- i. Au Toma získá bonus lokace, ze které získala kartu.
- ii. Vyhostěte svrchní kartu z balíčku postav.

3. Odhoďte 2 právě vyhodnocené karty au Tomy (odhozené karty si můžete kdykoli libovolně prohlížet).

POZNÁMKA: Narozdíl od vás může au Toma během jednoho tahu nasadit i získat postavu ze stejné lokace.

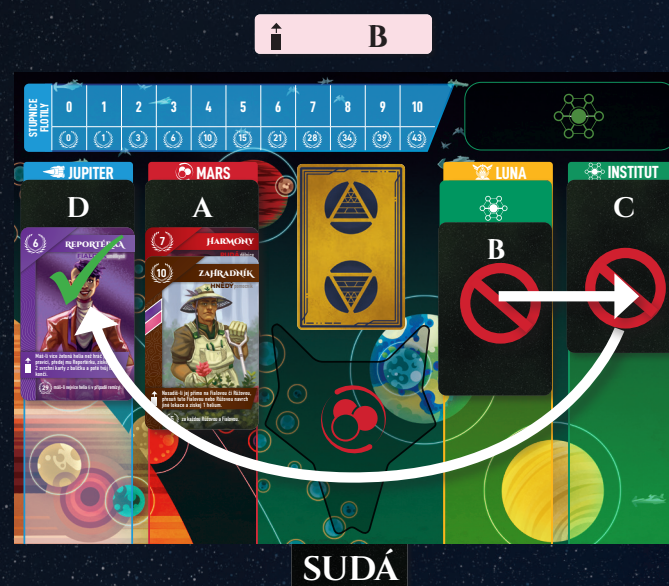
POZNÁMKA: Vyhodnoťte obě tažené karty au Tomy, i v případě, že by se během vyhodnocování první karty naplnily požadavky pro konec hry.



VOLBA LOKACE TULL AU TOMOU

Pro určení lokace, kam au Toma nasadí nebo získá odkud získá postavu, se řiďte „oblastí nasazení postavy“, resp. „oblastí zisku postavy“ na kartě au Tomy.

1. Obsahuje-li daná oblast symbol nějaké lokace, au Toma zvolí tuto lokaci.
2. Obsahuje-li daná lokace namísto toho písmeno, au Toma zvolí lokaci, již je přiřazená karta priority s daným písmenem.
3. Je-li lokace prázdná, nemůže být au Tomou nikdy vybrána pro účely zisku postavy. V takovém případě postupujte následovně:
 - a. Au Toma si vybere první validní lokaci, která se nachází ve směru šipky (rozhodovacího faktoru lokace) od původně vybrané lokace. Při tomto vyhodnocování uvažujte, jako by s Institutem zprava sousedil Jupiter.
4. Měla-li by au Toma získat bonus, u něhož už dosáhla na hodnotu „10“ (10 helií, pozice „10“ na stupnici flotily nebo 10 žetonů vlivu v Institutu), získá namísto toho bonus z odlišné lokace (případnou kartu ovšem nadále získává z lokace původní).
 - a. Au Toma v takovém případě získá bonus první lokace ve směru šipky (rozhodovacího faktoru lokace), v jehož případě ještě nedosáhla na hodnotu „10“.
 - b. V případě, že au Toma získá náhradní bonus skrze kartu bonusu Luny, získává k tomu nadále i žeton nadvlády.



PŘÍKLAD: Au Toma by měla získat kartu z lokace B – tou je Luna. Luna však žádné postavy neobsahuje, a tak musíte využít rozhodovací faktor lokace aktuální karty au Tomy, abyste našli náhradní lokaci.

Šipka ukazuje napravo - Institut je však také prázdný, takže přejdete k Jupiteru. Ten kartu obsahuje, proto si jej au Toma zvolí a kartu získá.

Protože karta au Tomy obsahuje ★, měla by poté postoupit o 1 pole na stupnici flotily (to proto, že kartu nakonec získala z Jupiteru). Pokud by se však již nacházela na pozici „10“ na stupnici flotily, musela by získat první validní bonus ve směru šipky od Jupiteru, a tedy si vzít 1 helium z Marsu (pokud by tedy ovšem již neměla 10 helií).

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

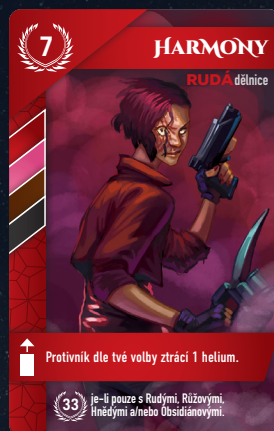
Na normální obtížnost (úroveň 2, viz Úrovně obtížnosti), au Toma získává body následujícími způsoby:

- Její základní bodový zisk je 70. K tomu dále přičtete body z následujících kroků.
- Body za stupnici flotily, žetony helia, žetony vlivu a žeton nadvlády spočtete, jako by se jednalo o živého hráče (podle běžných pravidel).
- Body za karty, které má au Toma v „ruce“ spočtete následovně:
 - Rozdělte karty na **SOUHLASÍCÍ** a **NESOUHLASÍCÍ**.
 - Souhlasící karty jsou ty, jejichž základní bodová hodnota (lichá/sudá) souhlasí s viditelným slovem na kartě lichá/sudá. Připomínáme, že „0“ se pro tyto účely považuje za sudé číslo.
 - Všechny ostatní karty jsou nesouhlasící.
 - Snížete počet karet v „ruce“ au Tomy na 20. Nejprve odhazujete nesouhlasící karty, a teprve poté karty souhlasící. Má-li au Toma méně než 20 karet, tento krok vynechte.
 - Za každou souhlasící kartu získá au Toma 6 bodů, a za každou nesouhlasící kartu získá 3 body. Počet získaných bodů se liší na základě zvolené obtížnosti.

PŘÍKLAD: Hrajete na normální obtížnost a viditelná strana karty LICHÁ/SUDÁ udává hodnotu „SUDÁ“.

Au Toma má v „ruce“ 2 karty, které můžete nalézt níže (a k tomu spoustu dalších).

Za Tanečnicka získá au Toma 6 VB, neboť jeho základní bodová hodnota je sudá (díky čemuž je tato karta souhlasící). Za Harmony získá jen 3 VB, protože její základní bodová hodnota je lichá.



VARIANTA: ZAPOJENÍ VÝŘAZENÝCH KARET

Tato varianta vám umožní uplatnit 4 z 5 karet, které jinak pro hru s au Tomou odstraní ze hry.

POZNÁMKA AUTORA: Jakmile budete mít pocit, že jste hru s au Tomou dostatečně ovládli, doporučujeme vám uvedené karty zahrnout.

DRAŽEBNÍK (MĚDĚNÁ): Házejte kostkou Povstání, dokud vám nepadne bonus, který může au Toma získat (tzn. nedosáhla ještě úrovně „10“ daného bonusu). Tento bonus si au Toma vybere.

EO (RUDÁ): Prohlédněte si svrchních 6 karet (nebo všechny karty, má-li jich méně než 6) v balíčku „ruky“ au Tomy. Ověřte, je-li mezi nimi Rudá, a pokud ne, odhodte 1 helium au Tomy zpět do společné zásoby. Karty poté vraťte zpět, aniž byste měnili jejich pořadí.

PSYCHOLOŽKA (ŽLUTÁ): Pro účely vyhodnocení schopnosti Psycholožky vydejte počet karet v „ruce“ au Tomy třemi a zaokrouhlete výsledek dolů.

- Výpočet proveďte ještě předtím, než snížíte počet karet v „ruce“ au Tomy na 20 (viz Závěrečné bodování).

ROQUE (ZLATÁ): Prohlédněte si svrchních 6 karet (nebo všechny karty, má-li jich méně než 6) v balíčku „ruky“ au Tomy. Vyhodnoťte Roqueovu schopnost a poté karty zamíchejte a vraťte je zpět na vrch balíčku „ruky“ au Tomy.

ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

Z tabulky níže si zvolte obtížnost, která vám bude vyhovovat (1 je nejsnazší, 6 je nejnáročnější):

ÚROVEŇ	TULL AU TOMA	SOUHLASÍCÍ	NESOUHLASÍCÍ
1	Nadrudá	5	2
2	Tetovaná (normální)	6	3
3	Kříženka	8	4
4	Mistrovská tvůrkyně	10	5
5	Sochařka	12	6
6	Jedinečná zjizvená	14	7

