

ПРОЕКТ «ГАЙЯ» АВТОМА



ПРАВИЛА ИГРЫ

Если у вас нет времени, возможности или желания собирать команду игроков, не волнуйтесь — мы позаботились и об этом.

В этом буклете вы найдёте описание искусственного соперника по имени Автома для игры «Проект „Гайя“», а также правила для игры в одиночку.

Примечание разработчика: наш искусственный соперник получил своё имя от итальянского слова «automaton». Выбор пал на это слово, так как первого подобного соперника мы делали для игры Viticulture, действие которой происходит в Италии.

АВТОМА НЕ ПОДЧИНЯЕТСЯ ПРАВИЛАМ

Чтобы упростить процесс игры и уменьшить вмешательство со стороны игрока, мы сделали Автому простой, но в то же время постарались воспроизвести ключевые взаимодействия с живым соперником. Это значит, что всё некритичное, что воспроизводить не требовалось, было исключено из правил Автомы.

В то же время вы (живой игрок) следуете всем правилам, которые применяются в игре против обычных соперников. Автома играет по упрощённым правилам, описанным в этом буклете.

У Автомы нет кредитов, руды, знаний, энергии, жетонов федерации, жетонов технологий и ККИ. Она никогда не получает эти ресурсы и компоненты в тех ситуациях, когда их получает живой игрок.

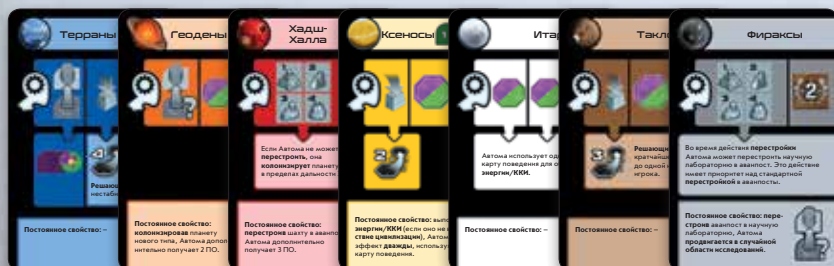
Автома получает победные очки по упрощённой схеме: с помощью карт решений Автомы, карты цивилизации Автомы и жетонов целей раундов (при этом Автома не выполняет условия этих жетонов). Кроме того, Автома получает ПО за продвижение в областях исследований, а также если опередит живого игрока на шкалах рейтинга на поле для подсчёта очков.

СОСТАВ АВТОМЫ

17 карт решений



7 карт цивилизаций



1 памятка по терраформированию (двухсторонняя)

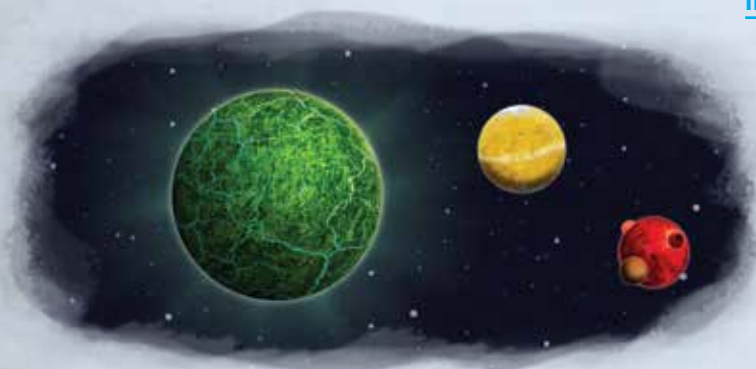


КАРТЫ

КАРТЫ РЕШЕНИЙ

Карты решений Автомы используются, чтобы определить, как в свой ход поступит Автома. Каждая карта разделена на пять секций, как показано справа. Одновременно используется только одна из секций карты.

Все секции и символы на картах решений будут рассмотрены на страницах этих правил.



КАРТЫ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

В комплекте Автомы идут 7 разных карт цивилизаций. Вместо планшета цивилизации Автома использует соответствующую карту. Каждая карта содержит специальные правила для своей цивилизации.

Каждое специальное правило относится к одному из типов:

- **Подготовка:** специальные шаги подготовки для Автомы (если указаны).
- **Действие цивилизации:** это действие срабатывает, когда на карте решения Автомы встречается символ действия цивилизации.
- **Постоянное свойство:** специальное правило, которое действует всегда (если указано).

Текст на карте цивилизации Автомы применяется только к Автоме, если не указано иного.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к одиночной игре, как описано в правилах базовой игры, с небольшими изменениями, перечисленными ниже. Вы берёте жетон первого игрока. Если вы играете впервые, правила на оранжевом фоне изменяют обычные правила в тех местах, где встречаются.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

1. Возьмите сектора 01–07 и уберите оставшиеся в коробку. Выложите один случайный сектор в центре поля, а потом окружите его остальными секторами по часовой стрелке. Все сектора должны плотно примыкать к центральному, а общая форма игрового поля должна повторять ту, что изображена в базовых правилах. Выкладывая каждый из секторов, вы можете при желании повернуть его, если это не противоречит правилам подготовки базовой игры.

Если вы играете впервые, то вместо этого используйте схему поля, изображённую в базовых правилах.

2. Поверните всё поле так, чтобы сектора сформировали горизонтальные ряды (смотрите схему на стр. 6 под «Выбором по направлению»). Обратите внимание, что подобное ориентирование поля отличается от описанного в базовых правилах.

ПОЛЕ ИССЛЕДОВАНИЙ И ЖЕТОНЫ ФЕДЕРАЦИИ

Отложите в сторону жетон федерации глинов, затем верните в коробку по одному жетону федерации каждого вида. Выложите случайный жетон федерации на поле исследований (на 5-й уровень области исследования «Терраформирование») и разложите оставшиеся жетоны по обычным правилам.

УСИЛИТЕЛИ РАУНДА И ОБЩИЙ ЗАПАС

Случайным образом выберите 5 усилителей раунда и выложите их лицевой стороной вверх в горизонтальный ряд рядом с игровым полем. Верните неиспользованные усилители раунда в коробку.

ВЫБОР ЦИВИЛИЗАЦИИ

1. Выберите цивилизацию для себя и подготовьте компоненты по базовым правилам.

Если вы играете впервые, выберите цивилизацию Хадш-Халла, возьмите соответствующие компоненты и подготовьте их по базовым правилам.

2. Выберите цивилизацию для Автомы так, чтобы она не совпадала по цвету с вашей. Возьмите карту этой цивилизации и выложите её лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. При желании вы можете выбрать цивилизацию Автомы случайным образом из тех, что не совпадают по цвету с вашей. Верните неиспользованные карты цивилизаций в коробку.

Если вы играете впервые, то Автома играет за таклонов. Выложите карту цивилизации таклонов лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.

3. Возьмите все строения цвета цивилизации Автомы и выложите их в запас рядом с картой цивилизации Автомы. Вы можете использовать планшет той же цивилизации, за которую играет Автома, чтобы упорядочить эти строения во время игры.

4. Возьмите 6 фишек игрока цвета цивилизации Автомы и поставьте одну на 0-й уровень каждой из областей на поле исследований.



Стартовое положение таклонов на поле исследований

5. Если на карте цивилизации указан 1-й уровень области исследования, продвиньте жетон Автомы на один уровень в соответствующей области.



Геодены продвигаются на один уровень в «Терраформировании»

6. Возьмите памятку по терраформированию и положите её рядом с картой цивилизации нужной стороной вверх (на этой стороне должны быть изображены шаги терраформирования для того цвета, за который играет Автома).



Памятка по терраформированию для таклонов

7. Возьмите седьмую фишку игрока цвета цивилизации Автомы и поставьте её на деление 10 трека ПО.



Если вы играете впервые, то поставьте её на нулевое деление трека ПО.

8. Возьмите два спутника цвета цивилизации Автомы и разместите их по одному на нулевых делениях зелёных шкал на поле для подсчёта очков. Оставшиеся спутники поместите рядом с картой цивилизации.



Начальный рейтинг таклонов на поле для подсчёта очков

НАЧАЛЬНОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ ШАХТ

Поместите по одной шахте Автомы на две разные планеты, совпадающие по типу с родным миром Автомы и расположенные ближе всего к центру поля (если Автома играет за ксеносов, вместо этого поместите по одной шахте на три разные планеты, следуя тем же правилам). Шахты размещаются по обычным правилам, описанным в разделе «Размещение начальных строений» на стр. 7 базовых правил.

В случае если планеты располагаются одинаково близко к центру игрового поля, возьмите случайную карту решения и используйте выбор по направлению (описано в разделе «Выбор по направлению»).



Начальные шахты таклонов

ВЫБОР НАЧАЛЬНОГО УСИЛИТЕЛЯ РАУНДА

Возьмите случайную карту решения. Каждая из пяти вертикальных полосок в **секции подготовки** на карте соответствует одному из усилителей раундов в ряду. Автома забирает усилитель, отмеченный зелёной полоской. Выложите этот усилитель рядом с картой цивилизации. Затем вы (игрок) берёте усилитель раунда по обычным правилам.



Раскрыв карту с таким символом, отдайте Автоме третий усилитель раунда



СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ АВТОМЫ

Возьмите 6 карт решений Автомы, у которых числа в **секции подготовки** подсвечены зелёным, и отложите их в сторону лицевой стороной вверх. Затем перемешайте все оставшиеся карты решений и отложите их закрытой стопкой.

вместе не подсматривая, чтобы создать колоду Автомы. Положите колоду Автомы рядом с игровым полем лицевой стороной вниз и поверните три нижние карты колоды перпендикулярно остальной колоде.



Возьмите 6 карт, отложенных лицевой стороной вверх, и верхнюю карту из закрытой стопки. Перемешайте их

Три нижние карты повернуты перпендикулярно



Колода Автомы

Отложенная стопка карт решений

Отложенная закрытая стопка карт решений будет использоваться позже.

Если вы играете впервые, то перед созданием колоды Автомы верните в коробку карту с подсвеченным зелёным числом «2».

ВЫБОР И РЕШАЮЩИЙ ФАКТОР

В этом разделе описаны способы, которыми определяются действия Автомы.

ВЫБОР ПО НАПРАВЛЕНИЮ

Во время игры некоторые действия потребуют от Автомы выбрать одну из нескольких подходящих планет. Зачастую это можно сделать при помощи выбора по направлению.

Представьте, что все планеты на поле пронумерованы, как на схеме ниже:



Чтобы сделать **выбор по направлению**, посмотрите на символ стрелки-зигзага в **колонке поведения** соответствующей карты (это может быть случайная карта решения во время подготовки или текущая карта поведения во время игры; подробности в разделе «Раскрытие карт решений Автомы» на следующей странице). Выберите планету с наименьшим номером по указанному направлению, которая соответствует всем поставленным условиям. Пример выбора по направлению можно найти на стр. 10.



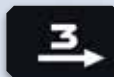
Если стрелка указывает вправо, Автома выбирает из всех подходящих вариантов планету с наименьшим **жёлтым** номером (слева направо)



Если стрелка указывает влево, Автома выбирает из всех подходящих вариантов планету с наименьшим **синим** номером (справа налево)

ВЫБОР ПО НОМЕРУ

Когда Автома должна выбрать действие энергии/ККИ или область исследования, используйте **выбор по номеру**. Посмотрите на стрелку с номером в **колонке поведения** текущей карты поведения Автомы.



При выборе действия энергии/ККИ пропускайте те варианты, где ячейка закрыта жетоном действия. При выборе области исследования пропускайте те варианты, где на 5-м уровне находится фишка игрока и одновременно с этим ячейка для жетона передовой технологии пуста. Если вы достигли последнего варианта и ещё не закончили отсчёт, то продолжите, начав с начала. Остановитесь, когда отсчитанный вариант совпадёт по номеру с числом над стрелкой. Именно этот вариант выберет Автома.

Если стрелка указывает влево, то начните с крайнего правого варианта и продолжите отсчёт влево.



Пример выбора действия энергии/ККИ. Автоме выпал символ **5**, на 6 ячейках уже лежат жетоны действий. Автома останавливается на крайнем правом действии (обведено кружком), так как отсчёт достиг крайнего левого варианта и пошёл по второму кругу



ПРЕДЕЛ ДАЛЬНОСТИ АВТОМЫ

Предел дальности Автомы на текущем ходу определяется не положением фишки Автомы в области исследования, а картой поведения или картой цивилизации, в зависимости от действия Автомы.



ХОД АВТОМЫ

Вы всегда начинаете игру первым, а Автома совершает свой ход после вас. Порядок хода Автомы таков:

1. Раскройте карту решения Автомы (если это первый ход Автомы в раунде, раскройте две).
2. Выполните действие Автомы, указанное на её карте действия (подробности на стр. 8).

3. Автома получает столько ПО, сколько указано на карте решения в **секции ПО**. Если Автома выполняет действие цивилизации, то она вместо этого получает столько ПО, сколько указано рядом с действием на карте цивилизации.

РАСКРЫТИЕ КАРТЫ РЕШЕНИЯ АВТОМЫ


Когда вы раскрываете карту решения Автомы в первый раз за раунд, раскройте две карты вместо одной и положите вторую карту слева от первой. У вас сформируется пара карт (см. изображение ниже).

Левая карта — это **карта действия**, у которой используется только **колонка действия**. **Правая карта** — это **карта поведения**, у которой используется только **колонка поведения**.



Во время хода используется только область, обведённая оранжевой рамкой. Зелёная точка в **колонке действия** (слева) указывает на сегмент **колонки поведения** (справа), который может понадобиться для действия (в данном случае для выбора по направлению)

Начиная со второго хода Автомы в этом раунде, каждый ход выполняйте следующее:


1. Положите карту поведения (правую) лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с колодой. Вы всегда можете смотреть карты в сбросе.
2. Сдвиньте карту действия (левую карту) вправо. На этот ход она становится картой поведения.
3. Если в колоде Автомы не осталось карт, то она пасует. Пропустите шаг 4 и переходите к разделу «Пас».
4. Раскройте карту из колоды Автомы и положите её слева от карты поведения. На этот ход она становится картой действия.
 - а. Если вы раскрыли одну из **трёх нижних** (положенных перпендикулярно) **карт** и на ней есть символ  в **секции паса**, то Автома пасует. Автома НЕ выполняет действия и НЕ получает ПО с этой карты.
 - б. В ином случае Автома выполняет действия с этой карты.

ПАС

Когда Автома пасует, последовательно выполните следующие шаги:

1. Автома получает столько ПО, сколько указано на символе ПО в верхней части текущего жетона цели раунда. В раундах 1–3 она получает столько ПО, сколько указано слева, а в раундах 4–6 — сколько указано справа.
2. Автома забирает усилитель раунда, соответствующий зелёной полоске в области с тремя полосками в **секции паса** карты поведения.



 Подсвеченный символ указывает, что Автома забирает центральный усилитель раунда

3. Предыдущий усилитель раунда Автомы положите справа от двух оставшихся усилителей.
4. Возьмите стопку сброса карт решений, любые оставшиеся карты в колоде, текущие карты действия и поведения, а также верхнюю карту из отложенной стопки карт решений. Перемешайте их не глядя и создайте новую колоду Автомы. В новом раунде в колоде Автомы будет на одну карту больше.
5. Поверните три нижние карты колоды Автомы перпендикулярно остальной колоде.
6. Если Автома пасует раньше вас, она забирает жетон первого игрока.

Когда пасуете вы и выбираете новый усилитель раунда, положите ваш предыдущий усилитель справа от двух оставшихся.

● ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ С КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ ●

Автома выполняет действие, обозначенное символом в **колонке действия** текущей карты действия с учётом символа в **колонке поведения** на карте поведения. Действия описаны ниже.

Если действие нельзя выполнить, то Автома его не выполняет.



На карте действия изображено действие «Перестройка». Зелёная точка на карте указывает на символ выбора по направлению на карте поведения. Таким образом планета, на которой будет перестроено строение, будет выбрана по направлению слева направо.

ДЕЙСТВИЯ АВТОМЫ

У действий Автомы есть следующие элементы:

- 1. Условие:** если это условие не выполнено, то Автома не будет выполнять действие в этот ход, но всё равно получит ПО.
- 2. Подходящие варианты:** набор вариантов, подходящих для этого действия. Если подходящих вариантов нет, то Автома не будет выполнять действие в этот ход, но всё равно получит ПО.
- 3. Решающий фактор:** если у Автомы есть несколько подходящих вариантов, то применяйте решающие факторы, следуя по списку сверху вниз, пока не останется только один подходящий вариант.
- 4. Выполнение:** здесь объясняется, как выполнить действие.

● ПРОДВИНУТЬСЯ В НАИВЫСШЕЙ ОБЛАСТИ ИССЛЕДОВАНИЯ ●



- 1. Условие:** нет.
- 2. Подходящие варианты:** любая область исследования, в которой Автома может продвинуться или в которой доступен жетон передовой технологии.
- 3. Решающий фактор:**
 - а. Любая подходящая область исследования, в которой Автома достигла наивысшего уровня.
 - б. Выбор по номеру.
- 4. Выполнение действия:**

- а. Если фишка Автомы находится на 4 уровне выбранной области исследования, в которой доступен жетон передовой технологии, верните этот жетон в коробку, вместо того чтобы продвинуть фишку Автомы до 5-го уровня.
- б. В противном случае продвиньте фишку Автомы на один уровень в выбранной области исследования.

Обратите внимание: Автоме не требуется жетон федерации, чтобы выполнить это действие.

● ПРОДВИНУТЬСЯ В СЛУЧАЙНОЙ ОБЛАСТИ ИССЛЕДОВАНИЯ ●



- 1. Условие:** нет.
 - 2. Подходящие варианты:** любая область исследования, в которой Автома может продвинуться или в которой доступен жетон передовой технологии.
 - 3. Решающий фактор:** выбор по номеру.
 - 4. Выполнение действия:**
 - а. Если фишка Автомы находится на 4-м уровне выбранной области исследования, в которой доступен жетон передовой технологии, верните этот жетон в коробку, вместо того чтобы продвинуть фишку Автомы до 5-го уровня.
 - б. В противном случае продвиньте фишку Автомы на один уровень в выбранной области исследования.
- Обратите внимание:** Автоме не требуется жетон федерации, чтобы выполнить это действие.



ПОСТРОИТЬ ШАХТУ



1. Условие: у Автомы в запасе есть хотя бы одна шахта.

2. Подходящие варианты: любая пустая планета (включая нестабильные планеты) в пределах дальности Автомы. Дальность отсчитывается от уже колонизированных Автомой планет.

3. Решающий фактор:

- Решающий фактор с карты цивилизации, если строительство шахты происходит при помощи действия цивилизации.
- Обратитесь к таблице решающих факторов жетонов финального подсчёта (см. далее), если применимо.
- Тип планет, требующий наименьшего количества этапов терраформирования для цивилизации Автомы. Для планет типа гайя в этом случае требуется 1 этап терраформирования, а для нестабильных планет — 2 этапа.
- Планета, находящаяся ближе всего к любой **вашей** планете (т. е. планете игрока).
- Выбор по направлению.

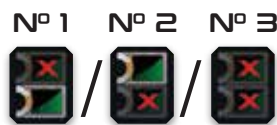
4. Выполнение действия:

- Поместите на выбранную планету одну шахту из запаса Автомы. Если это нестабильная планета, положите на неё жетон гайя (Автоме не требуются гайя-формеры).
- Если вы поместили шахту на планету, которая не соседствует со строениями Автомы, то поставьте спутник на любой гекс рядом с только что построенной шахтой, за исключением гексов с планетами. Это важно только в контексте жетона финального подсчёта «Больше всего построенных спутников».
 - Не забывайте, что вы можете зарядить энергию, когда Автома строит шахту, по тем же правилам, как если бы играли против живого соперника.

Если действие «Построить шахту» нельзя выполнить, так как не выполнено условие или нет подходящих планет, то вместо этого выполните действие «Перестройка» (описание на стр. 11).

Жетоны финального подсчёта добавляют к действию «Построить шахту» дополнительные решающие факторы, которые перечислены в таблице ниже. Их приоритет в списке решающих факторов — 3б.

На поле для подсчёта очков лежат 2 жетона финального подсчёта. Чтобы определить, какой из них (верхний или нижний) используется для определения решающего фактора 3б, посмотрите на верхнюю часть текущей карты поведения. Там изображена одна из трёх комбинаций символов, показанных на иллюстрации ниже. Если изображена комбинация № 1, используйте решающий фактор, соответствующий нижнему жетону финального подсчёта; если № 2, то верхнему; если № 3, то ни один из жетонов финального подсчёта не влияет на определение решающего фактора (фактор 3б просто пропускается).



Жетон финального подсчёта

Решающий фактор по жетонам финального подсчёта

Больше всего секторов

Решающий фактор 3б: планеты в секторе, в котором нет планет, колонизированных Автомой.

Больше всего типов планет

Решающий фактор 3б: планеты тех типов, которые ещё не колонизовала Автома.

Больше всего планет типа гайя

Решающий фактор 3б: планеты типа гайя или нестабильные планеты.

Совет: чтобы упростить процесс выбора по решающему фактору, вы можете отметить все подходящие планеты фишками энергии, а затем убирать фишки по мере того, как условия решающего фактора будут исключать эти планеты.



ПРИМЕР СТРОИТЕЛЬСТВА ШАХТЫ

Вы играете за таклонов (коричневый) против Автомы, играющей за геоденов (оранжевый). Исходная ситуация выглядит так:



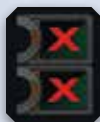
Автома раскрывает карту с действием «Построить шахту».

У Автомы в запасе осталась шахта, так что это действие можно выполнить.



В данном случае действие «Построить шахту» не является частью действия цивилизации, так что для него нет решающего фактора действия цивилизации (3а).

Эта комбинация символов означает, что решающий фактор по жетонам финального подсчёта (3б) отсутствует.



Предел дальности Автомы — 2.



На иллюстрации обведены планеты, находящиеся в пределах дальности от планет, колонизированных Автомой. Это подходящие планеты для строительства шахты. Коричневая планета в правой части занята вашей шахтой, так что она не подходит.



В пределах дальности нет планет, совпадающих по типу с родной планетой геоденов (0 этапов терраформирования), так что подходят планеты, требующие 1 этап терраформирования (красные, жёлтые и планеты типа гая). Они обведены на иллюстрации слева.

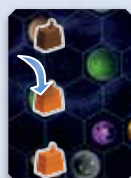


Решающий фактор 3г — это кратчайшее расстояние до любой планеты игрока. Планеты А и Б расположены на расстоянии 2 гексов, а планета В — на расстоянии 4 гексов. Между А и Б стоит равнозначный выбор.

Решающий фактор 3д — выбор по направлению. Карта поведения указывает сделать выбор по направлению справа налево, снизу вверх.

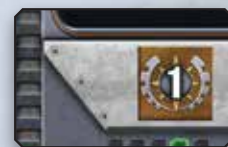


Первой при выборе по направлению встречается планета типа гая...



...так что Автома строит шахту на этой планете. Поскольку у вас (игрока) есть шахта в ближнем пространстве, вы можете подзарядить 1 энергию с помощью пассивного действия.

Затем Автома получает 1 ПО, как указано в секции ПО на этой карте действия.



ДЕЙСТВИЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ



Выполните действие (или действия), описанные на карте цивилизации Автомы.

ДЕЙСТВИЕ ЭНЕРГИИ/ККИ



1. **Условие:** нет.

2. **Подходящие варианты:** любое действие энергии или ККИ, не закрытое жетоном действия.

3. **Решающий фактор:** выбор по номеру.

4. **Выполнение действия:** положите жетон действия на выбранное действие. Никаких преимуществ от этого действия Автома не получает.

ПЕРЕСТРОЙКА



1. **Условие:** Автома может перестроить строение.

2. **Подходящие варианты:** Автома перестраивает строения, основываясь на приведённом ниже списке приоритетов (он также изображён на символе перестройки). Следуйте списку, пока не достигнете варианта перестройки, который может применить Автома. Подходящими считаются планеты, на которых есть необходимые строения. Обратите внимание, что академии Автомы не отличаются друг от друга.

- Перестройте аванпост в планетарный институт.
- Перестройте шахту в аванпост.
- Перестройте научную лабораторию в академию.
- Перестройте аванпост в научную лабораторию.

3. **Решающий фактор:**

- Планета, находящаяся ближе всего к любой **вашей** планете (планете игрока).
- Выбор по направлению.

4. **Выполнение действия:** замените строение на выбранной планете строением из списка приоритетов.

- Не забывайте, что, как и в игре с живым соперником, **вы** (игрок) можете зарядить энергию, когда Автома перестраивает строение.

Важно: при перестройке в научную лабораторию или академию Автома не получает жетон стандартной технологии.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Определяя рейтинг на шкале с жетоном финального подсчёта, не забудьте взять в расчёт нейтрального игрока (подробнее читайте в базовых правилах).

Автома получает ПО за области исследований по тем же правилам, что и обычные игроки.

Автома получает очки за жетоны финального подсчёта по тем же правилам, что и обычные игроки, за одним исключением: для жетона финального подсчёта «Больше всего строений, состоящих в федерациях» подсчитайте общее количество строений Автомы и вычтите из этого значения 1, чтобы определить количество строений Автомы, находящихся в составе федераций.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

В зависимости от ваших навыков игры и того, насколько сложную партию вы хотите сыграть, можете выбрать уровень сложности из списка ниже.

Когда правила ссылаются на номер карты, речь идёт о номере, изображённом на карте в секции подготовки.



Крохтома: уберите карту решения № 2 из игры. Это значит, что в колоде Автомы будет на 1 карту меньше, чем обычно. Крохтома начинает с 0 ПО вместо 10 ПО. Подготовка к вашей первой партии включает правила по подготовке с этим уровнем сложности.

Автома: без изменений.

Автомище: добавьте карту решения № 9 в начальную колоду Автомы. В колоде Автомы будет на 1 карту больше, чем обычно.

Неверотома: добавьте карты решений № 9 и № 15 в начальную колоду Автомы. У Неверотомы в колоде будет на 2 карты больше, чем обычно.

Кошмартома: то же, что и Неверотома, но Автома получает 1 дополнительное ПО каждый раз, когда она получает любые ПО, за исключением финального подсчёта очков.

Вы можете и дальше изменять сложность и стиль игры Автомы, выбирая цивилизацию для Автомы, которая лучше или хуже подходит к текущему раскладу игрового поля, или меняя стартовый состав колоды Автомы.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Мортен Монрад Педерсен, Лайнес Дж. Хаттер, Дэвид Стадли

Консультант: Ян Шрёдер

Редакторы и корректоры: Джеймс Атэй-Качуэй, Арно Казье, Л. Д. Полсон, Александар Ортлофф, Андреа Дель Агнес и Джулия Фета.

Игру тестировали: Грегори Артим, Джеймс Атэй-Качуэй, Марк Барон, Никола Пупа, Дидье Ренар, Тим Шеридан, Лив Тойгельс, Джонатан Арнольд, Дерек Атлански, Джованни, Джулиус Грёне Галассо, Эрик Хассе,

Симон Агнер Хольм, Хеннинг Кнофф, Гарет Ноулз, Максит, Марк Мишо, Стейнар Нерхус, Брендан О'Брайен, Мацей «Палмер» Обжански, Алекс Питерс, Чед Рипп, Джефф Ром, Ник Шоу, Стефан Сотшек, Жозель Сен-Амур, Алекс Вольф и Сесо 1000.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Иван Шелуханов

Редактор: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Играть интересно
hobbyworld.ru

Выпущено при поддержке CrowdRepublic.

Куратор игровых проектов CrowdRepublic:

Алексей Бабайцев



crowdpublic.ru

