

ГОЛЕМ

... ВЕЛИКАЯ АВТОМА ...

Последним даром раввина Лёва человечеству стал необычный голем, способный не только исполнять приказы, но и мыслить. Бросьте вызов великой Автоте и проверьте, сможете ли вы победить!

Игра Автоте воспроизводит действия человека. Вы можете сыграть против неё в одиночку или добавить её в партию с 2–3 участниками в качестве ещё одного соперника.

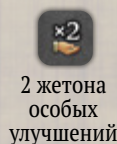


20 карт Автоте

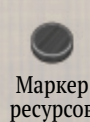
КОМПОНЕНТЫ АВТОМЫ



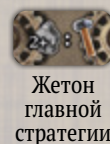
Двусторонняя шкала ресурсов



2 жетона особых улучшений



Маркер ресурсов



Жетон главной стратегии



3 жетона стратегии

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите **уровень сложности**: 1 — лёгкий, 2 — обычный, 3 — сложный, 4 — экспертный.

Подготовьтесь к партии по обычным правилам с учётом следующих изменений (считая Автоте полноценным игроком):

12. Автоте заменяет показанные на иллюстрации жетоны улучшения артефактов на **жетоны особых улучшений**.
13. Автоте всегда начинает партию в качестве **первого игрока**. Положите её маркер на верхнее деление шкалы очередности хода.
14. Автоте получает количество случайных **начальных жетонов**, равное уровню сложности.
15. Автоте получает **3 случайные карты целей** лицевой стороной вниз. Остальные игроки, как обычно, меняются картами целей. Если вы играете в одиночку, возьмите 6 карт целей и оставьте себе 3; поместите невыбранные карты под колоду.
16. Поскольку Автоте — первый игрок, она получает **последний оставшийся жетон артефактов**.
18. Положите **жетон главной стратегии** рядом с планшетом игрока-Автоте. Перемешайте 3 цветных **жетона стратегии** и в случайном порядке выложите их снизу от жетона главной стратегии. Автоте ставит своих **2 начальных големов** в районы, соответствующие 2 верхним цветным жетонам стратегии.
19. Положите **шкалу ресурсов** рядом с планшетом игрока-Автоте стороной с выбранным уровнем сложности вверх (см. числа в левой части шкалы). Положите **маркер ресурсов** на деление «0» шкалы ресурсов. Автоте получает все бонусы со своих начальных жетонов (то, как она пользуется ресурсами и выбирает улучшения, будет описано позже).
20. Перемешайте **колоду карт Автоте** и положите её рядом со шкалой ресурсов лицевой стороной вниз.



На иллюстрации показана подготовка Автоте на лёгком уровне сложности. Она начнёт партию с маркером на делении «3» шкалы ресурсов, поставит по голему в жёлтый и красный районы и продвинет на 1 шаг ученика в жёлтом районе

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Вы можете добавить Автому в любую партию как второго, третьего или четвёртого игрока. При этом действуют обычные правила, за исключением следующих изменений:

- Для Автомы все **ресурсы** (монеты, глина и знания) одинаковы. Получая и тратя ресурсы, она передвигает маркер по шкале ресурсов в соответствующем направлении. Всякий раз, когда маркер должен покинуть шкалу с деления «-5», вместо этого Автома теряет 1 ПО. Всякий раз, когда маркер должен покинуть шкалу с деления «20», вместо этого Автома получает 1 ПО.
- Все вопросы равнозначного выбора Автома решает при помощи **жетонов стратегии** и использует жетон главной стратегии при выполнении действий шара. Цветные жетоны стратегии связаны с районами (при передвижении големов и учеников), с действиями (при выполнении действий шара) и с улучшениями (при выборе типа улучшения).
- На Автому не действует ограничение на число карт книг в столбце (определяемое достигнутым уровнем на **шкале обучения**), но в каждом её столбце по-прежнему не может быть более 5 карт. Автома, как и обычный игрок, добавляет в каждый столбец нечёрные карты книг только какого-то одного цвета.
- Автоме не нужно выполнять требования **карт целей**. В конце игры она получит ПО за каждую свою карту цели в соответствии с уровнем сложности (см. с. 7).
- Если Автома применяет эффект со **скидкой**, но по какой-либо причине не может его применить (например, она уже создала всех големов), то вместо этого она получает столько ресурсов, сколько составляет скидка. Кроме того, если Автома применяет эффект со скидкой, превышающей его стоимость, она получает весь избыток скидки в виде ресурсов.

1. Обновление

Эта фаза проводится по обычным правилам.

2. Передвижение големов

Эта фаза проводится по обычным правилам.

Примечание. Если Автома уже сделала улучшение ноги големов стоимостью 2 глины, она перестаёт прибавлять к числу шагов передвижения големов шаги с карты персонажа.

В общем случае, когда Автома должна передвинуть голема **вперёд** (как в этой фазе), сделайте следующее за каждый шаг перемещения:

- Передвиньте лежащего голема из секции с наименьшим номером (среди всех районов).
- Передвиньте стоящего голема из секции с наименьшим номером (среди всех районов).

Если таких несколько, выберите из них голема в районе, цветной жетон стратегии которого лежит выше.

Когда Автома должна передвинуть голема **назад**, сделайте следующее за каждый шаг перемещения:

- Передвиньте лежащего голема из секции с наибольшим номером (среди всех районов).
- Передвиньте стоящего голема из секции с наибольшим номером (среди всех районов).

Если таких несколько, выберите из них голема в районе, цветной жетон стратегии которого лежит ниже.

Если у Автомы есть выбор направления движения голема — вперёд или назад, — она предпочтёт передвинуть его назад, за исключением ситуации, когда у неё есть лежащий голем в секции I. В этом случае она передвигает его вперёд, чтобы поднять.

Если у Автомы есть выбор передвинуть голема вперёд или не передвигать вовсе, она передвинет его, только если он лежит.

Если голем Автомы передвигается в секцию VIII, IX или X, она всегда тратит знания, но не ПО.



Пример. Автома (фиолетовая) выполняет показанное на рисунке действие раввина. У неё 2 лежащих големов в секции IV красного и жёлтого районов и 1 стоящий голем в секции I синего района. Автома передвигает голема в жёлтом районе на 1 шаг назад. По сути, если Автоме надо распределить шаги передвижения, она сначала пытается поставить големов. Затем, когда ей нужно определить, двигаться вперёд или назад, она передвигается назад. И наконец, когда ей необходимо решить, какого голема двигать назад, она выбирает самого дальнего, а если таких несколько (как в этом примере), она делает выбор в обратном порядке жетонов стратегии (т. е. сначала жёлтый район, а потом красный). Второй шаг Автома тратит на передвижение голема в красном районе на 1 шаг назад.

3. Действия

В начале каждого хода Автомы в фазе действий берите **1 верхнюю карту** из колоды Автомы и прикладывайте её лицевой стороной вверх к правому краю уже выложенной карты (если она есть). В конце каждого раунда убирайте все 3 карты Автомы под низ её колоды. Карта Автомы разделена на 4 столбца, применяемых слева направо.



Бонус

В крайнем левом столбце с **коричневым** фоном может изображаться бонусное свойство и число. Если уровень сложности больше или равен этому числу, Автома получает указанный бонус.

	Автома получает 1 слиток золота
	Передвиньте маркер Автомы на 1 деление вверх по шкале обучения
	Передвиньте ученика Автомы на 1 шаг вперёд в районе, цветной жетон стратегии которого лежит выше
	Если у Автомы не более 1 голема во всех районах, она создаёт 1 голема без каких-либо скидок
	Если у Автомы не более 2 големов во всех районах, она создаёт 1 голема без каких-либо скидок
	В конце раунда перемешайте все карты Автомы и соберите из них новую закрытую колоду

Как выбрать действие

В ход Автомы откройте новую карту Автомы, которая определит, какое действие та выполнит — раввина или шара. Подобно игроку-человеку, Автома выполняет за раунд 2 действия шара и 1 действие раввина.

На большинстве карт Автомы действие шара указано во втором столбце, поэтому обычно своим первым действием в раунде Автома выполняет действие шара. Если первым действием в раунде Автома выполняет действие раввина, её оставшимися 2 действиями будут действия шара.

В свой второй ход, если первая и вторая карты Автомы образовали **символ раввина**, Автома выполняет действие раввина со второй карты, даже если столбец с действием шара изображён на ней левее.



Третьим действием Автомы в раунде всегда будет оставшееся возможное действие.

Действие раввина

Столбец с серым фоном определяет, какое именно действие раввина выполнит Автома.









Внимание! Если у Автомы есть хотя бы 1 голем в секциях VIII—X, она предпочтёт выполнить действие, позволяющее его убить. Для этого Автома помещает раввина на соответствующий жетон действия (если возможно) или в самую нижнюю ячейку действия, напечатанную на поле синагоги.

В противном случае Автома помещает раввина на жетон действия, указанный самым верхним числом на карте Автомы. **Числа соответствуют положению** жетонов действий (1 — самый верхний, 5 — самый нижний).

Если жетон, указанный самым верхним числом на карте Автомы, уже занят или отсутствует (из-за того, что в партии менее 4 участников), Автома выбирает следующее число сверху вниз и делает так до тех пор, пока не найдёт доступный жетон. Самую нижнюю ячейку действия Автома занимает, только если собирается убить голема.

Выбор действия шара

Столбец с жёлтым фоном показывает, какой именно шар в синагоге выберет Автома для выполнения действия шара. **Проверяйте критерии** в этом столбце **сверху вниз**, пока Автома не выберет конкретный шар для выполнения действия. При необходимости объединяйте критерии (см. ниже).

	Выполните действие с наибольшим числом шаров
	Выполните действие работы, выбрав шар либо из ряда действия работы, либо из ряда действия зеркала (если у Автомы есть хотя бы 1 стоящий голем)
	Выполните действие, цветной жетон стратегии которого лежит выше
	Выберите чёрный шар
	Выберите белый шар
	Выберите шар, указанный слева на карте персонажа текущего раунда (если Автома взяла его ранее, то шар справа)
	Выберите шар, указанный справа на карте персонажа текущего раунда (если Автома взяла его ранее, то шар слева)
	Выберите шар, не указанный на карте персонажа текущего раунда

Критерии указывают на определённые действия (ряды шаров в синагоге) или цвета шаров. Проверяйте критерии в столбце сверху вниз, пока не выберете один шар из определённого ряда.

Первый критерий, которому соответствует доступное действие или хотя бы 1 доступный шар, становится **активным** критерием.

- Если он приводит к однозначному выбору (например, есть только 1 шар указанного цвета), игнорируйте все остальные критерии на карте.
- Если активный критерий приводит к нескольким вариантам выбора, проверьте следующий критерий на карте.
 - Если новый критерий относится к шару или ряду, отличному от того, на который указал активный критерий, **либо** к недоступному шару или действию, перейдите к следующему критерию.
 - Если новый критерий в сочетании с активным критерием приводит к однозначному выбору, игнорируйте все остальные критерии на карте.
 - Если новый критерий в сочетании с активным критерием вновь приводит к нескольким вариантам выбора, этот новый критерий тоже становится активным. Перейдите к следующему критерию.

- Если после проверки всех критериев по-прежнему остаётся несколько вариантов выбора между рядами или шарами, воспользуйтесь **порядком жетонов стратегии**: выберите действие, жетон стратегии которого лежит выше. Если один из возможных вариантов — действие работы и у Автомы есть хотя бы 2 стоящих голема, она выполняет действие работы. В противном случае из всех возможных вариантов она выполняет действие, цветной жетон стратегии которого лежит выше.

Примечание. Если у Автомы есть выбор между каким-либо действием и действием зеркала, она не станет выполнять действие зеркала.

В течение раунда, после того как Автома взяла шар, совпадающий по цвету с одним из шаров на карте персонажа текущего раунда, **игнорируйте все остальные шары этого цвета** при выборе второго шара.

Передвижение учеников

Если Автома должна выбрать, какого ученика передвинуть вперёд, она выбирает крайнего левого. Если таких несколько, она выбирает из них ученика в районе, цветной жетон стратегии которого лежит выше.

Если Автома должна выбрать, какого ученика передвинуть назад, она выбирает крайнего правого. Если таких несколько, она выбирает из них ученика в районе, цветной жетон стратегии которого лежит ниже.

Персонаж текущего раунда



Пример. На своём первом ходу Автома должна выполнить действие шара. Верхним в столбце с действиями шара указано действие работы, поэтому Автоме нужно забрать шар из ряда действия работы или зеркала. Есть несколько вариантов выбора, а значит, проверяется следующий критерий в столбце — действие с наибольшим числом шаров. В обоих рядах (действие работы и зеркала) по 2 шара, а значит, этот критерий пропускается. Третий и четвёртый критерии тоже, так как относятся к отсутствующим в этих 2 рядах шарам. Следующий критерий указывает на жёлтый шар — возможный выбор для действия зеркала. Автома забирает этот жёлтый шар, тратит 1 монету и выполняет действие работы.



Пример. Вторая открывшаяся карта Автомы предписывает выполнить действие шара, однако на двух состыковавшихся картах Автомы появился символ равнина, поэтому она выполняет действие равнина. Верхнее число в столбце действия равнина — 2, что указывает на второй сверху жетон действия на поле синагоги. Этот жетон не занят. Автома помещает на него своего равнина и выполняет изображённое действие по обычным правилам.



Пример. На своём третьем ходу Автома должна выполнить действие шара (действие равнина она уже выполнила). Первый критерий в столбце действия шара — действие с наибольшим числом шаров. В трёх рядах действий по 2 шара. Вторым критерием — правый шар на карте персонажа (жёлтый). Автома уже брала жёлтый шар в этом районе, а значит, должна взять левый шар на карте персонажа. Итак, Автома определила нужный шар (красный), но такие шары есть в третьем и четвёртом рядах. Так как оставшиеся критерии не подходят, она пользуется жетонами стратегии и выбирает действие артефактов — жетон стратегии с артефактом лежит выше жетона с обучением.

Шкала големов

Выбирая направление передвижения своего маркера по шкале големов — вверх или вниз, — Автома предпочитает передвижение вверх.

Неполноценное действие

Если Автома не может применить какой-либо эффект полностью, она применяет его насколько возможно, не получая компенсацию за всё, что недополучила (исключение: получение ресурсов в размере скидки или её избытка, см. с. 2).

За каждую активацию голема, не приносящую Автоме выгоды во время действия работы, Автома получает 2 ПО (голема по-прежнему нужно класть плашмя). Если Автома должна выполнить действие работы, не имея големов на поле, она не выполняет это действие и получает 2 ПО. Если действие равнина или какой-либо другой эффект не приносит Автоме никакой выгоды, она получает 2 ПО.

Действия шара

Работа $1/3/5/8$ } $1/2/3/4$

Выполняя действие работы, Автома активирует столько големов, сколько может себе позволить, но **никогда не тратит более 2 знаний**. В качестве каждого активируемого голема Автома выбирает крайнего правого стоящего голема. Если таких несколько, Автома выбирает из них голема в районе, цветной жетон стратегии которого лежит выше.



Пример. Автома выполняет действие работы. Сила действия — 2, поэтому она активирует 2 големов и тратит 1 знание, которое нужно доплатить после применения скидки. Автома не активирует третьего голема, так как это будет стоить больше 2 знаний. Сначала она активирует голема в красном районе, а затем — в жёлтом.

Действия голема, артефактов и обучения

Когда Автома выполняет одно из этих действий, проходите следующие этапы:

1. **Получение ресурсов.**
2. **Улучшение** (если маркер на шкале ресурсов не находится в красной зоне).
3. **Выполнение основного действия.**

Улучшение големов



Автома делает улучшения големов по возрастанию стоимости (улучшение ноги за 3 глины делается до улучшения туловища). В четвёртом раунде Автома старается сделать улучшение големов, приносящее 3 красные меноры, раньше других улучшений (если возможно).

Создание голема



Автома создаёт **самого дешёвого** голема. Это означает, что созданный голем ставится в район, где у Автомы меньше всего големов. Если таких несколько, Автома выбирает из них район, цветной жетон стратегии которого лежит выше.

Передвиньте маркер Автомы на 2 деления вверх по шкале големов, как обычно.

Примечание. Если Автома уже сделала улучшение ноги големов стоимостью 3 глины, только что созданный голем выставляется в первый квартал, не передвигается и применяет эффект соответствующего жетона округа.

Если Автома создала всех големов и сделала все улучшения големов, переложите жетон стратегии с големом ниже всех других жетонов стратегии. Если Автома снова должна выполнить это действие, она лишь получает ресурсы.



Улучшение артефактов



Автома выкладывает улучшения артефактов на жетон артефактов **снизу вверх** и **справа налево**. Она всегда кладёт серые жетоны стороной с 1 ресурсом и 1 ПО вверх (для Автомы нет разницы между серыми жетонами улучшений). В четвёртом раунде Автома старается сделать улучшения артефактов, приносящее 3 жёлтые меноры, раньше других улучшений (если возможно).

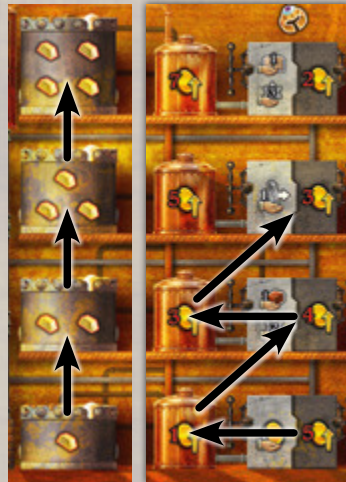
Примечание. Жетоны особых улучшений удваивают доход своих артефактов лишь в фазе дохода и улучшения. Они не действуют, если артефакт приносит доход благодаря эффекту жетона округа.

x2

Покупка золота



Получая слиток золота, Автома кладёт его на **самое нижнее** незакрытое изображение слитка на своём планшете.



Стрелки на рисунке указывают порядок, в котором Автома выкладывает слитки золота и жетоны улучшения.

Если Автома создала все артефакты и сделала все улучшения артефактов, переложите жетон стратегии с артефактом ниже всех других жетонов стратегии. Если Автома снова должна выполнить это действие, она лишь получает ресурсы.

Если Автома снова должна выполнить это действие, она лишь получает ресурсы.

Улучшение обучения



Автома делает улучшения обучения по возрастанию стоимости (улучшение за 4 знания в третьем столбце делается до улучшения шкалы обучения). В четвёртом раунде Автома старается сделать улучшение обучения, приносящее 3 синие меноры, раньше других улучшений (если возможно).

Покупка карт книг



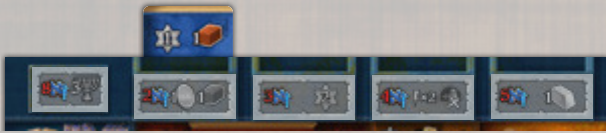
Столбец с **синим** фоном указывает, какую карту книги купит Автома, если применит любой эффект, приводящий к такой покупке. Числа в столбце соответствуют положению карт на главном поле (1 — крайняя левая, 5 — крайняя правая).

Автома не покупает указанную книгу, если:

- У неё уже есть 5 карт книг в столбце этого цвета.
- Это чёрная карта книги, а у Автомы нет ученика, которого можно передвинуть назад.

Если Автома не может купить книгу, соответствующую самому верхнему числу на карте Автомы, проверьте книгу, соответствующую следующему числу сверху, и т. д.

Автома выкладывает цветную книгу в столбец, где уже есть карты книг такого же цвета, или в **крайний левый** пустой столбец (если пустых столбцов нет, то в крайний левый столбец, в котором есть только чёрные карты книг). Чёрные карты книг выкладываются в крайний левый пустой столбец. При отсутствии пустых столбцов чёрные карты книг добавляются в столбец с наибольшим числом карт (но с учётом ограничения в 5 карт). Если таких несколько, Автома выбирает из них самый левый столбец.



Пример. Автома покупает синюю карту книги и должна выложить её в крайний левый столбец. Если Автома купит книгу другого цвета (красную, зелёную, жёлтую или чёрную), она выложит её в следующий столбец справа. Если Автома купит синюю книгу, то добавит её в первый столбец.



Примечание. Активируя карты книг эффектом жетона округа или жетона действия, Автома выбирает сначала чёрные книги. Если у неё есть несколько вариантов выбора, она делает его сверху вниз, а затем слева направо.

Если у Автомы есть выбор между бонусами карты книги, разделёнными косой чертой («/»), она выбирает один следующим образом:

- Если у Автомы есть голем в секциях VIII—X и один из бонусов предлагает ей убить 1 голема, она выбирает этот бонус.
- Если указанный бонус нельзя применить, Автома выбирает другой бонус.
- Если у неё по-прежнему есть выбор, она выбирает левый или правый бонус в зависимости от того, какой из критериев «Левый шар» и «Правый шар» находится выше на последней выложенной карте Автомы.

Если какой-либо эффект (жетона округа, жетона действия или карты персонажа) позволяет Автоме купить карту книги, она поочерёдно (сверху вниз) проверяет числа в синем столбце на последней выложенной карте Автомы.

Зеркало



Если Автома должна выполнить действие зеркала, она выполняет действие работы при наличии хотя бы 2 стоящих големов. Если их у неё нет, то она выполняет действие, цветной жетон стратегии которого лежит выше. На выполнение действия зеркала Автома, как обычно, тратит 1 монету.

Автома **никогда** не тратит 3 монеты на продвижение по шкале обучения.

Убийство голема

Если действие или эффект даёт возможность убить 1 голема, Автома убивает своего крайнего правого голема. Если таких несколько, она выбирает голема в районе, цветной жетон стратегии которого лежит выше.

Автома кладёт голема в крайнюю левую незанятую ячейку кладбища, получает её бонус и, как обычно, передвигает свой маркер на 1 деление вниз по шкале големов.

Примечание. Если у Автомы есть голем в секциях VIII—X, она старается убить его как можно скорее (действием раввина или выбором одного из бонусов карты книги).

Пропуск хода

Автома никогда не пропускает ход.

4. Очередность хода

Эта фаза проводится по обычным правилам.

5. Влияние на персонажа

Если цвета шаров Автомы совпадают с цветами шаров на карте персонажа текущего раунда, но маркер ресурсов находится в красной зоне шкалы, Автома получает 3 монеты.

Если цвета шаров Автомы совпадают с цветами шаров на карте персонажа текущего раунда, а маркер ресурсов не находится в красной зоне шкалы, Автома платит за влияние на персонажа и получает его бонус.

6. Доход и улучшение

Автома получает доход по обычным правилам. Сначала она получает доход от созданных артефактов (сверху вниз).

Автома делает выбранное улучшение (см. ниже), только если маркер ресурсов не находится в красной зоне шкалы.

Выбор улучшения

Если у Автомы есть выбор типа улучшения, она выбирает тот тип, который принесёт ей больше всего ПО в конце игры. При равнозначных вариантах Автома выбирает улучшение области, цветной жетон стратегии которой лежит выше.

Улучшение, приносящее больше всего ПО, — это улучшение в области с наибольшим числом определённых вещей: созданных големов, столбцов с хотя бы 1 книгой, созданных артефактов.

Выбор конкретного улучшения Автома делает по вышеописанным правилам (см. с. 6).

7. Управление големами

Эта фаза проводится по обычным правилам.





















ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Финальный подсчёт очков проводится по обычным правилам.

Автома получает 1, 3, 5 или 7 ПО за каждую карту цели в зависимости от выбранного уровня сложности: 1, 2, 3 или 4 соответственно.

Автома получает 1 ПО за каждые 5 ресурсов на шкале ресурсов. Если в конце игры у неё мигнет 5 ресурсов, она теряет 1 ПО.

ВАРИАНТЫ ВЫБОРА АВТОМЫ

Каких гомемов передвинуть вперёд? 	Каких гомемов передвинуть назад? 	Куда поставить созданного гомема? 
<ul style="list-style-type: none"> • Сначала лежащих гомемов. • Сначала крайних левых гомемов. • В порядке цветных жетонов стратегии. 	<ul style="list-style-type: none"> • Сначала лежащих гомемов. • Сначала крайних правых гомемов. • В обратном порядке цветных жетонов стратегии. 	<ul style="list-style-type: none"> • В самый дешёвый район. • В порядке цветных жетонов стратегии.
Основные правила передвижения гомемов		Какие гомемы работают? 
<ul style="list-style-type: none"> • При выборе направления передвижения гомема — вперёд или назад — Автома передвигает его назад (кроме случая, когда она может передвинуть лежащего гомема из секции I). • При выборе, передвигаться вперёд или нет, Автома передвигает вперёд только лежащих гомемов. • При передвижении гомемов в секцию VIII—X Автома тратит ресурсы (не ПО). 		<ul style="list-style-type: none"> • Сначала крайние правые гомемы. • В порядке цветных жетонов стратегии.
Какого гомема убить? 	Где похоронить убитого гомема? 	Шкала гомемов 
<ul style="list-style-type: none"> • Крайнего правого гомема. • В порядке цветных жетонов стратегии. 	<ul style="list-style-type: none"> • В крайней левой незанятой ячейке кладбища. 	<ul style="list-style-type: none"> • При выборе направления передвижения — вверх или вниз — Автома передвигает маркер вверх.
<ul style="list-style-type: none"> • При наличии гомема в секциях VIII—X Автома старается как можно скорее убить его: <ul style="list-style-type: none"> – действием раввина на жетоне действия (если возможно) или в самой нижней ячейке; – бонусом карты книги. 		
Куда выложить цветную книгу? 	Куда выложить чёрную книгу? 	Как выбрать бонус карты для активации?
<ul style="list-style-type: none"> • Первую книгу этого цвета — в крайний левый пустой столбец (или столбец с чёрными картами, если пустого нет). • Остальные книги этого цвета — в тот же столбец. 	<ul style="list-style-type: none"> • Сначала в крайний левый пустой столбец. • В столбец с наибольшим числом карт. • В крайний левый столбец из подходящих. 	<ul style="list-style-type: none"> • Убийство гомема: если у Автомы есть гомем в секциях VIII—X. • Доступность: если получить один из бонусов карты нельзя, игнорируйте этот вариант. • Указанный слева: если критерий «Левый шар» выше. • Указанный справа: если критерий «Правый шар» выше.
Какого ученика передвинуть вперёд? 	Какого ученика передвинуть назад? 	Куда положить слиток золота? 
<ul style="list-style-type: none"> • Крайнего левого ученика. • В порядке цветных жетонов стратегии. 	<ul style="list-style-type: none"> • Крайнего правого ученика. • В обратном порядке цветных жетонов стратегии. 	<ul style="list-style-type: none"> • На самое нижнее незакрытое изображение слитка.
Какое улучшение гомемов или обучения сделать в раундах I—III?  	Какое улучшение артефактов сделать в раундах I—III? 	Какое улучшение сделать в раунде IV?   
<ul style="list-style-type: none"> • Самое дешёвое. • Улучшение ноги раньше туловища. • Улучшение в третьем столбце раньше шкалы обучения. 	<ul style="list-style-type: none"> • В самой нижней незанятой ячейке. • В правой ячейке. 	<ul style="list-style-type: none"> • То, что приносит 3 меноры. • Если оно уже сделано: то же, что в раундах I—III.
Как выбрать тип улучшения? 	Какое действие выбрать действием зеркала? 	
<ul style="list-style-type: none"> • Тот тип, что принесёт больше ПО в финальном подсчёте. • В порядке цветных жетонов стратегии. • Конкретное улучшение выбирается по обычным правилам Автомы. 	<ul style="list-style-type: none"> • Действие работы, если у Автомы хотя бы 2 стоящих гомема (жетон главной стратегии). • Действие гомема, артефактов или обучения — в порядке цветных жетонов стратегии. 	

Разработчики: Вирджинию Джилли, Фламиния Бразини и Симоне Лучани.
Художники: Аузония и Роберто Грассо.
Графический дизайн и вёрстка: atelier198.

Составитель правил и корректор: Дэвид Дигби.
Редактор: Джулиано Аккуати.



crowdgames.ru