

КОСА

ВІТРОВИЙ ГАМБИТ | АВТОМА

**АВТОРИ: МОРТЕН МОНРАД ПЕДЕРСЕН,
ДЕЙВІД СТАДЛІ ТА ЛАЙНЗ ДЖ. ГАТТЕР**

ВСТУП

Залишаючись вірною своїй загарбницькій натурі, Автома посилилася вітроплавом. На щастя, фіксація Автоми на ворожості має свою ціну: на відміну від вас, вона не зможе використовувати миролюбні властивості вітроплавів.

Описані нижче правила дозволяють використовувати доповнення «Вітровий гамбіт» у режимі Автоми, за винятком плитки вітроплава «Данина», яка не використовується в цьому режимі.

ВМІСТ ГРИ

7 карт вітроплавів
Автоми.

2 двосторонні карти
розв'язок Автоми.

ПРИМІТКА АВТОРА. Найочевиднішим способом реалізації переміщення вітроплава було б додавання до колоди Автоми нових карт з особливою дією переміщення вітроплава. Ми вирішили не робити цього насамперед тому, щоб уникнути здорожчання і запобігти невдоволенню значної кількості гравців, які придбали додаткові колоди Автоми. Ми також хотіли зберегти ретельно збалансовану частоту інших дій Автоми.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Приготуйте все як завжди, за винятком плитки загарбницьких властивостей вітроплава та плитки розв'язки.

ЯКЩО ВИ ХОЧЕТЕ ДОДАТИ МОДУЛЬ «ВІТРОПЛАВИ»:

- Візьміть навмання або виберіть одну з карт вітроплавів Автоми.
- Знайдіть відповідну їй плитку загарбницьких властивостей вітроплава. Саме її ви будете використовувати.




ЯКЩО ВИ ХОЧЕТЕ ДОДАТИ МОДУЛЬ «РОЗВ'ЯЗКИ»: виберіть плитку розв'язки, а потім візьміть відповідну карту розв'язки Автоми. На цій карті будуть описані можливі додаткові зміни ігрового процесу.

ТАБІР АВТОМИ









Якщо на початку ходу Автоми на полі немає її наземних фігурок, а ворожі фігурки контролюють усі території, прилеглі до її бази, ігноруйте в цей хід перші два рядки дій з карти Автоми. Натомість використайте ці символи:



ВІТРОПЛАВИ

- Щоразу, коли герой Автоми виконує переміщення, не пов'язане з атакою ( або ), її вітроплав також переміщується. Спершу переміщується герой, а потім вітроплав.
- Вітроплав Автоми не має миролюбної властивості.
- На відміну від інших фігурок, у вітроплава Автоми немає околиць (див. с. 5 правил Автоми з базової гри). Це означає, що на вітроплав Автоми не впливає жодне правило, яке стосується околиць фігурки.
- Деякі правила для вітроплава Автоми стосуються територій, прилеглих до території вітроплава. Це 6 територій навколо вітроплава, але не територія, на якій він перебуває.
- На вітроплав Автоми діють ті самі обмеження на переміщення, що й на решту її фігурок, поки кубик на її карті зірок не залишить клітинок з . Це обмеження також поширюється на вищезгаданий термін прилеглості територій.

ПЕРЕМІЩЕННЯ БОЙОВИХ ФІГУРОК АВТОМИ

До всіх дій переміщення Автоми, пов'язаних з переміщенням бойових фігурок ( ,  ,  ,  ,  ,  ,  , і ), додаються дві особливі умови визначення допустимих територій, якщо таких кілька. Ці нові умови перевіряють першими:

- Найближча до вітроплава Автоми допустима територія.
- Допустима територія без вітроплава суперника.

КАРТИ ВІТРОПЛАВІВ АВТОМИ

Плитки загарбницьких властивостей вітроплавів мають відповідні карти вітроплавів, які адаптують їх для Автоми.

Ці карти мають однаковий формат і містять від 1 до 3 елементів:

- Процедура **переміщення** вітроплава Автоми.
- Особливе правило для «**властивості**» вітроплава Автоми.
- Правила **бою**.



Щоразу, коли Автома бере участь у бою на території зі своїм вітроплавом, застосовуйте правила бою з карти вітроплава (якщо не вказано інакше).

ПЛИТКИ РОЗВ'ЯЗОК

Правила деяких розв'язок змінюються в режимі Автоми. Ці зміни вказані на картах розв'язок Автоми.

Як і звичайний гравець, Автома впливає на умову закінчення гри – це стосується всіх розв'язок.

ВАРІАНТ ГРИ З АКТИВНИМ ВІТРОПЛАВОМ

Якщо ви хочете, щоб вітроплав Автоми поведився активніше, додайте символи   як третю можливість для його переміщення.

