



ДИПЛОМАТИЯ И ГОСПОДСТВО

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ



Баланс сил на международной арене стремительно меняется, и вот уже новые игроки начинают перекраивать геополитическое пространство. Пришло время привести вашу страну к лидерству через тернии непредсказуемого политического ландшафта!

Это дополнение привносит в игру «Мировой порядок» ещё больше стратегических возможностей: вас ждут новые варианты игры, бросающие вызов вашим геополитическим навыкам. Используйте новые карты способностей, стратегических преимуществ и развития, чтобы распространить ваше влияние во всём мире, и попытайтесь достигнуть целей вашей державы, которые отражают современную политическую обстановку. Также вы можете добавить в игру одну или несколько Автом, чтобы доказать ваше превосходство над другими державами в партиях с любым количеством игроков.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

1
планшет Автомы

12
карт решений Автомы

1
буклет правил

4
карты игрока Автомы

2
карты
порядка выбора Автомы

1
памятка действий
Автомы

32
карты целей сверхдержав
(по 8 на каждого игрока)

12
карт стратегических
преимуществ
(по 3 на каждого игрока)

8
стандартных карт
способностей

20
карт развития

АВТОМЫ И ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

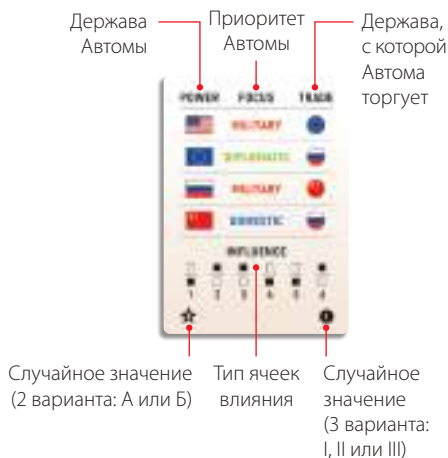
Это дополнение позволит вам сыграть против Автома — виртуальных соперников, делающих автоматические ходы вместо реальных игроков. По этим правилам вы можете сыграть в одиночном режиме (против 1–3 Автома) или заменить Автомами участников в обычной игре.

Если в партии участвует хотя бы 1 Автома, вы можете выбрать 1 из 2 уровней сложности: **обычный** или **экспертный**. Основные правила дополнения описывают обычный уровень сложности, а все изменения в игре на экспертном уровне приводятся в отдельных блоках.

Планшет Автомы



Карты решений Автомы




Карты игрока Автомы





ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Для каждой Автомы, участвующей в игре, положите на стол её карту игрока.
2. Перемешайте стартовую колоду способностей каждой Автомы и положите её лицевой стороной вниз рядом с её картой игрока. Также рядом с ней положите стартовые карты стран Автомы, её стартовые деньги (количество , указанное на её карте игрока), её фишку процветания, а также все её фишки армий и влияния.
3. Положите фишку победных очков каждой Автомы на деление «10» соответствующей шкалы на игровом поле.
4. Положите планшет Автомы на стол в удобное для всех игроков место. Поместите по 1 фишке производства каждой Автомы в следующие ячейки действий этого планшета: «Улучшение отношений», «Инвестиции» и «Постройка военной базы». Поместите фишку приоритета каждой Автомы в ячейку внутренней политики.
5. Поместите ещё по 1 фишке производства каждой Автомы на 2-е, 4-е и 6-е деления шкалы раундов.

ЭКСПЕРТНЫЙ УРОВЕНЬ: поместите ещё по 1 фишке производства каждой Автомы на 5-е деление шкалы раундов.

6. Перемешайте по отдельности колоду решений Автомы и колоду случайного влияния и положите их рядом с планшетом Автомы лицевой стороной вниз.
7. Определите порядок хода по обычным правилам (начинает игрок с наименьшим количеством ПЮ). Поскольку у всех Автом в начале игры по 10 ПЮ, когда очередь доходит до них, они «выбирают» своё деление на шкале порядка хода в зависимости от количества их стартовых денег (от меньшего к большему). Для своей фишки порядка хода Автома всегда выбирает самое правое свободное деление.

Теперь вы готовы начать игру!

ХОД ИГРЫ

Автома следует обычным правилам игры и выполняет те же действия, что и обычные игроки, но с некоторыми изменениями, описанными ниже.

Автома никогда не использует ресурсы (не получает и не тратит их), поэтому ей не нужен планшет игрока. Каждый раз, когда Автоме нужно потратить ресурсы, она вместо этого тратит деньги. И наоборот: каждый раз, когда Автома должна получить ресурсы, она вместо этого получает деньги. Исключения составляют только фишки армий (🚂): считайте, что Автоме всегда доступно столько 🚂, сколько ей необходимо, и ей не нужно их производить.

Автома может выкладывать карты союзников рядом со своей картой игрока и по-своему использовать их, но она никогда не переворачивает их лицевой стороной вниз. Для Автомы важно отмечать следующее: сколько у неё союзников в каждом регионе, сколько из них позволяют ей построить военную базу и сколько ресурсов указано в их областях экспорта. Мы рекомендуем вам для каждой Автомы складывать карты стран одного региона друг на друга с диагональным смещением, так чтобы оставались видны области экспорта и символы военных баз.



ФАЗА ПРИГОТОВЛЕНИЙ

📦 Взятие карт

У Автомы не может быть карт на руке, поэтому в этой фазе она не будет брать карты из своей колоды (она будет открывать их позже).

📦 Определение порядка хода


При определении порядка хода Автома всегда выбирает самое правое свободное деление.

📦 Производство первичных ресурсов / Выбор приоритета





Каждая Автома сначала выбирает свой приоритет. Чтобы определить его, откройте верхнюю карту колоды решений Автомы и выберите строку, соответствующую её державе. Если в игре участвует несколько Автом, откройте по 1 карте для каждой из них.

Как было сказано выше, Автома не получает и не тратит ресурсы. Поэтому вместо производства ресурсов она получает деньги в зависимости от выбранного ею приоритета, как описано ниже.

- **Внутренняя политика:** номер текущего раунда × 10 🪙.
- **Внешняя политика:** номер текущего раунда × 5 🪙.
- **Военная политика:** номер текущего раунда × 3 🪙.

Например, если в 4-м раунде Автома выбирает приоритет внешней политики, она получает $4 \times 5 = 20$ .

Кроме денег, выбранный приоритет приносит Автоме описанные ниже бонусы.

- **Внутренняя политика:** +2  на шаге исследования.
- **Внешняя политика:** сотрудничество стоит для Автомы на 5  меньше. Как только Автома выбирает приоритет внешней политики, она немедленно **улучшает отношения** с 1 страной на игровом поле, регион которой не входит в её зону интересов (выберите эту страну по правилам, описанным в разделе **«Улучшение отношений»** на с. 8, но при этом пропускайте карты случайного влияния, по которым Автома должна выбрать регион из её зоны интересов).
- **Военная политика:** +1 к показателю **угрозы** Автомы во всех регионах, где есть её , и +1 к показателю **обороны** Автомы во всех регионах из её зоны интересов (даже если в них нет её ).

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Каждая Автома использует свои стартовые карты способностей, чтобы определять, какие действия она будет выполнять в раунде, но при этом никогда не применяет описанные на них эффекты. Для Автомы важен только тип действия, указанный слева на карте способности (обозначенный цветом и символом): он показывает, из какого ряда на планшете Автомы она будет выбирать действие. Подробнее этот процесс описан ниже.

В начале хода Автомы откройте верхнюю карту её колоды и определите, какой тип действия на ней указан. В зависимости от него выполните описанные ниже инструкции.

- **Внешняя, экономическая или военная политика:** проверьте тот ряд на планшете Автомы, который соответствует типу действия, указанному на её открытой карте способности. Если в левой ячейке этого ряда есть хотя бы 1 фишка этой Автомы, она выполняет соответствующее действие и перемещает 1 из своих фишек из этой ячейки в правую. Если в левой ячейке нет фишек этой Автомы, она выполняет действие, соответствующее правой ячейке этого ряда, и перемещает из неё все свои фишки в левую ячейку. Если Автома не может выполнить действие, потому что ей не хватает денег, она вместо этого выполняет действие **«Торговля»** и перемещает все свои фишки из ячейки **«Торговля»** (если они там есть) в ячейку **«Инвестиции»** слева.
- **Внутренняя политика:** Автома **получает карту развития**, если может за неё заплатить. Иначе она вместо этого получает 30 .

Автома выполняет все действия так же, как они описаны в правилах базовой игры, но с некоторыми изменениями, о которых вы узнаете в последующих разделах.



Улучшение отношений

Чтобы выбрать страну, с которой Автома будет **улучшать отношения**, сначала откройте верхнюю карту колоды случайного влияния и по строке державы Автомы определите регион. Затем используйте приведённый ниже список критериев, чтобы выбрать 1 из 2 доступных стран в этом регионе (начиная с первого пункта и далее по порядку). Если по критерию подходят обе страны или не подходит ни одна, переходите к следующему пункту. Если подходит только 1 страна, Автома выбирает её (не проверяйте следующие пункты).

Критерии выбора:

- 1) одна из стартовых стран Автомы;
- 2) страна, в которой Автома может **построить военную базу**;
- 3) страна с наибольшей ценностью (🗺️);
- 4) страна, карта которой расположена левее.

Вместо 🗺️, которая требуется для оплаты, Автома тратит 5 🪙 за каждую 🗺️ в стоимости.

Примечание: Автома не получает скидку на улучшение отношений за своих союзников в этом регионе.

При проверке критериев не учитывайте страны, которые не могут улучшать отношения с державой Автомы. Если у Автомы меньше 15 🪙, не учитывайте страны, на которые у неё не хватает денег. Если из-за этого не подходит ни одна из стран в указанном регионе, откройте новую карту случайного влияния. Если Автоме не хватает денег ни на одну из доступных карт стран на игровом поле, она вместо действия «Улучшение отношений» выполняет действие «Торговля». В любом случае вы перемещаете её фишку (или фишки) на планшете Автомы только из ячейки того действия, которое она фактически выполнила.

Если Автома улучшает отношения со страной, карта которой у неё уже есть (стартовая карта Автомы), уберите эту стартовую карту в коробку и оставьте только новую карту этой страны. Затем добавьте фишку влияния в соответствующий регион по обычным правилам.

Если Автома **улучшает отношения**, используя бонус приоритета внешней политики в фазе приготовлений, выполните это действие по обычным правилам с 2 исключениями:

- пропускайте регионы из её зоны интересов;
- не перемещайте её фишки на планшете Автомы.



Сотрудничество

Чтобы выбрать регион, с которым Автома **установит сотрудничество**, откройте верхнюю карту колоды случайного влияния и по строке державы Автомы определите его. Если у неё нет союзников в этом регионе, откройте новую карту случайного влияния.

Вместо 🗺️, которая требуется для оплаты, Автома тратит 5 🪙 за каждую 🗺️ в стоимости.

При этом каждый союзник Автомы в этом регионе (независимо от его ценности) снижает для неё общую стоимость на 5 🪙.

Приоритет внешней политики Автомы снижает для неё общую стоимость ещё на 5 🪙.

Если Автоме не хватает денег на указанный регион, откройте новую карту случайного влияния. Если Автоме не хватает денег ни на один регион на игровом поле, она вместо действия **«Сотрудничество»** выполняет действие **«Торговля»**. В любом случае вы перемещаете её фишку (или фишки) на планшете Автомы только из ячейки того действия, которое она фактически выполнила.

Примечание: Автома никогда не выкладывает на игровое поле жетоны сотрудничества.



Торговля

Каждый раз, когда Автома выполняет действие **«Торговля»**, она получает 5 🪙 за каждый символ ресурса в областях экспорта на своих картах союзников. Затем откройте верхнюю карту колоды решений Автомы. Если в строке державы Автомы указан флаг любой другой державы, за которую играет человек или другая Автома, действующая Автома торгует с этой державой. В этом случае первая держава (сама Автома) получает 5 🪙 из общего запаса, а вторая держава (человек или другая Автома) получает 10 🪙 из общего запаса. Если за вторую державу играет человек, он должен по обычным правилам перевернуть одну из своих карт ВЭД. Однако если все его карты ВЭД уже лежат лицевой стороной вниз, Автома не может с ним торговать и никто из них не получает 🪙.






Инвестиции

Чтобы выбрать страну, в которую Автома будет **инвестировать**, сначала откройте верхнюю карту колоды случайного влияния и по строке державы Автомы определите регион. Если у неё нет союзников в этом регионе или она больше не может инвестировать в этот регион (см. ниже), откройте новую карту случайного влияния.

Автома не инвестирует в какую-то определённую страну. Вместо этого она всегда тратит 15 🪙 и кладёт жетон ПИИ под колонку своих карт союзников из этого региона. Максимальное количество жетонов ПИИ, которое может лежать у Автомы под колонкой каждого региона, равно количеству её союзников в этом регионе + 1. Если количество жетонов ПИИ под колонкой какого-либо региона уже достигло этого предела, Автома не может инвестировать в этот регион: в этом случае откройте новую карту случайного влияния.




Если Автома достигла предела по количеству жетонов ПИИ во всех регионах, она вместо действия **«Инвестиции»** выполняет действие **«Улучшение отношений»**. Если Автоме не хватает денег для действия **«Инвестиции»**, она вместо него выполняет действие **«Торговля»**. В любом случае вы перемещаете её фишку (или фишки) на планшете Автомы только из ячейки того действия, которое она фактически выполнила.

Перемещение


Каждый раз, когда Автома выполняет действие «**Перемещение**», она всегда перемещает 1  из своего запаса на игровое поле и платит стоимость перемещения (5  по обычным правилам. Чтобы выбрать регион, в который Автома переместит свою , используйте приведённый ниже список критериев (начиная с первого пункта и далее по порядку).


Если по критерию не подходит ни один регион, переходите к следующему пункту. Если подходит хотя бы 1 регион, Автома останавливается на этом критерии и выбирает один из подходящих регионов (не проверяйте следующие пункты). Если в конце проверки этого критерия всё ещё остаются несколько вариантов, выберите один из них случайным образом (см. с. 15).

Критерии выбора:

- 1) регион из зоны интересов Автомы, который в данный момент находится под угрозой (если таких регионов несколько, выберите тот, в котором наименьшая разница между показателем **обороны** Автомы и превышающим его показателем **угрозы**);
- 2) регион из зоны интересов Автомы, в котором она при перемещении создаст угрозу хотя бы для 1 соперника (если таких регионов несколько, выберите тот, в котором есть соперник с большим количеством , чем у Автомы, а если таких регионов нет, выберите тот, в котором она создаст угрозу для большего количества соперников);
- 3) регион, не входящий в зону интересов Автомы, в котором она при перемещении создаст угрозу для большего количества соперников (если она может переместить в него свою );
- 4) случайный регион, в который она может переместить свою .

Примечание: фраза «ваш регион находится под угрозой» означает, что в регионе из вашей зоны интересов показатель **угрозы** соперника больше вашего показателя **обороны**.

Примечание: фраза «создать угрозу сопернику» означает сделать ваш показатель **угрозы** в регионе больше показателя **обороны** соперника за счёт перемещения в этот регион ваших  (при этом ваш показатель до перемещения не должен быть больше).

Если у Автомы меньше 5 , она вместо действия «**Перемещение**» выполняет действие «**Торговля**». В любом случае вы перемещаете её фишку (или фишки) на планшете Автомы только из ячейки того действия, которое она фактически выполнила.




Постройка военной базы

Чтобы выбрать регион, в котором Автома **построит военную базу**, используйте приведённый ниже список критериев (начиная с первого пункта и далее по порядку). При этом не учитывайте регионы, в которых у Автомы нет союзников, позволяющих ей строить военную базу, и регионы, в которых она больше не может строить военные базы (см. с. 11).


Если по критерию не подходит ни один регион, переходите к следующему пункту. Если подходит хотя бы 1 регион, Автома останавливается на этом критерии и выбирает один из подходящих регионов (не проверяйте следующие пункты). Если в конце проверки



этого критерия всё ещё остаются несколько вариантов, выберите один из них случайным образом (см. с. 15).




Критерии выбора:

- 1) регион из зоны интересов Автомы, который в данный момент находится под угрозой (если таких регионов несколько, выберите тот, в котором наименьшая разница между показателем **обороны** Автомы и превышающим его показателем **угрозы**);
- 2) регион из зоны интересов Автомы, в котором она при перемещении создаст угрозу хотя бы для 1 соперника (если таких регионов несколько, выберите тот, в котором есть соперник с большим количеством , чем у Автомы, а если таких регионов нет, выберите тот, в котором она создаст угрозу для большего количества соперников);
- 3) регион, не входящий в зону интересов Автомы, в котором она при перемещении создаст угрозу для большего количества соперников (если она может переместить в него свою );
- 4) случайный регион, в который она может переместить свою .

Примечание: фраза «ваш регион находится под угрозой» означает, что в регионе из вашей зоны интересов показатель **угрозы** соперника больше вашего показателя **обороны**.

Примечание: фраза «создать угрозу сопернику» означает сделать ваш показатель **угрозы** в регионе больше показателя **обороны** соперника за счёт перемещения в этот регион ваших  (при этом ваш показатель до перемещения не должен быть больше).

Автома не строит военную базу в какой-то определённой стране. Вместо этого она перемещает 1  из своего запаса в этот регион, тратит суммарно 10  и кладёт жетон военной базы под колонку своих карт союзников из этого региона. Максимальное количество жетонов военных баз, которое может лежать у Автомы под колонкой каждого региона, равно количеству её союзников в этом регионе, позволяющих ей строить военную базу, + 1. Если количество жетонов военных баз под колонкой какого-либо региона уже достигло этого предела, Автома не может построить военную базу в этом регионе: не учитывайте его при рассмотрении критериев.












ЭКСПЕРТНЫЙ УРОВЕНЬ: после того как Автома выберет регион, откройте верхнюю карту колоды случайного влияния. Если в строке державы Автомы указан символ  она перемещает в этот регион ещё 1  (потратив 5  по обычным правилам).


Если Автома достигла предела по количеству жетонов военных баз во всех регионах, она вместо действия **«Постройка военной базы»** выполняет действие **«Улучшение отношений»**. При этом не определяйте регион страны с помощью карты случайного влияния, а вместо этого выберите страну случайным образом (см. с. 15) из всех доступных стран на игровом поле, позволяющих Автоме строить военную базу.

Если Автоме не хватает денег для действия **«Постройка военной базы»** или она не может выполнить действие **«Улучшение отношений»**, потому что на игровом поле нет стран, позволяющих ей построить военную базу, она вместо этого выполняет действие **«Торговля»**. В любом случае вы перемещаете её фишку (или фишки) на планшете Автомы только из ячейки того действия, которое она фактически выполнила.

Получение карты развития

Чтобы выбрать карту развития, которую получит Автома, посмотрите на все доступные карты развития того уровня, который ей нужен, и переведите в деньги их стоимость в ресурсах следующим образом:

-  — 5  за каждый ресурс;
-    — 10  за каждый ресурс;
-    — 3  за каждый ресурс;
- все прочие символы — 15  за каждый символ.







Если Автома хватает денег на любую из этих карт, выберете одну из них случайным образом (см. с. 15). Если Автоме хватает денег только на одну из этих карт, она получает её. Если Автоме не хватает денег ни на одну из карт нужного ей уровня, вместо этого она получает 30 .

Когда Автома получает карту развития, она не получает никаких её эффектов — только ПО. Кроме того, помимо ПО, указанных на карте развития, Автома получает количество ПО, равное уровню этой карты (1 ПО за 1-й уровень, 2 ПО за 2-й уровень и т. д.).





Например, если Автома получает карту развития **«Тактическая манёвренность»**, она за это получает 6 + 3 = 9 ПО.



Исследование

Вход Автомы на шаге исследования откройте 2 верхние карты её колоды: она получает  и , указанные в области бонусов этих карт. Кроме того, она получает 5  за каждую указанную там  и 10  за каждую указанную там . Если в области бонусов указаны другие символы, переведите их в деньги так же, как было описано в разделе **«Получение карты развития»**.

В конце 2-го, 4-го и 6-го раундов 2 карты, которые вы открываете Автоме на шаге исследования, должны оказаться последними картами в её колоде (см. раздел **«Розыгрыш стандартных карт способностей»** на с. 14). В этих случаях сразу после получения бонусов и перед тем, как Автома возьмёт новую карту с рынка, перемешайте все 12 стартовых карт способностей Автомы и составьте из них новую колоду.

Наконец, Автома тратит , чтобы взять карту с рынка. К своим , полученным за 2 открытые карты способностей, она добавляет 1  за каждые её 3 карты союзников, а также ещё 2 , если её приоритет текущего раунда — внутренняя политика.

Автома всегда будет брать с рынка карту с наибольшей стоимостью из тех, на которые ей хватает денег. Если таких карт несколько, определите, какую из них возьмёт Автома,

с помощью порядка выбора рынка, указанного на её карте игрока (по типу действия карты: внешняя, внутренняя, экономическая или военная политика). Если ничья по-прежнему сохраняется, Автома возьмёт ту из них, которая позже появилась на рынке, т. е. самую левую (ближайшую к колоде способностей).

Автома всегда берёт с рынка только 1 карту, даже если после этого у неё остаются ещё ♠. Все оставшиеся у неё ♠ Автома тратит, чтобы сбросить карты с рынка (она сбрасывает 1 крайнюю правую карту рынка за каждую оставшуюся у неё ♠).

Карту способности, которая Автома берёт с рынка, положите на верх её колоды. Таким образом, это будет первая карта, которую она откроет в следующем раунде (см. раздел **«Розыгрыш стандартных карт способностей»** на с. 14).

ФАЗА ПОСЛЕДСТВИЙ

📦 Получение дохода от инвестиций

Автома получает 5 🌐 за каждый жетон ПИИ под колонками её карт союзников.

📦 Повышение процветания

На карте игрока Автомы есть шкала процветания. Над каждым делением этой шкалы указана стоимость, которую Автоме нужно заплатить, чтобы переместить на него свою фишку. Если Автоме хватает денег, чтобы заплатить стоимость, указанную над следующим после её фишки делением, она тратит эту сумму и перемещает свою фишку на следующее деление. За это она получает указанное на делении количество ПО.

📦 Розыгрыш угроз

Автома создаёт угрозы так же, как и обычные игроки, и на неё действуют угрозы так же, как на обычных игроков. Проверьте, какие державы теряют ПО из-за угроз по обычным правилам.

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

◆ Добавление фишек влияния

Автома так же добавляет фишки влияния в регионы, как это делают обычные игроки при выполнении действий. Каждый раз, когда Автома добавляет фишку влияния в регион, в котором есть свободные ячейки только одного типа (постоянного или временного влияния), она помещает свою фишку влияния в ячейку этого типа. Если в регионе есть свободные ячейки обоих типов, откройте верхнюю карту колоды решений Автомы и проверьте область влияния в нижней части этой карты для колонки текущего раунда. Если чёрным закрашен верхний квадрат, Автома помещает фишку влияния в ячейку постоянного влияния. Если чёрным закрашен нижний квадрат, Автома помещает фишку влияния в самую левую свободную ячейку временного влияния.

Автома никогда не поместит фишку в ячейку временного влияния, если из-за этого ей придётся убрать из этого региона одну из своих собственных фишек. Если при выполнении действия Автома должна выбрать регион, в котором ей придётся убрать свою же фишку влияния, пропустите этот регион и выберите следующий (в зависимости от действия либо откройте новую карту случайного влияния, либо заново проверьте все критерии выбора, не учитывая этот регион).

ЭКСПЕРТНЫЙ УРОВЕНЬ: если при добавлении фишки временного влияния Автома должна убрать одну из собственных фишек влияния из региона, **вместо этого она помещает свою фишку в область постоянного влияния** этого региона, даже если там нет свободных ячеек.

◆ Переход к следующему раунду

При подготовке к игре вы размещаете фишки производства каждой Автомы на некоторых делениях шкалы раундов. При переходе к следующему раунду уберите все фишки, которые находятся на следующем делении этой шкалы (если такие есть), и поместите их на планшет Автомы. Для каждой Автомы, участвующей в партии, определите ячейку действия, в которую нужно поместить её фишку, с помощью порядка выбора новых действий на её карте игрока. Первую фишку поместите в первую ячейку действия в этом порядке, вторую — во вторую ячейку действия, а третью — в третью ячейку действия.

ЭКСПЕРТНЫЙ УРОВЕНЬ: поместите 4-ю фишку Автомы также в первую ячейку действия, указанную в порядке выбора новых действий на её карте игрока.

◆ Розыгрыш стандартных карт способностей

В начале каждого раунда (кроме первого) верхней картой в колоде Автомы всегда будет карта, которую она взяла с рынка в предыдущем раунде. Если на этой карте указано несколько типов действий, Автома выбирает тот из них, под символом которого изображён маленький кубик (символ фишки влияния). Если ни под одним из символов нет такого кубика, Автома выбирает один из них случайным образом (см. с. 15). Затем она выполняет действие соответствующего типа по обычным правилам.

ЭКСПЕРТНЫЙ УРОВЕНЬ: если на карте, которую Автома взяла с рынка, указано несколько типов действий, она выполняет по одному действию соответствующего типа за каждый символ.


После того как Автома выполнит действие стандартной карты способности (т. е. взятой карты с рынка), **удалите** эту карту из игры вместо того, чтобы перемещать её в стопку сброса. Затем откройте следующую карту из колоды способностей Автомы и выполните её действие по обычным правилам. Таким образом, каждый раз, когда Автома берёт карту с рынка, она в свой первый ход в следующем раунде будет разыгрывать на 1 карту больше. Поскольку каждая стандартная карта способности сразу после розыгрыша удаляется из игры, в колоде Автомы всегда будет оставаться 12 карт, 6 из которых она будет использовать в каждом раунде (4 для действий и 2 для бонусов).

Случайный выбор

Каждый раз, когда Автоме нужно сделать выбор между равнозначными вариантами (для которых нет определённых указаний в правилах и нет порядка выбора на её карте игрока), она делает выбор случайным образом. Если нужно сделать выбор между 2 равнозначными вариантами, присвойте каждому из них значения «А» и «Б»; если нужно сделать выбор между 3 равнозначными вариантами, присвойте им значения «I», «II» и «III». В редких случаях, когда вариантов больше, разделите их на 2 группы (в таком случае повторите описанные ниже действия отдельно для каждой группы).

Чтобы сделать выбор, откройте верхнюю карту колоды решений Автомы и посмотрите на символ звезды в левом нижнем углу (при выборе из 2 вариантов) или на символ круга в правом нижнем углу (при выборе из 3 вариантов). Автома выбирает вариант, указанный в этом символе.

Торговля с Автомой

Вы всегда можете торговать с Автомой таким же образом, как и с обычным игроком. Считайте, что у Автомы всегда есть ресурсы, которые вы хотите у неё импортировать (в пределах, указанных на вашей карте торговых соглашений). Заплатите Автоме стоимость импорта этих ресурсов и получите 1  по обычным правилам (за импорт ресурсов у другого игрока).

Если заканчиваются колоды

Каждый раз, когда вы должны открыть карту из колоды решений Автомы или из колоды случайного влияния, а эта колода закончилась, перемешайте карты в соответствующей стопке сброса и составьте из них новую колоду.

Совмещение с модулем «Указы»

Если вы используете в игре и Автомы, и модуль **«Указы»**, Автомы не получают карты указов. Вместо этого в начале игры каждая Автома дополнительно получает 3 ПО.

МОДУЛЬ «ЦЕЛИ СВЕРХДЕРЖАВ»

Этот модуль добавляет в игру карты целей, которые позволяют каждой державе сосредоточиться на выполнении определённых задач и получить за их выполнение дополнительные ПО. Он состоит из 32 карт целей (по 8 на каждого игрока).



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок берёт все карты целей своей державы и перемешивает их. На шаге подготовки к игре, когда вы выбираете карты стратегических преимуществ, возьмите случайным образом 3 карты целей своей державы и оставьте себе 2 из них. Третью карту цели, а также все оставшиеся карты целей вашей державы уберите в коробку — в этой партии они не понадобятся.

Примечание: поскольку вы выбираете карты стратегических преимуществ и карты целей одновременно, можете ориентироваться на вторые при выборе первых, и наоборот.

ХОД ИГРЫ

На каждой карте цели указаны 3 задачи. При первом подсчёте очков (в конце 3-го раунда), после того как вы получите ПО за фишки влияния в регионах и ПО за жетоны превосходства, каждый игрок должен выбрать 1 из 2 своих карт целей и получить за неё ПО. За свою вторую карту цели он получит ПО при втором подсчёте очков в конце игры.

Чтобы определить, сколько ПО вы должны получить, посчитайте, сколько из указанных на карте задач вы выполнили. Если вы выполнили 1, 2 или 3 задачи, получите столько ПО, сколько указано рядом с соответствующим количеством «галочек» в области наград в нижней части карты.

В описании некоторых задач будут встречаться числа и/или символы в скобках. Используйте значение, которое указано слева от скобок, если вы выбрали эту карту цели для первого подсчёта очков, или значение, которое указано в скобках, если вы оставили эту карту цели для второго подсчёта очков.

Например, если вы проверяете выполнение задачи «У вас есть хотя бы 8 (12) союзников» при первом подсчёте очков (в конце 3-го раунда), задача будет считаться выполненной,

если у вас 8 карт союзников или больше. Если вы проверяете выполнение этой задачи при итоговом подсчёте очков (в конце 6-го раунда), у вас должно быть 12 карт союзников или больше, чтобы эта задача считалась выполненной.

В тексте некоторых задач встречаются условия «**больше**» или «**больше всех**» (например, «У вас больше всех фишек влияния в Европе»). В таких случаях обращайте внимание на пояснение в скобках («**даже при ничьей**»). Если такое пояснение есть, задача считается выполненной даже в случае ничьей за большинство по этому критерию. Если такого пояснения нет, у вас должно быть строго больше указанных элементов и в случае ничьей задача считается невыполненной. Например, чтобы выполнить задачу «У вас больше фишек влияния в Европе, чем у России», у вас действительно должно быть больше фишек влияния, чем у России (при ничьей задача будет считаться невыполненной).

ПРИМЕР: при первом подсчёте очков **Денис (США)** должен выбрать одну из своих карт целей, чтобы получить за неё ПО. Он выбирает карту «**Гегемония Запада**» и начинает проверять выполнение указанных на ней задач.

Первая задача требует, чтобы у **Дениса** было больше фишек влияния в **Америке**, чем у любого другого игрока. У него и у **Евы (ЕС)** по 2 фишки влияния в этом регионе. Поскольку в тексте задачи не сказано иное, для её выполнения у **Дениса** должно быть строго больше фишек влияния и при ничьей она считается невыполненной.

Следующая задача требует, чтобы у **Дениса** было больше всех фишек влияния в **Европе** (даже при ничьей). У него и у **Ивана (Россия)** по 3 фишки влияния в этом регионе, а у **Евы** только 2. У **Дениса** снова ничья за большинство, но в этом случае задача считается выполненной.

Наконец, третья задача требует, чтобы у **Дениса** было хотя бы 3 фишки влияния в **Восточной Азии и Океании**. У него там есть 3 фишки влияния, поэтому задача также считается выполненной.

Итого **Денис** выполнил 2 задачи и получает за это 4 ПО, как указано в области наград на его карте цели.



Если вы играете с Автомами, они не получают карты целей при подготовке к игре. Вместо этого при каждом подсчёте очков открывайте 2 карты целей для каждой Автомы и проверяйте, сколько задач, указанных на обеих картах, она выполнила. Каждая Автома получает ПО за обе её открытые карты целей. Затем сбросьте эти 2 карты.

Примечание: если условие задачи требует от Автомы то, что она не может выполнить в силу своих отличий от обычного игрока (например, наличие ресурсов на планшете, увеличение производства, наличие определённого количества карт в колоде или жетонов сотрудничества на игровом поле), считайте эту задачу выполненной автоматически.


КАРТЫ РАЗВИТИЯ

В этом дополнении вы найдёте дополнительный набор карт развития. Вы можете полностью заменить им карты развития из базовой игры или смешать их, чтобы попробовать один из описанных ниже вариантов.



- **Вариант 1:** соедините оба набора и разложите все карты развития на стопки по типу (тип образуют карты с одинаковым названием и эффектом). Таким образом, вы получите 4 типа карт для каждого уровня. Затем случайным образом выберите для каждого уровня 2 типа карт из 4 и выложите сверху от игрового поля только стопки карт этих двух типов (количество карт в стопках определите так же, как в правилах базовой игры).
- **Вариант 2:** соедините оба набора, разложите все карты развития на стопки по уровням и перемешайте каждую по отдельности. Затем откройте из каждой стопки столько карт, сколько игроков участвует в партии. Для 1-го уровня откройте дополнительно 2 карты, а для 5-го уровня всегда открывайте ровно 2 карты (независимо от количества игроков). Таким образом, для какого-то уровня вы можете открыть как все карты одного типа, так и все карты разных типов.

Замечания по картам развития

- **Смена лидера:** символ  в стоимости карты означает, что вы должны сбросить 1 карту с руки, чтобы получить эту карту развития.
- **Эффективность ресурсов:** когда вы сбрасываете карту с несколькими символами типов действий, вы получаете 1 ресурс за каждый символ, но не больше 2. Если вы сбрасываете карту «Пересмотр стратегии» (из базовой игры) с 3 символами действий, вы получите только 2 ресурса (выберите 2 из 3).

КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

В этом дополнении вы найдёте 4 новых типа карт способностей (по 2 копии каждого), которые можете добавить в игру. Для этого просто замешайте их с остальными стандартными картами способностей в общую колоду рынка.

Примечание: новые карты требуют больше взаимодействия с другими игроками, чем карты из базовой игры. Поэтому перед началом партии убедитесь, что всем участникам это подходит.



Поскольку эти карты предполагают взаимодействие между игроками, их нельзя использовать в одиночном режиме: уберите их в коробку, если играете только с Автоматами.



HEGEMONIC
PROJECT GAMES



LAVKA
GAMES