

KYVADLO AUTOMA

Návrh: Morten Monrad Pedersen

Spolupracovali: David J. Studley, Nick Shaw, Ben L. Montgomery a Lines J. Hutter

ÚVOD

Tato pravidla popisují systém umělých protihráčů nazývaných Automa 1 a 2, kteří ve hře Kyvadlo zastanou roli 2 živých hráčů. Nelze použít pouze 1 Automu.

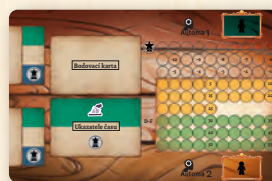
Akce Automy musí vyhodnocovat hráč, proto jsou pravidla pro jejich chování v zájmu snazšího ovládní jednodušší než pravidla pro hráče. Například:

- Automy si neberou zpět služebníky, nikdy je nepřesunují na políčko odměn akčního pole a nikdy neumísťují služebníky do černé oblasti akcí.
- Získávají hlasy a vítězné body, avšak nic jiného.
- Neprovádějí akce.
- Během fází probíhajících v reálném čase se s nimi pracuje jako s jedním hráčem. Ve zbývajících časových úsecích se považují za oddělené hráče.

Zatímco se Automy řídí svými zjednodušenými pravidly, hráč hraje podle všech obvyklých pravidel hry pro 3 hráče. S Automami nelze hrát hru bez přesýpacích hodin.

Veškerá pravidla, jež nejsou v této brožurce výslovně upravena, nadále platí.

HERNÍ KOMPONENTY



1 bodovací deska Automy



3 přehledové karty hráče



3 oboustranné
bodovací karty Automy



32 karet Automy

Poznámka autora: Naše umělé protihráče jsme pojmenovali na základě italského slova „automaton“. První z nich jsme totiž vyvinuli pro hru Viticulture, situovanou do italského prostředí.

PŘÍPRAVA

Připravte hru jako při hře 3 hráčů. Vyberte pro obě Automy jejich barvy. Než začnete umísťovat své služebníky, proveďte následující (a pouze tyto) kroky přípravy pro Automy:

1. Náhodně určete umístění ukazatelů na stupnici privilegií (ukazatelů Autom a svého vlastního), tak jako obvykle.
2. Položte na stůl bodovací desku Automy.
 - a. Na kruhové pole nalevo od bodovací stupnice (označené symbolem trofeje) položte pro každou z Autom 1 ukazatel úspěchu.
3. Na horní symbol hlavy Automy umístěte žeton běžného služebníka v barvě jedné automy, a na spodní symbol hlavy automy umístěte běžného služebníka v barvě druhé Automy, abyste označili, s jakou barvou která Automa hraje.
4. Zvolte si úroveň obtížnosti (viz „Úroveň obtížnosti“ na str. 8) a na bodovací desku položte odpovídající bodovací kartu. Doporučujeme začít na úrovni B.



5. Zamíchejte všechny karty Automy a položte je lícem dolů na hromádku. Toto je balíček Automy. Ponechte vedle něj ještě trochu volného místa pro odhazovací hromádku.

6. Přiřadte Automám celkem 6 mocných služebníků. Na barvách nezáleží:



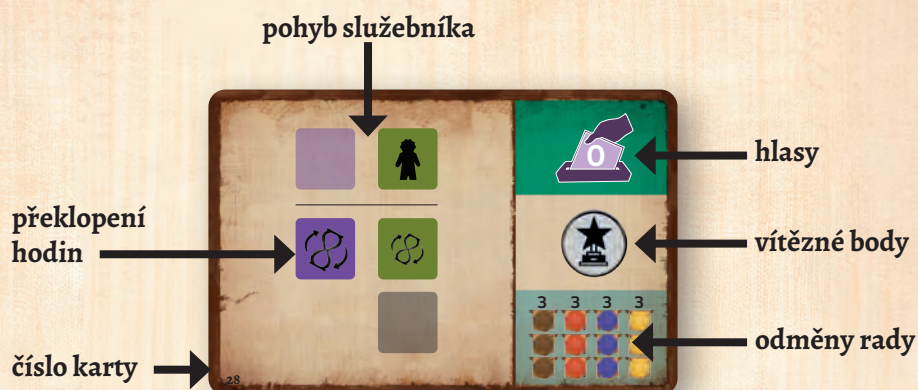
- a. Na každé pole ve spodní řadě fialové i zelené oblasti akcí umístěte po jednom z těchto služebníků.
- b. Táhněte kartu Automy. Je-li na ní symbol mocného služebníka ve fialovém čtverci, umístěte jednoho mocného služebníka na zbylé menší pole ve fialové oblasti akcí.
- c. Není-li na kartě žádný symbol služebníka, umístěte mocného služebníka na volné větší pole.
- d. Kroky „b“ a „c“ zopakujte pro zelenou oblast akcí – tentokrát se řiďte symbolem mocného služebníka v zeleném čtverci.
- e. Balíček Automy znovu zamíchejte.



Příklad: Příprava hry na základě 2 tažených karet výše. Automy v tomto příkladu používají bílé, zelené a červené služebníky.

STRUKTURA KARTY AUTOMY

Na kartě Automy můžete najít následující údaje:



Levý sloupec karty je vyhrazen pro dvě části ovládající umístování služebníků a překlápění hodin během hry v reálném čase. Na každé z karet najdete žádnou, jednu nebo obě tyto části. Karty, jež mají 0 těchto částí, buďto nezobrazují nic, nebo zobrazují symbol pro odstranění provincie.

Informace v pravém sloupci karty se využívá během fáze rady k přidělení hlasů a vítězných bodů Autom a k odstranění karet odměn rady.

Číslo karty nemá pro hru žádný význam.

SPUŠTĚNÍ AKCE AUTOMY

Akce Automy jsou spuštěny kdykoliv během hry poté, co nastane kterákoli z těchto dvou událostí:

- Přesunete jednoho ze svých služebníků z políčka odměn libovolného akčního pole. Toto se vztahuje i na přesun způsobený kartou lsti. Akce Automy se spustí před tím, než svého služebníka umístíte na jiné pole.
- Překlopíte zelené nebo černé hodiny a fialové hodiny se již přesypaly.




Jakmile se spustí akce Automy:

1. Pokud je balíček Automy prázdný, zamíchejte jeho odhazovací hromádku a utvořte z ní nový balíček Automy.
2. Táhněte kartu z vrchu balíčku Automy, položte ji lícem nahoru na odkládací hromádku a vyhodnoťte ji. (Viz „Vyhodnocování karet Automy“ na str. 4.)

Tip: Pokud potřebujete během hry v reálném čase balíček promíchat, stačí jen odhazovací hromádku namísto míchání otočit lícem dolů. Ale jen za předpokladu, že se nebudete snažit zapamatovat si pořadí karet.

VYHODNOCOVÁNÍ KARTY AUTOMY

Při vyhodnocování karty Automy postupujte v následujících krocích:

-  1. Pokud se nachází nějaké symboly v části popisující pohyb služebníků, přesunou Automy jednoho služebníka.
-  2. Pokud se nachází nějaké symboly v části popisující překlápění hodin, budou Automy chtít překlopit hodiny.
-  3. Pokud je na kartě namísto těchto částí vyobrazený symbol se 4 kartičkami, odeberou Automy kartu provincie.

PŘESUNUTÍ SLUŽEBNÍKA

Pokud aktuální karta Automy zobrazuje symbol služebníka, přesunou Automy jednoho ze svých služebníků. Symbol udává oblast, ve které přesun proběhne.



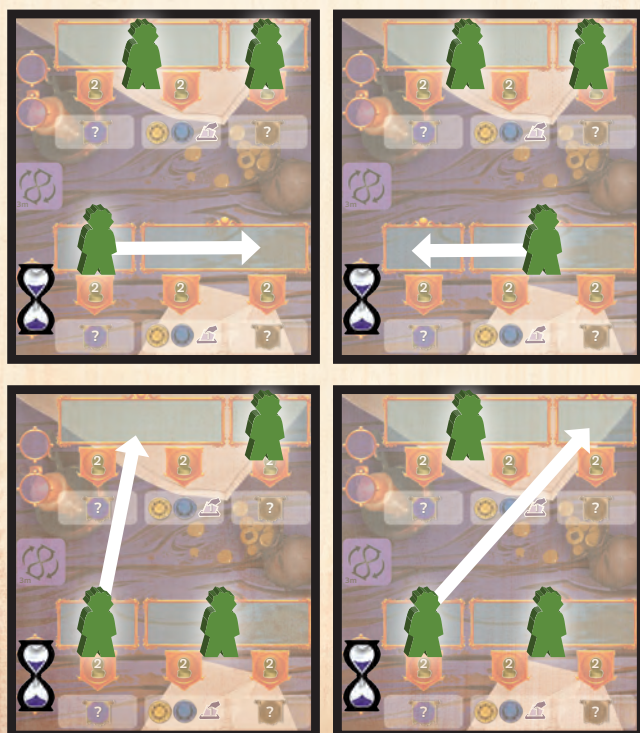
fialová oblast akcí



zelená oblast akcí

V určené oblasti přesuňte služebníka, který je nejvíce vlevo v řadě, ve které se právě nachází hodiny, a to na pole, jež neobsahuje služebníka Automy.

V každé oblasti tedy může dojít k následujícím 4 přesunům:



PŘEKLOPENÍ HODIN ZPŮSOBENÉ AUTOMOU



Jakmile se spustí akce Automy a tažená karta Automy zobrazuje jedno z těchto schémat, pak:

- Pokud se přesypaly fialové hodiny, překlopte je.
 - Pokud je to podruhé, co jste je překlopili (včetně překlopení, které zahajuje kolo), pak z karty úspěchu odeberte žeton legendárního úspěchu, nachází-li se tam.
 - Automy za to nic nezískávají, zabrání vám tím ale v tomto kole v získání legendárního úspěchu.
 - Vystrčený žeton ukazatele času přesuňte na příslušné vyhrazené pole na bodovací desce Automy.
- V opačném případě překlopte hodiny v zelené/černé oblasti (podle toho, kterou z nich schéma ukazuje), pokud se již přesypaly.
 - Pokud se dané hodiny nepřesypaly, nedělejte nic.
 - Automy překlápí na každé kartě pouze jedny hodiny. Pokud byly fialové hodiny překlopeny, ignorujte všechny symboly zelených nebo černých hodin na této kartě.

K rozhodnutí o tom, zda se některé hodiny přesypaly (a tedy zda bude Automa následně některé z hodin překlápět), dochází ve chvíli, kdy se dotknete karty Automy.

ODSTRANĚNÍ KARTY PROVINCIE

Pokud se Automy chystají odstranit kartu provincie, odstraňte z nabídky provincií tu kartu provincie, která je vyznačena na nákresu (jestliže na dané pozici žádná karta neleží, nedělejte nic).

Rozhodnutí, zda umístíte novou kartu provincie, je na vás.

Příklad: Je-li na aktuální kartě Automy vyobrazen symbol vpravo, odstraníte z nabídky provincií kartu ležící na druhé pozici shora.



ÚSPĚCHY

Po druhém překlopení fialových hodin již v tomto kole nemůžete získat legendární úspěch. Odstraňte žeton legendárního úspěchu. Poznámka: Jelikož hrajete simulovanou hru pro 3 hráče, nelze žeton legendárního úspěchu získat v 1. kole.

Pro připomenutí tohoto pravidla můžete žeton legendárního úspěchu položit vedle druhého žetonu ukazatele času namísto umístění na kartu úspěchu.

Automy nikdy nezískávají žádné úspěchy, což platí i pro úspěch legendární.

AUTOMY A VÍTĚZNÉ BODY

Automy nezískávají vítězné body různých druhů. Používají místo toho společnou stupnici, na které mají každá jeden ukazatel úspěchu. Každá z Autom na této stupnici posouvá vlastní ukazatel úspěchu doprava o tolik políček, kolik získá vítězných bodů. Pokud by se měl ukazatel vítězných bodů posunout za poslední políčko některého z řádků, přesune se místo toho o řádek níže, na políčko nejvíce vlevo.

Zelená políčka na stupnici se používají pouze v pokročilé variantě hry pracující se „slávou“. Každé ze zelených políček se rovná 1 jednotce slávy.



Tento symbol označuje VB Autom.

FÁZE RADY

Při vyhodnocování jednotlivých kroků fáze rady proveďte pro Automy *pouze* následující kroky Automy.

o – Vítězné body

Určete pro každou Automu, kolik získá vítězných bodů:

1. Táhněte 3 karty Automy a v částečném zákrytu – tak, aby byly vidět jen jejich pravé části – je položte na okraj bodovací desky tak, jak ukazuje obrázek.
2. Spočítejte symboly trofejí.
3. Přičtěte k nim bonus pro aktuální kolo uvedený na bodovací kartě.
4. Přičtěte 1 za každý žeton ukazatele času ležící na bodovací desce.
5. Výsledek udává, kolik vítězných bodů Automa získá. Pokud je však součet záporný, získává Automa 0 vítězných bodů.

Příklad:

Počet vítězných bodů, jež získá Automa 1 s úrovní obtížnosti D s těmito kartami v kole 2, je: $2 + 0 + 1$ vítězných bodů z karet, 5 z bodovací karty a 2 za 2 žetony ukazatelů času na bodovací desce. Automa 1 tedy získává celkem 10 vítězných bodů. Automa 2 by získala $0 + 1 + 1 + 5 + 2 = 9$ vítězných bodů.

V kole 3 by Automa 1 získala 15 vítězných bodů.





1 – Privilegia a hlasy

1. Sečtěte pro každou Automu hlasy na jejich 3 kartách, hlasy na bodovací kartě a připočtěte 1 hlas za každý žeton ukazatele času ležící na bodovací desce.
2. Je-li výsledek záporný, získá daná Automa 0 hlasů.
3. Přesáhne-li součet 20, získá Automa 20 hlasů.

Příklad: Použijeme-li karty z předchozího příkladu, získala by Automa 1: $-1 + 2 + 3 + 5 + 2 = 11$ hlasů v kole 2 a 15 hlasů v kole 3.

2 – Získání odměn

Jakmile během získávání odměn přijde řada na některou z Autom:

1. Postupte o 0–2 políčka na sdílené stupnici vítězných bodů Autom podle jejího pořadí na stupnici privilegií, stejně jako byste postupovali u živého hráče.
2. Nacházíte-li se ve 4. fázi rady, kroky 3a–d přeskočte.
3. V opačném případě projděte zleva doprava všechny 3 karty, které jste táhli v kroku 0, a hledejte kartu, u níž bude symbol v pravém dolním rohu odpovídat některé z karet odměn na desce rady.
 - a. První takovou kartu odměn rady, na niž narazíte (při procházení ve směru čtení), odhodte. 
 - b. Pokud se však na bodovací desce na poli pro mocného služebníka dané Automy nachází mocný služebník, ignorujte případný symbol odměny s mocným služebníkem a pokračujte symbolem na následující kartě Automy. 
 - c. Pokud si Automa vybere odměnu s mocným služebníkem, vezměte nějakého mocného služebníka, kterého jste ve hře dosud nepoužili (tedy takového, který nepatří mezi 6 mocných služebníků Autom ani mezi 2 služebníky vaší barvy), a položte ho na její pole pro mocného služebníka na bodovací desce. Příslušnou kartu odměny otočte jako obvykle.
 - d. Pokud žádný ze symbolů nepovede k přípustnému výběru, Automa namísto odebrání karty odměny rady získá 1 vítězný bod.

2 – Získání odměn (pokračování)

Příklad: Deska s odměnami rady vypadá takto:



Pro Automu 1, která v minulém kole získala odměnu s mocným služebníkem, byly taženy následující karty:



Protože Automa již má mocného služebníka, nevedou první 2 symboly k přípustné volbě.

Třetí symbol nabízí 2 přípustné volby: „Zaplat 2 hlasy a získej 1 provincii“ a „Zaplat 3 jednotky armády a získej 1 provincii“. Jelikož je „Zaplat 2 hlasy a získej 1 provincii“ první na řadě (ve směru čtení), odhodíte tuto kartu.

Pokud by ani třetí symbol nevedl k přípustné volbě, získala by Automa 1 vítězný bod.

Během poslední fáze rady Automy symboly odměn rady na svých kartách ignorují. Místo toho každá z nich provede následující:

1. Pokud nemáte vítězný bod za legendární úspěch a karta této odměny je k dispozici, Automa si ji vezme.
2. V opačném případě si Automa ze zbývajících odměn rady vezme odměnu vztahující se ke stupnici, na které se nacházíte nejdál od konce (včetně slávy, hrajete-li pokročilou variantu).
 - a. Pokud je takových stupnic více, vybere si Automa tu, jež se na vaší desce hráče nachází nejvýš.

Odměny rady Automám, jako obvykle, nepřináší žádné výhody.

3 – Zkontrolujte limit

Automy nikdy nepoužívají karty provincií.

4 – Příprava kola

Zamíchejte všechny karty Automy a položte je lícem dolů na hromádku tak, aby vedle nich zůstalo místo pro odhazovací hromádku.

5 – Umístěte a přesuňte

Pokud v tomto kroku odeberete služebníky a spustíte při tom akci Automy, táhnete karty Automy tak jako obvykle, nicméně vyhodnotíte jen pohyb služebníků. Překlápění hodin a odstraňování provincií během fáze rady neprobíhá.



KONEC HRY

Na Automy se vždy nahlíží, jako by svůj legendární úspěch získaly. Pokud tedy legendární úspěch nezískáte, prohráli jste.

VŠECHNY STUPNICE UVNITŘ OBLASTI SVITKU

Pokud jste jak vy, tak některá z Autom dosáhli oblasti svitku (ve vašem případě na všech 3 stupnicích) a vlastníte vítězný bod za legendární úspěch, určete vítěze na základě porovnání počtu políček dané Automy nacházejících se v oblasti svitku s celkovým počtem políček v oblasti svitku všech vašich čtyř stupnic.

Pokud hrajete pokročilou variantu hry, nezapomeňte na to, že každé zelené políčko na bodovací stupnici Automy odpovídá 1 jednotce slávy.

MIMO OBLAST SVITKU

Pokud jste ani vy, ani žádná z Autom nedosáhli oblasti svitku (ve vašem případě na jedné nebo více stupnicích) a vlastníte vítězný bod za legendární úspěch, musíte porovnat vzdálenost od oblasti svitku u své „nejhorší“ stupnice s touto vzdáleností v případě Automy.

Protože má Automa pouze jednu stupnici, určuje se tato vzdálenost jinak: Jde o záporné číslo na políčku, na kterém daná Automa stojí, nebo na tom těsně před ní (vpravo).



V tomto příkladě můžeme říci, že se Automa 1 (červená) nachází 2 políčka od svitku na své nejhorší stupnici, protože stojí na políčku „-2“, a Automa 2 (zelená) se nachází 4 políčka od svitku, protože stojí těsně za „-4“.

Jestliže vyhraje Automa, měkkým, lehce umělým a navýsost přezíravým hlasem prohlásí „Věčný trůn patří MNĚ“. Musíte to však říci za ni, protože karton zatím ještě mluvit neumí.

ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

Jakmile jste se s Automami naučili hrát a porazili jste je na úrovni B, doporučujeme, abyste si zvolili vyšší obtížnost. Úroveň obtížnosti určuje, která ze 6 bodovacích karet se použije a zda musíte hrát podle pravidel pro pokročilou hru ze str. 21 základních pravidel.

Titul	Úroveň / bodovací karta	Pokročilá varianta?
Automa Studna lítosti	A	ne
Automa Ponocná	B	ne
Automa Šedá myš	C	ne
Automa Postrach okolí	D	ano
Automa Skvělá	E	ano
Automa Nepokořitelná	F	ano

VARIANTA: TUŠENÍ

Obvykle během každé z fází rady táhnete 2× 3 karty, abyste určili počet hlasů a vítězných bodů Autom. Jakmile získáte ve hře více zkušeností, můžete místo toho táhnout 1 kartu pro každou Automu před každým překlopením fialových hodin (bez ohledu na to, kdo je překlopí) a nově taženou kartu položit částečně přes předchozí.

Konečný výsledek bude stejný (3 karty pro každou Automu). V této variantě však budete moci sledovat počet hlasů, které Automy získávají, a zároveň také možné volby odměn rady. Tyto informace můžete následně zakomponovat do svých strategických úvah.

