

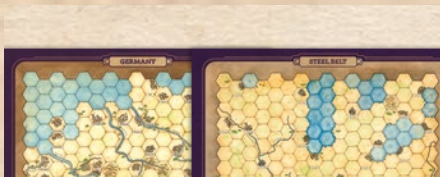
MARTIN WALLACE



**STEAM POWER
RULES**

 **LEITH WALTON**

КОМПОНЕНТЫ



2 карты (доступны
дополнительные карты)

2 Maps (additional maps are available)



48 карт контрактов



1 мешок (для перемешивания
тайлов городов)

10 Contract cards

105 поездов (21 на игрока)

75 фабрик (15 на игрока)



100 двусторонних тайлов путей

- 80 прямая/поворот
- 10 крутой поворот/прямые с пересечением
- 10 повороты с пересечением/прямая+поворот с пересечением



33 тайла городов

- 28 фабричных городов (по 7 каждого цвета)
- 5 городов победных очков (фиолетовые)



120 ресурсов

- по 30 каждого цвета



90 монет (50 × \$1, 40 × \$5)



1 маркер первого игрока

ОБЗОР ИГРЫ

В Steam Power игроки берут на себя роль владельцев железнодорожных компаний и соревнуются между собой за звание лучшего.

Вы прокладываете пути, подключая к своей сети всё больше городов. Вы строите фабрики, производящие ресурсы. Затем эти ресурсы перевозятся по полю через завершённые железнодорожные маршруты для выполнения контрактов, что приносит вам очки и другие бонусы.

Разрешено — и обычно необходимо — использовать ресурсы с фабрик других игроков и перевозить эти ресурсы по железнодорожным маршрутам, принадлежащим другим игрокам. За это вы платите этим игрокам за их услуги.

Игра заканчивается, когда игрок выполнил определённое число контрактов. Затем подсчитываются победные очки за выполненные контракты, подключения к определённым городам, фабрики и оставшиеся деньги. Побеждает игрок с наибольшим числом победных очков.

Приведённые ниже правила рассчитаны на игру для 2–5 игроков. Правила одиночной игры см. на стр. 14.



Пример исходного игрового поля после случайной выкладки городов.

ПОДГОТОВКА

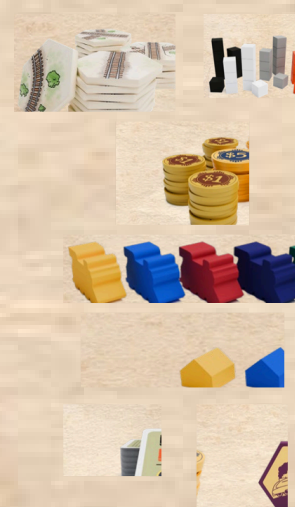
1. Выберите карту для своей партии и положите её в центр игровой зоны.
2. Сложите все тайлы городов в мешок и перемешайте. Затем по одному выбирайте на карте гекс с изображением города, вытягивайте тайл города из мешка и кладите его на гекс. Для фабричных городов (всех цветов, кроме фиолетового) кладите тайл так, чтобы сторона с 2 победными очками была обращена вниз.



В зависимости от используемой карты часть тайлов может остаться. Положите эти тайлы сбоку от карты — они будут важны при финальном подсчёте очков.

Примечание: поскольку этих тайлов нет на карте, их ресурсы будут встречаться реже, а города такого цвета будут стоить больше ПО в конце игры.

3. Разделите тайлы путей по типам и положите рядом в общий запас.
4. Разделите ресурсы по типам и положите рядом в общий запас.
5. Положите деньги рядом, образуя банк.
6. Каждый игрок выбирает цвет и берёт поезда и фабрики выбранного цвета.
7. Перемешайте карты контрактов и положите их рубашкой вверх колодой рядом с картой.
8. Каждый игрок берёт 5 карт из этой колоды и кладёт их себе в руку.
9. Каждый игрок берёт \$5 из банка и кладёт перед собой.
10. Случайно определите стартового игрока и выдайте ему маркер первого игрока.



ХОД ИГРЫ

Игра проходит в несколько раундов. В каждом раунде первый игрок делает ход из двух действий, затем по часовой стрелке ходят остальные игроки, пока все не сделают ход. После этого начинается следующий раунд.

Как только игрок выполнил определённое число контрактов (см. врезку), доиграйте текущий раунд — и игра заканчивается.

Контрактов для запуска конца игры:

Два игрока — 14 контрактов
Три игрока — 11 контрактов
Четыре игрока — 9 контрактов
Пять игроков — 8 контрактов

Ход игрока

В свой ход вы обязаны выполнить два действия. Доступны следующие действия:

- Прокладка путей
- Строительство фабрики
- Выполнение контракта
- Взятие контрактов
- Взятие денег из банка

Вы можете выполнить одно и то же действие дважды или два разных действия по одному разу.

Действие 1: Прокладка путей

Чтобы выполнить это действие, возьмите из запаса любые два тайла путей и положите каждый из них на пустой гекс карты. Класть оба тайла вплотную друг к другу не обязательно — главное, чтобы каждая выкладка была законной по правилам ниже.

Стоимость выкладки тайла пути зависит от местности гекса:



Если вы не можете оплатить стоимость, вы не можете положить тайл на этот гекс.

Примечания:

- Реки не влияют на стоимость — они нужны лишь для оформления.
- Прокладывать пути на водных гексах нельзя.

В самый первый раз за игру, прокладывая пути, вы обязаны присоединиться к любому городу на поле (рельсы на тайле должны вести в город).

Например, вы прокладываете путь, присоединяясь к оранжевому городу.

Любые последующие пути в игре должны:

А. присоединяться к одному из ваших ранее выложенных тайлов путей, либо

В. присоединяться к тайлу города, к которому вы уже подключены.

Таким образом, все ваши пути должны быть **непрерывными**: все ваши тайлы должны соединяться друг с другом — напрямую или через города.

Например, вы кладёте первый путь на гекс между оранжевым и серым городами. Теперь вы можете продолжать строить **только** от одного из этих двух городов.

Когда вы соединяете два города тайлами путей, вы создаёте **маршрут**. Совокупность ваших соединённых маршрутов называется вашей **сетью**.

Выложив тайлы, обозначьте владение каждым маршрутом, поставив на него **один** из своих поездов. Вы ставите на маршрут только **один** поезд, а не по одному поезду на каждый тайл.

Тайлы путей, которые ещё не соединяют два города, называются **незавершённым маршрутом**. Незавершённый маршрут также отмечается одним из ваших поездов. В следующий раз, прокладывая пути, вы **обязаны** продолжить этот незавершённый маршрут. Начать новый маршрут можно только когда у вас нет незавершённых маршрутов.

Например, в первый раз вы прокладываете пути, ведущие из этого серого города. Теперь у вас есть незавершённый маршрут.

В следующий раз вы обязаны продолжить этот маршрут, пока он не достигнет города. Только тогда вы сможете начать новый маршрут.

Примечание: если у вас не осталось поездов, вы не можете начинать новые маршруты, но можете завершить незавершённый маршрут.

ge city.

either:



s: all of
irectly or

between
ly

s.

ck tiles,
ire

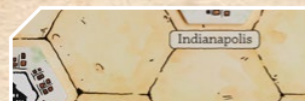
ship of
'ou only
tile.



es to
ink
xt
nplete
ave no



e
e an



Нельзя прокладывать пути так, чтобы они присоединялись к незавершённому маршруту другого игрока.

Например, так делать нельзя.

Однако другой игрок может проложить пути так, что вам станет невозможно продолжить свой путь. Либо вы просто измените планы.

Выполняя это действие, вместо выкладки нового тайла пути вы можете либо **убрать** конечный тайл незавершённого маршрута, либо **заменить** его другим тайлом пути (бесплатно). Каждый такой раз считается одной из ваших выкладок.

Примечание: убирать или заменять разрешено только последний тайл незавершённого маршрута. Завершённый маршрут разорвать нельзя.

Например, у синего игрока есть незавершённый маршрут от серого города.

В свой ход зелёный игрок кладёт 2 пути, соединяя 2 белых города. Теперь маршрут синего заблокирован.

В своё следующее действие строительства синий, поскольку маршрут не завершён, обязан продолжить его, прежде чем начать новый маршрут в другом месте.

Первой выкладкой он заменяет тайл на конце маршрута поворотом. Затем второй выкладкой кладёт новый тайл, соединяясь с белым городом.



link from

blocked.

complete,

*the end
placement,
y.*



Примечание: на иллюстрациях показаны пластиковые фигурки из «Делюкс»-издания.

Пути с пересечением

На некоторых тайлах путей изображены пересечения. Тайлы пересечения нельзя класть на пустой гекс.

Вместо этого их используют (как одну из двух выкладок) для замены существующего тайла пути. Это всегда стоит \$2, независимо от типа местности гекса. Кладя тайл пересечения, вы обязаны сохранить исходный путь.

Например, красный игрок хочет проложить путь от белого города на север, но дорогу преграждает путь жёлтого игрока.

1. Сначала он кладёт поворот, выходящий из белого города.
2. Второй выкладкой он улучшает тайл, ранее выложенный жёлтым игроком, пересечением, сохраняя исходный путь, но теперь позволяя красному продолжать строить на север.

Группы городов

На некоторых картах есть города, соседствующие друг с другом. В игровых целях такие города считаются **группой**: подключившись к любому из этих городов, вы можете строить от любого тайла города в этой группе.

Например, здесь фиолетовый прокладывает путь в группу из двух городов и из неё.

g tiles

ments)
sts

e the

m the
y track

ite city.
the
with
it now



f the



Действие 2: Строительство фабрики

Чтобы выполнить это действие, поставьте одну из своих фабрик на любой пустой тайл города, соединённый хотя бы с одним **завершённым маршрутом**. Этот маршрут может принадлежать **любому игроку** — не обязательно вам.

Иметь собственную сеть для строительства фабрики не требуется.

Примечание: фабрики нельзя строить на фиолетовых городах победных очков.

Построив фабрику, положите на тайл города рядом с фабрикой 5 ресурсов, совпадающих по цвету с городом.

Примечание: в игре на 2 игроков кладите только 4 ресурса вместо 5.

Вы можете построить фабрику на любом тайле города из группы (где два или более тайла городов соседствуют), если хотя бы к одному из этих городов подведён маршрут (любого игрока).

Например, здесь любой игрок может построить фабрику в сером либо оранжевом городе.

ries
least
y

n to

at
next

s

oup

ther



Действие 3: Выполнение контракта

Чтобы выполнить это действие, у вас должен быть хотя бы один завершённый маршрут на поле (два или более города, соединённые вашими путями).

Выберите один из своих невыполненных контрактов и откройте его остальным игрокам.

Чтобы выполнить контракт, вы должны добыть все ресурсы, указанные в левой части, и доставить их в город, входящий в вашу **сеть**. Город входит в вашу сеть, если к нему ведёт хотя бы один из ваших собственных завершённых маршрутов.

Примечание: одна лишь фабрика не делает город частью вашей сети (если только у вас нет маршрута к этому городу).

Для каждого нужного ресурса сначала добудьте его — либо взяв с одной из своих фабрик, либо взяв с фабрики другого игрока и заплатив ему \$1. Затем перевезите этот ресурс по завершённым маршрутам в город своей сети. Использование собственных маршрутов бесплатно, но за каждый используемый маршрут другого игрока вы платите владельцу этого маршрута \$1.

Примечания:

- Стоимость использования чужого маршрута — \$1 за маршрут, а не \$1 за тайл.
- Если два или более города соседствуют, ресурс достаточно доставить лишь в один из них.

После доставки ресурса в выбранный город верните его в общий запас.

Если нужного ресурса либо нет на карте, либо он есть на карте, но не соединён с городом вашей сети, вы платите банку \$5 за каждый такой недостающий ресурс. По сути вы покупаете его из запаса, но саму фишку брать не нужно, ведь вы тут же вернули бы её.

Примечание: вы не можете заплатить \$5 за ресурс, если есть способ перевезти ресурс с карты в вашу сеть (даже если это означает уплату другим игрокам \$5 или больше).

Когда с города взят последний ресурс, переверните тайл на другую сторону (где показаны 2 ПО) и поставьте фабрику обратно на тайл. Владелец этой фабрики получит 2 ПО в конце игры.

Выполнив контракт, положите его перед собой лицевой стороной вверх. Следите, чтобы было ясно, сколько контрактов вы выполнили, и чтобы значения ПО на каждом контракте были видны.

place it on the
your track).

place

indicated on

place it
piece

place it
on the
other

place it, flip
the
other side

place
it



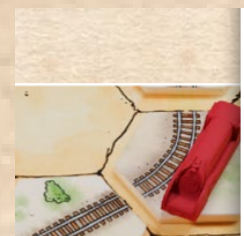
Например, зелёный игрок хочет выполнить показанный ниже контракт. Он должен доставить в свою сеть оранжевый, чёрный и серый ресурсы:

А. Чёрный: стоит \$0, так как зелёный берёт его со своей фабрики. К тому же ресурс уже находится в городе, входящем в сеть зелёного, поэтому его перевозка бесплатна.

В. Серый: этот ресурс нужно купить у красного за \$1. И снова ресурс уже в городе сети зелёного, поэтому перевозка бесплатна.

С. Оранжевый: этот ресурс покупается у синего за \$1. Однако затем зелёному нужно заплатить за перевозку ресурса в город своей сети. Он платит синему \$1 и красному \$1 за использование их маршрутов.

Итоговая стоимость выполнения контракта — \$4 (\$2 красному и \$2 синему).



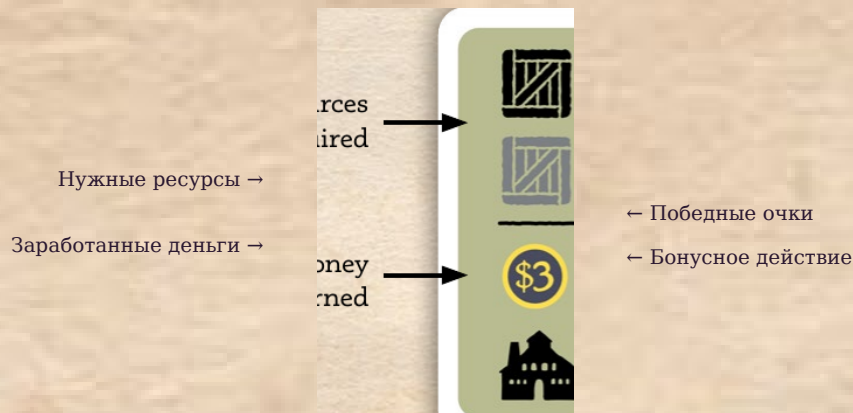
В этом примере сеть фиолетового игрока отрезана от всех белых ресурсов на поле.

Поэтому, если фиолетовый захочет выполнить контракт, требующий белых ресурсов, он должен заплатить банку \$5 за каждый нужный белый ресурс.

Если же выполнить контракт с белыми ресурсами захотят красный, синий или жёлтый игроки, эти ресурсы нужно купить с фабрик на карте и перевезти — их нельзя купить за \$5 из банка.

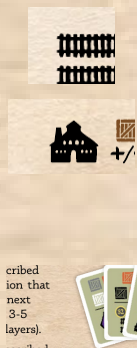
ers





Награды контрактов и бонусные действия

Вы получаете деньги, указанные на контракте. Указанные ПО начисляются в конце игры. Если на контракте есть бонусное действие, вы можете его выполнить, но если выполняете — то немедленно. Это бесплатное действие, оно не входит в лимит двух действий.



Прокладка путей: следуйте тем же правилам, что описаны для действия «Прокладка путей».

Строительство фабрики: следуйте тем же правилам, что для действия «Строительство фабрики», но с тем исключением, что вы можете положить на 1 ресурс больше или меньше (4, 5 или 6 при игре на 3–5 игроков, либо 3, 4 или 5 при игре на 2 игроков).

Взятие контрактов: следуйте тем же правилам, что для действия «Взятие контрактов».

Действие 4: Взятие контрактов

Чтобы выполнить это действие, возьмите 2 контракта из колоды и добавьте их в руку.

Число контрактов на руках не ограничено. Беря каждый новый контракт, если в колоде их не осталось, возьмите случайный невыполненный контракт у игрока, имеющего больше всего невыполненных контрактов. Если таких игроков несколько, выберите, у кого взять.

Действие 5: Взятие денег из банка

Чтобы выполнить это действие, возьмите \$3 из банка.



КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры запускается, когда один игрок выполнил определённое число контрактов, зависящее от числа игроков.

Как только запущен конец игры, доиграйте текущий раунд, чтобы все игроки сделали равное число ходов. Таким образом, игра завершится, когда игрок справа от первого игрока завершит свой последний ход.

Контрактов для запуска конца игры:

Два игрока — 14 контрактов
Три игрока — 11 контрактов
Четыре игрока — 9 контрактов
Пять игроков — 8 контрактов

Теперь игроки подсчитывают набранные победные очки (ПО):

A. Каждые \$5 у вас стоят 1 ПО. После этого шага рекомендуется отслеживать ПО деньгами. Например, имея \$38, оставьте \$7, чтобы обозначить 7 ПО.

B. Каждый выполненный контракт стоит указанные на нём ПО.

C. Каждая ваша фабрика на перевёрнутом тайле города стоит 2 ПО плюс 1 дополнительное ПО за каждый тайл города того же цвета, отложенный сбоку от карты при подготовке. Тайл переворачивается, только когда с него взяты все ресурсы, поэтому за фабрику на тайле, где ещё остаются ресурсы, вы ничего не получите.

D. Каждый тайл города победных очков стоит 4 ПО плюс 1 дополнительное ПО за каждый другой фиолетовый тайл города сбоку от карты. Эти очки делятся между игроками, имеющими один или более завершённых маршрутов к этому городу, с округлением вниз при необходимости. Например, если тайл стоит 4 ПО:

- Если к городу подключён только 1 игрок, он получает 4 ПО.
- Если подключены 2 игрока, каждый получает 2 ПО.
- Если подключены 3 или 4 игрока, каждый получает 1 ПО.
- Если подключены пять игроков, очков за город не получает никто.

Примечание: число маршрутов игрока к городу для этого подсчёта значения не имеет. Для городов ПО, входящих в группу городов, подключение к любому городу группы засчитывается как подключение к городу ПО при подсчёте очков.

ded
nple,

on it.

A

ie
ing
ces
for a
tile.

B

... to the
s who
inded
4 VP:
e 4 VP.
ore 2 VP.

C

ores any

evant for
roup of cities,
nts as being
ring.

D



Игрок с наибольшим числом победных очков объявляется победителем.

В случае ничьей побеждает тот из претендентов, кто выполнил больше контрактов. Если ничья сохраняется, игра остаётся ничейной.

БАЗОВЫЕ СОЛО-ПРАВИЛА

Начало игры

Следуйте инструкциям подготовки многопользовательской игры со следующими изменениями:

- Поставьте перед собой поезда и фабрики всех 5 компаний, разделив по цвету и типу.
- Возьмите по 2 поезда от каждой компании и положите их в мешок.
- Вы начинаете с \$5 и 5 контрактами.

Ход игры

Если не указано иное, используйте правила многопользовательской игры.

Игра делится на 8 раундов. В каждом раунде по порядку выполняйте следующие шаги:

1. Вытяните из мешка 1 случайный поезд и отложите его. Цвет вытянутой фигурки указывает текущую «активную компанию».
2. Выполните 1 действие, как если бы вы играли за активную компанию.
3. Повторяйте шаги 1 и 2, пока мешок не опустеет.
4. Вытяните 1 контракт и положите его в сторону рубашкой вверх. Если рубашкой вверх теперь лежат 8 контрактов, игра немедленно заканчивается.
5. Возьмите 10 отложенных поездов и верните их в мешок.

Ваши деньги используются для оплаты любых затрат активной компании, но любые затраты, которые шли бы другим компаниям, выплачиваются банку, а не другой компании.

Ваши контракты может выполнять любая активная в данный момент компания. Любые бонусные действия с выполненными контрактами выполняются так, как если бы вы играли ход за активную компанию.

Завершение игры

Игра заканчивается после 8 раундов. В конце игры вы получаете очки за выполненные контракты, перевёрнутые города и деньги на руках, как обычно.

Города ПО подсчитываются иначе. Вы получаете 1 ПО за каждую отдельную компанию, подключённую к городу.

Например, здесь вы получили бы 3 ПО.

Записывайте свой результат и проверяйте, сможете ли вы превзойти его в следующий раз.



СОЛО-ПРАВИЛА «МАУТОМА»

В этом одиночном режиме вы играете против виртуального противника — **Автомы**.

Автому также можно включить как дополнительного противника в игре с другими игроками или даже играть против нескольких Автомы. Однако эти правила изложены так, будто вы играете против одной Автомы.

Можно использовать любую карту. Если в этих правилах не указано иное, действуют все обычные правила игры. Дополнительные компоненты для этого режима не требуются.

Конец игры и финальный подсчёт очков проходят по стандартным правилам.

Можно использовать любую карту. Если в этих правилах не указано иное, действуют все обычные правила игры. Дополнительные компоненты для этого режима не требуются.

Подготовка

Подготовьте игру на 2 игроков как обычно, но со следующими исключениями:

- Примечание:** Автома не получает никаких контрактов.

Вы — первый игрок.

Термины и сокращения

Ваш, ваше: то, что принадлежит игроку-человеку.

Сеть Автомы: множество городов, напрямую соединённых путями Автомы.

РСА (расширенная сеть Автомы): множество городов, напрямую соединённых путями Автомы либо достижимых из сети Автомы через ваши завершённые маршруты.

Неподключённый город: город, к которому не подведён ни один завершённый маршрут.

Маркер направления

Маркер направления (монета \$1 в углу карты) используется Автомой, когда есть выбор между двумя или более подходящими элементами (гексами, фабриками, путями и т. д.).

Всякий раз, когда возникает такая ситуация, Автома выбирает первый элемент, встреченный в направлении, которое задаёт маркер направления.

- Если маркер в верхнем левом углу, направление — сверху вниз, затем слева направо.
- Если маркер в верхнем правом углу, направление — сверху вниз, затем справа налево.
- Если маркер в нижнем правом углу, направление — снизу вверх, затем справа налево.
- Если маркер в нижнем левом углу, направление — снизу вверх, затем слева направо.

es the first element that
marker.

tion
at.
action
ft.



Ход Автомы

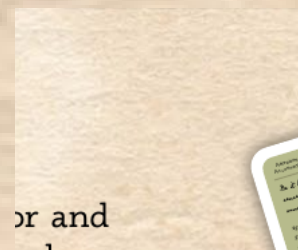
В ход Автомы выполните следующие шаги:

1. Переместите маркер направления в следующий угол по часовой стрелке.
2. Вытяните 2 контракта и положите их рубашкой вверх в активную зону Автомы.
3. Откройте один из этих контрактов и проверьте, может ли Автома его выполнить. Если может — выполняет. Иначе она использует контракт как действие (описано ниже).
4. Откройте второй контракт и повторите ту же процедуру.



Выполнение контракта

Если Автома способна выполнить контракт (оплатив и перевезя нужные ресурсы), она получает награды. Затем поместите контракт в зону выполненных контрактов Автомы.



Правила оплаты:

- Автома всегда платит как можно меньше, независимо от того, берёт ли она ресурсы со своей фабрики или с вашей (т. е. если в сумме дешевле купить с вашей фабрики, она предпочтёт это покупке со своей).
- Если ресурс можно взять более чем с одной фабрики (и итоговая стоимость одинакова), Автома берёт ресурсы из своих городов прежде ваших. Если всё ещё ничья, берите ресурс из города с наименьшим остатком ресурсов (если берёте из своего) либо из города с наибольшим остатком (если из вашего). Если ничья сохраняется, примените общие правила тай-брейка (см. стр. 26).
- Если ресурс отсутствует в РСА, Автома платит банку \$5, чтобы его добыть, как сделал бы обычный игрок.

Общие правила о наградах контрактов:

- Автома получает деньги и выполняет действие, изображённое на контракте, по особым правилам прокладки путей и строительства фабрик Автомой (см. стр. 19 и 25).
- Когда Автома строит фабрику как награду контракта, она кладёт рядом 4 ресурса. При игре на 3+ участников (>1 игрок-человек или >1 Автома) кладите 5 ресурсов вместо 4.
- Если Автома не может получить награду контракта, она получает вместо этого \$5.

Автома не может получить награду в следующих случаях:

- в её резерве нет фабрик или поездов;
- у неё недостаточно денег, чтобы проложить путь;
- нет доступных городов, где она может построить фабрику;
- награда контракта — 2 контракта (Автома никогда не выполняет действие «Взять 2 контракта», поэтому эта награда неприменима).

Например, Автома (красный) открывает этот контракт. Сначала проверяется, хватает ли ей денег на нужные ресурсы.

Автома берёт чёрный ресурс со своей фабрики бесплатно, и, так как эта фабрика входит в её сеть, за перевозку не платит.

Самые дешёвые серые ресурсы — у зелёной фабрики (\$1 за покупку, без затрат на перевозку). А каждый оранжевый ресурс стоит \$2 (\$1 за покупку плюс \$1 за перевозку). Итоговая стоимость — \$5.

Если у Автомы есть хотя бы \$5, она отдаёт \$5 зелёному игроку и убирает добытые ресурсы с карты.



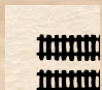
Оранжевые ресурсы берутся с фабрики с наибольшим остатком ресурсов, так как она ваша. Чёрный ресурс берётся из города с наименьшим остатком, так как он принадлежит Автоме.

Наконец, Автома получает награды контракта: \$3 плюс ещё \$5, поскольку Автома не может получить новые контракты. Затем контракт помещается в зону выполненных контрактов Автомы.



Выполнение действия

Автома выполняет действие согласно значку, изображённому на контракте. Затем поместите контракт в зону сброса Автомы.



Автома кладёт до 2 путей.

Если она не может положить хотя бы 1 путь, она вместо этого строит фабрику.

Если она не может построить фабрику, она получает вместо этого \$3.

(См. отдельные разделы о правилах Автомы для прокладки путей ниже и строительства фабрик, стр. 25.)



Автома строит фабрику.

Если она не может построить фабрику, она вместо этого кладёт до 2 путей.

Если она не может положить хотя бы 1 путь, она получает вместо этого \$3.

(См. отдельные разделы о правилах Автомы для прокладки путей ниже и строительства фабрик, стр. 25.)

Прокладка путей

Всякий раз, прокладывая пути, Автома всегда пытается положить до 2 путей. Автома платит стандартную стоимость прокладки путей.



Для каждого выкладываемого пути выполните либо А, либо В:

А. Если на карте есть монетный путь (см. «монетный путь» ниже), Автома кладёт путь вдоль монетного пути и пытается завершить его.

В. Если монетного пути на карте нет, определите целевой город, к которому Автома попытается подключиться. **Целевой город всегда должен быть городом, ещё не входящим в сеть Автомы**, и определяется по цвету первого ресурса, изображённого сверху активного контракта.

- **Серый:** Автома пытается подключить город без фабрики, тип которого соответствует ресурсу, наименее представленному в РСА. Не важно, входит ли город уже в вашу сеть и есть ли в РСА другие города без фабрики того же типа.
- **Белый:** Автома пытается подключить город, который в данный момент стоит ПО. Не важно, стоит город 4 ПО или меньше.
- **Оранжевый:** Автома пытается подключить неподключённый город любого типа.
- **Чёрный:** Автома пытается подключить город любого типа, входящий в вашу сеть.

Если цвет первого ресурса не позволяет определить ни один город, рассмотрите цвет второго ресурса и так далее.

Если подходящих городов несколько, Автома выбирает ближайший. Если несколько городов одинаково близки, Автома выбирает первый город, встреченный маркером направления.

1e

Определив целевой город, определите город, из которого начнётся маршрут к целевому городу.

Путь к целевому городу всегда должен начинаться от города сети Автомы, требующего выкладки наименьшего числа тайлов. Если возможных путей несколько, Автома выбирает самый дешёвый. Если подходящих путей всё ещё несколько, используйте маркер направления.

Затем Автома кладёт 1 путь на первую клетку этого маршрута.

1e

Если Автома не может завершить маршрут к целевому городу, положив 1 путь в текущий ход, разместите на карте монеты (взятые из банка) — по одной в каждой клетке, где Автома положит будущие тайлы путей для достижения целевого города. Этот маршрут называется **«монетный путь»**. Монетный путь остаётся на карте и в конце хода Автомы, чтобы она могла завершить свой проект в будущих ходах.

Если Автома достигает целевого города первым же выложенным в ход тайлом, повторите вариант В, рассмотрев следующий цвет среди ресурсов, изображённых в левой части активного тайла.

1e

1e

Особые случаи

- В самый первый раз, когда Автома кладёт путь, она должна начать от города, цвет которого соответствует ресурсу, находящемуся в данный момент рядом с маркером направления. Среди всех городов такого цвета Автома выбирает первый, встреченный маркером направления.
- Определив монетный путь, Автома будет пытаться соединить вдоль него как можно больше городов.
- Если вы проложите пути так, что Автома больше не сможет следовать исходному монетному пути, немедленно уберите с карты все монеты вместе со всеми незавершёнными маршрутами Автомы. Это значит, что Автома не использует действия убирания или замены незавершённых маршрутов.



Пример А: Предположим, Автома (красный) должна подключиться к фиолетовому городу. Поскольку есть более одного фиолетового города, ещё не входящего в сеть Автомы, она выбирает город справа, потому что до него нужно 3 тайла, тогда как до города слева потребовалось бы 4 тайла.

Автома создаёт кратчайший монетный путь, пытаясь соединить вдоль него как можно больше городов.



Пример В: Автома должна подключить чёрный город. Маркер направления — в верхнем правом углу.

На первой картинке показан кратчайший монетный путь, который в будущем заменят пути.

Поскольку монетный путь проходит близко к серому городу, тайлы путей будут выложены так, чтобы соединить и серый, и чёрный город.



Правильно



Неправильно



Пример С: Зелёный игрок прокладывает путь, пересекающий монетный путь.

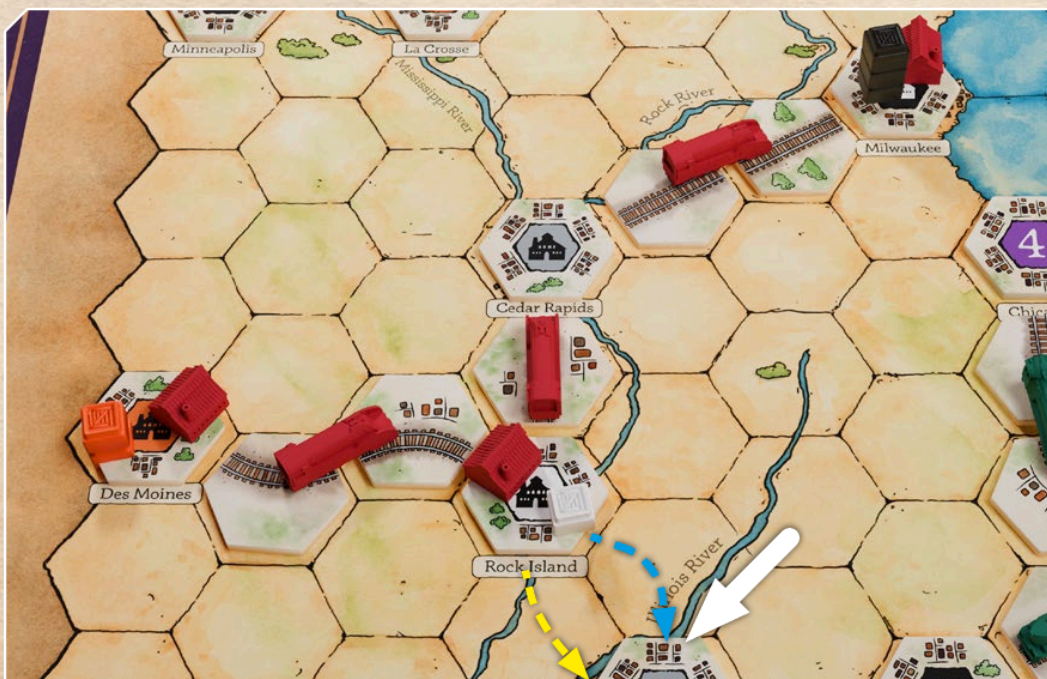
Автома всё ещё может прокладывать пути вдоль исходного монетного пути, поэтому монетный путь остаётся.

Example C: The Green player lays track crossing the coin path.

The Automa still can lay tracks following the original coin path, so the coin path remains.



Пример D: Пути, проложенные зелёным игроком, больше не позволяют Автоме прокладывать пути вдоль монетного пути. Поэтому монетный путь полностью убирается.



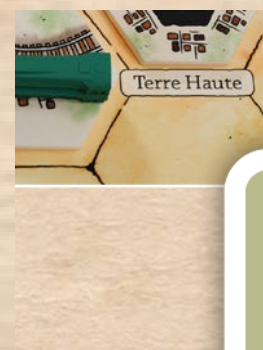
Пример Е: Автома использует контракт как действие, поэтому прокладывает путь, пытаясь подключиться к городу, тип которого соответствует ресурсу, наименее представленному в данный момент в РСА.

В РСА серых ресурсов меньше, чем любых других, поэтому первый путь будет проложен к ближайшему к сети Автомы серому городу (показан стрелкой на изображении).

Есть два возможных пути, обозначенные жёлтой и синей пунктирными стрелками.

Если маркер направления в верхнем левом или нижнем левом углу, Автома использовала бы жёлтый путь, так как он первым встречается маркером направления.

Если маркер направления в верхнем правом или нижнем правом углу, Автома использовала бы синий путь.



Строительство фабрики

Всякий раз, строя фабрику, Автома пытается построить её в пределах РСА. Если это невозможно, она ставит фабрику в вашей сети.

Автома в приоритете строит фабрику в городе, производящем ресурс, наименее представленный в данный момент среди подключённых к нему фабрик. Если есть неоднозначность, где строить фабрику, применяются общие правила тай-брейка для «выбора города»: сначала Автома выбирает город, ближайший к её сети. Если всё ещё ничья, используется маркер направления.

Автома всегда кладёт рядом с фабрикой 4 ресурса (5, если вы играете на 3+ участников, включая Автому). Это одинаково, построила ли она фабрику как действие или как награду контракта.



Например, Автома строит фабрику. Наименее представленные ресурсы в РСА — серый и чёрный, поэтому есть 3 возможных города (2 серых и 1 чёрный), где Автома могла бы построить фабрику.

Чёрный город исключается, потому что первый общий тай-брейк выбора города предписывает Автоме выбирать город, ближайший к её сети. Маркер направления указывает, какой из серых городов выбран.

Если маркер направления в верхнем левом углу, Автома строит фабрику в сером городе, указанном стрелкой (Cedar Rapids). Если бы маркер был в нижнем правом углу, Автома построила бы фабрику в другом сером городе (Springfield).

Общие правила тай-брейка

В этом разделе описана процедура выбора во всех случаях, когда есть неоднозначность в действиях Автомы.

Выбор города

Когда есть неоднозначность в выборе целевого города для подключения или города для строительства фабрики:

1. Город, ближайший к любому городу сети Автомы.
2. Первый город, встреченный маркером направления.

Выбор фабрики

Когда есть неоднозначность в выборе фабрики, с которой берётся ресурс, выберите первую фабрику, встреченную маркером направления.

Выбор железнодорожного пути

Когда есть более одного возможного пути для соединения двух городов, Автома выбирает:

1. Путь, требующий наименьшего числа тайлов путей.
2. Самый дешёвый путь.
3. Первый путь, встреченный маркером направления.

Изменение сложности

Если хотите изменить сложность, измените сумму денег, которую Автома получает в качестве компенсации, когда не может получить основную награду выполненных контрактов:

- \$0 — очень легко
- \$2 — легко
- \$5 — нормально
- \$10 — сложно
- \$15 — очень сложно

Игра против нескольких Автома

Если вы играете против двух или более Автома, соло-правила те же, но любая ссылка в этих правилах на вашу сеть/город/фабрику также учитывает и другую Автому (так как каждая Автома — противник для остальных).

Игра с другими игроками и с Автомой

В игры с несколькими игроками-людьми можно включить одну или более Автома. И снова любая ссылка в этих правилах на вашу сеть/город/фабрику также учитывает каждую другую Автому и каждого игрока-человека как противника. В этом режиме случайно выберите первого игрока среди людей.

Сводка правил «Mautoma»

Прокладка путей

- Город с ресурсом, наименее представленным в РСА
- Город с ПО
- Неподключённый город
- Ваш город

Строительство фабрики

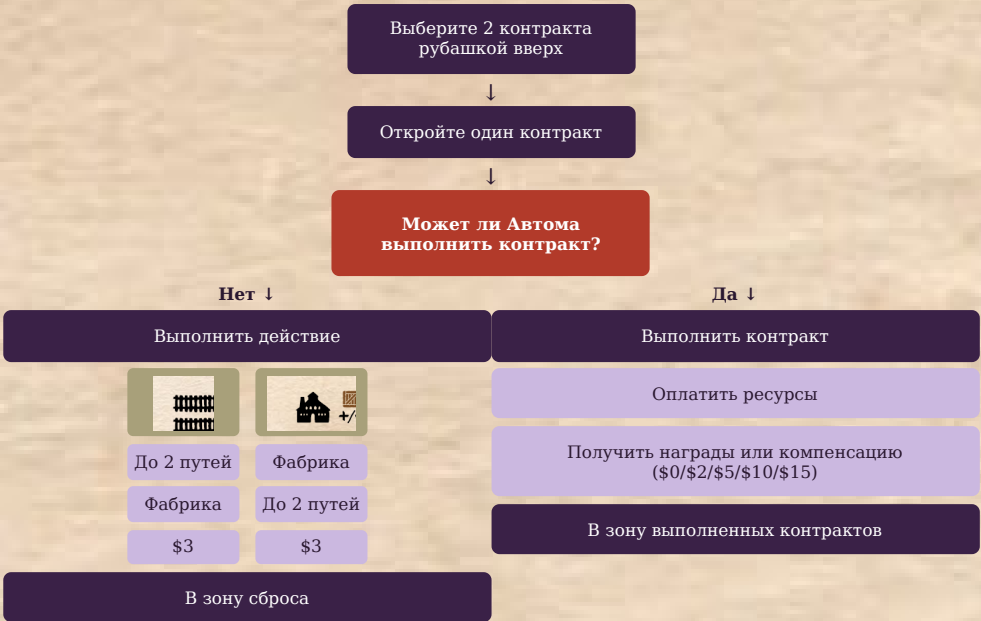
Какой город? Город, чей тип ресурса наименее представлен среди подключённых к нему фабрик.

Общие тай-брейки

Выбор города: 1. Ближайший к сети Автомы. 2. Маркер направления.

Выбор фабрики/ресурса: 1. Маркер направления.

Ж/д путь: 1. Меньше тайлов. 2. Дешевле. 3. Маркер направления.



АВТОРЫ

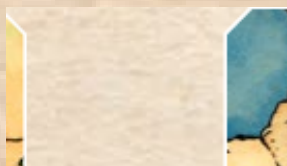
Дизайн игры	Martin Wallace	Редактор правил	Paul Grogan
Руководитель проекта	Cassie Simpson	Соло-правила Mautoma	Mauro Gibertoni
Художник и графический дизайн	Leith Walton	3D-скульптор	Jonathan Hirtler
Видео, графика и 3D-дизайн	Iain Anderson	Спасибо всем плейтестерам, помогавшим в разработке игры.	

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА

Прокладка путей (1 или 2)



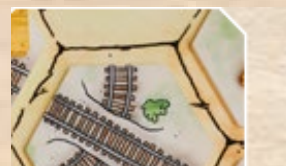
Равнина \$0



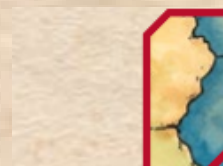
Холмы \$2



Горы \$4

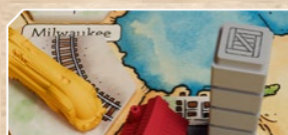


Пересечение \$2



Нельзя в воде

Строительство фабрики



Построив фабрику, положите на тайл города рядом с фабрикой 5 ресурсов, совпадающих по цвету с городом. В игре на 2 игроков кладите только 4 ресурса вместо 5.

Фабрики нельзя строить на фиолетовых городах победных очков.

Выполнение контракта

Нужные ресурсы →

Заработанные деньги →



← Победные очки

← Бонусное действие

Контрактов для запуска конца игры:

Два игрока — 14 контрактов

Три игрока — 11 контрактов

Четыре игрока — 9
контрактов

Пять игроков — 8 контрактов

Взятие контрактов (2)



Взятие денег из банка (\$3)

