

# SCYTHE AUTOMA

**AUTOR: MORTEN MONRAD PEDERSEN**  
**ASISTENT NÁVRHU: DAVID STUDLEY**  
**ZVLÁŠTNÍ PORADCE: LINES J. HUTTER**

Scythe si můžete zahrát i pokud nemáte chuť, možnost nebo čas hrát s živými hráči. Podle těchto pravidel si můžete zahrát proti umělému protihráči nazývanému Automa.

## KOMPONENTY

19 Automa karet

4 karty obtížnosti

8 nápovědních karet pro Automa



**POZNÁMKA AUTORA:** Tato varianta pro jednoho hráče vychází z rozšíření Tuscany pro hru Viticulture, hry odehrávající se v raně novověké Itálii. Když jsme pro ni vyvíjeli sólo variantu, hledali jsme vhodné jméno pro našeho umělého protihráče. Nakonec se nám zalíbilo Automa – italský výraz pro robota. A ten se tak uchytil i v Scythe.

**POZNÁMKA AUTORA:** Experimentální pravidla pro hraní v libovolné kombinaci živých a Automa hráčů najdete na adrese:  
<https://boardgamegeek.com/thread/1469589>

## AUTOMA

Během hry s Automa protihráčem budete hrát stejně jako proti lidským soupeřům. Automa ale postupuje podle zjednodušených pravidel, které hráči usnadňují kroky, které musí za umělého oponenta provést.

Automa:

- Nemá rekruty, budovy, vylepšení ani karty s úkoly.
- Má neměnnou popularitu.
- Neprodukuje suroviny.
- Neplatí cenu akcí, které hraje.
- Nepoužívá tunely.
- Nepoužívá speciální dovednosti ze své desky frakce.
- Nemá desku hráče.
- Považuje jezera za obyčejná území a může od určitého bodu hry přecházet všechny řeky.
- Po prohraném boji vrací své bojové jednotky na desku frakce.
- Umisťuje hvězdy podle odlišných pravidel.

Tyto rozdíly si nemusíte pamatovat. Detailněji vám budou vysvětleny v dalších částech pravidel.

# PŘÍPRAVA

Hráč si svou frakci připraví podle obvyklých pravidel. Herní plán připravte, jako by šlo o hru dvou hráčů (připravte 3 karty Továrny). Pro Automu proveďte následující kroky:

- Dejte Automě desku frakce dle vlastního uvážení. Pro první hru doporučujeme, aby Automa byla na druhé straně mapy, než jste vy.
- Automa do začátku získává tolik bodů moci a bojových karet, kolik je uvedeno na její desce frakce. Na karty se nedívejte, položte je lícem dolů k desce frakce Automy.
- Dejte Automě 5 mincí.
- Žeton popularity Automě položte na hodnotu 10. Na této hodnotě zůstane po celou hru.
- Dva dělníky a postavu umístěte stejně, jako by to byl lidský hráč.
- Mechy, hvězdy a zbylé dělníky dejte Automě na její desku frakce.
- Rozhodněte se, jakou budete hrát obtížnost, a podle toho si vyberte odpovídající kartu obtížnosti. Pro začátečníky doporučujeme nejlehčí obtížnost Autometta, alespoň do té doby, než Automu poprvé neporazíte. Na políčko „I“ položte jednu kostku technologií, která bude během hry sloužit jako žeton. (Poznámka: Jednotlivé obtížnosti mají sice různá jména, v rámci pravidel ale budeme všem variantám říkat Automa.)
- Zamíchejte balíček všech 19 Automa karet a položte ho na stůl tak, aby okolo něj bylo místo na dva odhazovací balíčky. Karty mějte otočené tak, aby všechny jejich ruby ukazovaly stejným směrem.



# TAH AUTOMY

Hru začínáte vy, poté hraje Automa. Budete se na tahu střídát, dokud jeden z vás neumístí svou šestou hvězdu. Každý tah Automy je řízen kartami.

## AUTOMA KARTY




## UKÁZKOVÁ AUTOMA KARTA

- Zelená část se nazývá Program I. Tuto část karty budete používat na začátku hry. Poté, co se ve hře odehraje určitá událost, celý balíček otočíte o 180° a Automa začne používat červenou část pojmenovanou Program II. Program, který je právě na kartách nahoře, je aktivní a rozhoduje o tom, jaké kroky bude Automa dělat.
- Šedá, červeně přeškrtnutá hvězda vám říká, že nebudete posouvat žeton na tabulce obtížnosti.
- Pokud kartu otočíte naležato, najdete na ní bojovou tabulku, která se používá při řešení boje.
- Rámeček surovin se používá, pokud vyženete Automu z jejího území. Říká vám, kolik surovin v takovém případě získáte.
- Bojová tabulka a rámeček surovin jsou nezávislé na aktivním Programu. Barva jejich pozadí nemá na hru vliv.

Pokud vám kdykoliv během hry dojde balíček Automa karet, zamíchejte oba dva odhazovací balíčky a vytvořte z nich nový dobírací balíček.

## PRŮBĚH TAHU AUTOMY

Tah Automy se skládá z následujících kroků:

**1. OTOČTE 1 AUTOMA KARTU** a položte ji lícem nahoru na hlavní odhazovací balíček. Pokud hrajete nejnižší obtížnost (Autometta) a v aktivním programu je na prvním místě symbol , přeskočte celý zbytek tahu Automy.

**2. POKRAČUJTE PODLE AKTIVNÍHO PROGRAMU** ve směru shora dolů:

- A. Proveďte jednu z **pohybových akcí** Automy.
- B. Dejte Automě její **zisky**.
- C. Vezměte si (jako hráč) případný **Průběžný bonus za naverbování**.

**3. POSUŇTE ŽETON NA TABULCE OBTÍŽNOSTI**, ale jen pokud to uvádí karta Automy.


## POHYB AUTOMY (KROK 2A)

Symbole v prvním řádku programu uvádějí, jaký z pohybů má Automa zkusit provést (provede vždy maximálně jeden). Postupujte následovně:

● Začnete symbolem nejvíce vlevo. Vyhodnoťte, zda může Automa tento pohyb provést. Pokud podmínky nejde splnit, pokračujte vedlejším symbolem.

**POZNÁMKA:** „Pohyb“ na stejné místo, na kterém figurka právě stojí, je platný pohyb.

- Jakmile některý z pohybů provedete, **další už nehrajte**.
- Pokud žádný ze symbolů nevede k proveditelnému pohybu, Automa se v tomto tahu hýbat nebude.
- Symbole uvedené v závorce společně se symbolem frakce vyhodnocujte, jen pokud Automa hraje za frakci, jejíž symbol je v závorce.

Jakmile se žeton na tabulce obtížnosti přesune mimo políčka označená symbolem  (viz **Posun na tabulce obtížnosti**, strana 9), mohou všechny Automa jednotky (včetně dělníků) vstupovat na jezera a přecházet přes řeky. Dokud se tak nestane, je Automa v pohybu omezena jen na poloostrov u své základny.

Když vybíráte jednotku, kterou bude Automa hýbat, vždy vybíráte tu nejbližší k její základně. Naopak, když jednotky umísťujete, dáváte je zpravidla co nejbližší k Továrně. Automa se snaží své jednotky dostat dál od základny a koncentrovat je v okolí Továrny.

Ve hře nastanou případy, kdy má více území nebo jednotek stejné podmínky pro to být vybrány (například jsou stejně vzdálené od základny). V takovém případě se rozhoduje podle směru čtení českého textu - tedy postupně po řádcích zleva doprava, dokud nenajdete hledaný prvek. V části „**Pohyb dělníka**“ (viz strana 6) je uveden příklad.

Všechny pohybové akce dodržují výše uvedený systém a využívají koncept sousedství popsany na další straně.

**POZNÁMKA:** V Scythe je i útok považován za akci typu Pohyb.

**POZNÁMKA:** Akci Pohyb Automa provádí předtím, než získá věci uvedené na dalším řádku. S jednotkami získanými v tomto tahu tudíž nelze hýbat (protože během pohybu ještě nejsou ve hře).

**POZNÁMKA:** Stejně jako ve hře více hráčů hra končí v okamžiku, kdy některý z hráčů umístí šestou hvězdu. Pokud tedy některá z akcí Automy vede k zisku šesté hvězdy, zbylé akce nedohrávejte.



Příklad karty se dvěma možnostmi pohybu. Symbol úplně vlevo v rohu se používá, pokud hráči hrají proti nejnižší verzi (Autometta). V takovém případě Autometta celý tah vynechává.



**POZNÁMKA AUTORA:** *Systém pohybu má strmou učící křivku a během první hry vám asi přemýšlení o něm zabere chvíli času. Po několika kolech se ale tahy Automy výrazně zrychlí, neboť už vám bude jasnější, kam mohou jednotky při pohybu přijít. Například u akce „Pohyb dělníka“ se budete rovnou soustředit na oblasti, kde má Automa mnoho jednotek, a při pohybu mecha/postavy naopak tam, kde má jednotky protihráč. Ve většině případů je zkušený hráč schopen snadno vytipovat 1-4 území, kam se jednotka pohne.*

## SOUSEDSTVÍ

Sousedství je koncept, který se vztahuje k jednotkám na územích. Sousedství je území, na které se jednotka může dostat během pohybu o jedno území. Až na drobné výjimky to bývá území, na kterém jednotka stojí, a všech šest území

ležících okolo něj. Jednotky na základnách žádná sousedství nemají. Ale základna Automa hráče sousedí se dvěma územími na domovském poloostrově Automy.



**ILUSTRACE K PŘÍKLADU 1:** Sousedství žlutého mecha ovládaného **lidským hráčem**.



**ILUSTRACE K PŘÍKLADU 2:** Sousedství **Automa** jednotky poté, co získá dovednost chodit po vodě.

**PŘÍKLAD 1:** Obrázek nad tímto textem ukazuje sousedství žlutého mecha ovládaného lidským hráčem, který už odemkl dovednost Brodění. Ta Krymskému chanátu dovoluje překračovat řeky na farmy (🏡) a tundry (🏔️). Zde je vysvětlení, proč jsou nebo nejsou jednotlivá pole v sousedství:

- A:** Přímo spojeno pevninou.
- B:** Území, na kterém jednotka stojí, je v jejím sousedství.
- C:** Jednotky Krymského chanátu nemohou vstupovat na jezera.
- D:** Území je odděleno řekou, kterou tato frakce neumí překročit.
- E:** Krymský chanát smí (pomocí Brodění) překračovat řeky na tundry (🏔️).

**PŘÍKLAD 2:** Pokud by stejná jednotka jako v předchozím příkladu byla ovládána Automou a Automa už získala dovednost chodit po vodě (viz Posun žetonem na tabulce obtížnosti, strana 9), pak je pro ni v sousedství území, na kterém stojí, a všech šest území okolo.

## TELEPORTACE AUTOMY

**Z ENCYKLOPEDIE AUTOMA:** Je dobře známo, že všechny jednotky Automy jsou vybaveny něčím, co odborníci nazývají Automa teleportační brány. Ty umožňují Automa jednotkám cestovat v okamženi z jednoho místa na druhé, navíc se poté dokáží dále přesouvat i obvyklejším způsobem. Jak tato technologie funguje, je stále předmětem odborných debat, mezi nejčastější teorie patří využití kvantového tunelového jevu, červích děr nebo využití warp efektu v subprostoru.

Ve hře to znamená, že libovolná z Automa jednotek se může během jedné akce Pohyb přesunout do sousedství jiné Automa jednotky.

# VYSVĚTLENÍ SYMBOLŮ POHYBU

V této části jsou vysvětleny jednotlivé symboly Pohybu.

Nezapomeňte, že symboly v závorkách, u kterých je uveden znak frakce, provedete, jen pokud Automa hraje za tuto frakci. Například (🏰👤👤) povede k tomu, že Automa hrající za Severské království provede akci Pohyb dělníka. Pokud Automa hraje za jinou frakci, pak můžete celou závorku ignorovat.

Zahrání akce jen pro konkrétní frakce je plnohodnotná akce pohybu Automy, žádnou další pohybovou akci Automy už v tomto kole nehrajte.

## 👤👤 POHYB DĚLNÍKEM

**1. VYBERTE 1 DĚLNÍKA AUTOMY:** Co nejbližší k základně Automy.

**V PŘÍPADĚ SHODY:** Podle směru čtení.

**2. URČETE PLATNÁ ÚZEMÍ:** Území v sousedství libovolné Automa jednotky nebo v sousedství základny, na kterých není žádná nepřátelská jednotka nebo jiný Automa dělník než ten vybraný v kroku 1.

**3. VEZMĚTE VYBRANÉHO DĚLNÍKA.**

**4. VYBERTE CÍLOVÉ ÚZEMÍ:** Platné území, které je v sousedství co nejvíce Automa jednotek a zároveň není v sousedství nepřátelských bojových jednotek.

**V PŘÍPADĚ SHODY 1:** Nejbližší k Továrně.

**V PŘÍPADĚ SHODY 2:** Podle směru čtení.

**5. UMÍSTĚTE DĚLNÍKA** na vybrané cílové území.



ILUSTRACE PRO PŘÍKLAD 3: Pohyb dělníkem.

**PŘÍKLAD 3:** Ilustrace výše vysvětluje akci Pohyb dělníkem.

Prvním krokem je výběr jednotky. Zvolit musíte takového dělníka, který je co nejbližší k základně Automy. V tomto případě to jsou dva různí dělníci, v ilustraci vyznačení zeleným a šedým rámečkem.

Protože se podle pravidla blízkosti k základně nelze rozhodnout, je na čase využít pravidla v případě shody. Směr čtení funguje stejně jako řádky textu: začínáte v levém horním rohu a pokračujete po řádku až na jeho konec, poté o řádek níže (opět zleva doprava) až narazíte na první hledanou jednotku. V příkladu je podle směru čtení vybrán dělník označený zeleným rámečkem.

Dalším krokem je určení platných území. Pro akci Pohyb dělníkem jsou platná území v sousedství libovolné Automa jednotky (včetně té vybrané), které na sobě nemají jiného Automa dělníka nebo nepřátelskou jednotku. Všechna platná území jsou v ilustraci označena číslem.

Nyní si vybranou jednotku vezměte z herního plánku do ruky

(což ovlivnilo, jaká území jsou považována za platná, ale neovlivní to výběr umístění dělníka).

Pro výběr cílového území platí následující pravidlo: Platné území, které je v sousedství co nejvíce Automa jednotek a není v sousedství bojových jednotek lidského hráče.

Pro každé platné území tedy spočítáme, kolik Automa jednotek se může při pohybu o jedno území pohnout právě na toto území. Číslo na platných územích v ilustraci jsou právě počet jednotek v sousedství. Nejvyšší počet takových jednotek je pět, což je právě to území, kam dělníka umístíme.

Poznámka: Území označená \* vybrat nelze proto, že jsou v sousedství s nepřátelskou bojovou jednotkou.

## NEBOJOVÝ POHYB S POSTAVOU / NEBOJOVÝ POHYB S MECHEM

**1. VYBERTE JEDNOTKU:** Vyberte postavu nebo mecha (podle symbolu na kartě) co nejbližší k základně Automy.

**V PŘÍPADĚ SHODY:** Podle směru čtení.

**2. PLATNÁ ÚZEMÍ:** Území v sousedství libovolné Automa jednotky nebo vlastní základny, které neobsahuje cizí jednotky ani vlastní bojové jednotky kromě té vybrané v kroku 1.

**3. VEZMĚTE POSTAVU NEBO VYBRANÉHO MECHA Z HERNÍHO PLÁNU.**

**4. VYBERTE CÍLOVÉ ÚZEMÍ:** Platné území, které je nejbližší k nepřátelským bojovým jednotkám (jednotky na základnách se počítají pouze v případě, že na ploše nejsou jiné nepřátelské jednotky).

**V PŘÍPADĚ SHODY 1:** Území nejbližší k Továrně.

**V PŘÍPADĚ SHODY 2:** Podle směru čtení.

**5. UMÍSTĚTE VYBRANÉHO MECHA NEBO POSTAVU NA CÍLOVÉ ÚZEMÍ.**



**ILUSTRACE PRO PŘÍKLAD 4:** Nebojový pohyb mechem.

## SETKÁNÍ/TOVÁRNA

**1. VYBERTE JEDNOTKU:** Vyberte Automa postavu.

**2. PLATNÁ ÚZEMÍ:** Území v sousedství libovolné Automa jednotky, která na sobě mají žeton Setkání nebo území Továrny (pokud Automa zatím nemá kartu Továrny).

**3. VEZMĚTE POSTAVU Z HERNÍHO PLÁNU.**

**4. VYBERTE CÍLOVÉ ÚZEMÍ:** Jakékoliv platné území bez nepřátelské jednotky nebo Automa mecha.

**V PŘÍPADĚ SHODY 1:** Území nejbližší k Továrně.

**V PŘÍPADĚ SHODY 2:** Podle směru čtení.

**5. POLOŽTE FIGURKU POSTAVY NA CÍLOVÉ ÚZEMÍ.**

Kdykoliv postava Automy skončí svůj pohyb na území s žetonem Setkání (ať už pomocí akce Setkání/Továrna, nebo jinak), odeberte tento žeton z hracího plánu. Pokud postava skončí na území s Továrnou a Automa zatím nemá kartu Továrny, jednu z karet Továrny náhodně vyberte a položte ji lícem dolů k desce frakce Automy.

**PŘÍKLAD 4:** Na obrázku výše vidíte příklad akce Nebojový pohyb mechem. Mech v zeleném rámečku byl vybrán, protože je nejbližší k základně Automy.

Platná území jsou označena čísly, která vyjadřují jejich vzdálenost k nejbližší nepřátelské bojové jednotce. Zelené číslo ukazuje, které území bylo nakonec vybráno. Z výběru území, která mají nejmenší vzdálenost (1) k jednotkám lidského hráče, je totiž nejbližší Továrně.

## ÚTOK NA VOJENSKÉ JEDNOTKY

**PODMÍNKA:** Automa tuto akci provede, jen pokud má alespoň tolik bodů moci, kolik je **X**. (Na kartách je místo X vždy uvedeno konkrétní číslo.)

**1. VYBERTE JEDNOTKU:** Vyberte bojovou jednotku Automy, která je nejbližší základně Automy.

**V PŘÍPADĚ SHODY:** Podle směru čtení.

**2. PLATNÁ ÚZEMÍ:** Jakékoliv území v sousedství libovolné Automa jednotky nebo v sousedství Automa základny, na kterém jsou nepřátelské bojové jednotky.

**3. VEZMĚTE VYBRANOU JEDNOTKU Z HERNÍHO PLÁNU.**

**4. VYBERTE CÍLOVÉ ÚZEMÍ:** Platné území s nejmenším počtem nepřátelských bojových jednotek.

**V PŘÍPADĚ SHODY 1:** Území nejbližší k Továrně.


**V PŘÍPADĚ SHODY 2:** Podle směru čtení.


**5. UMÍSTĚTE VYBRANOU JEDNOTKU NA CÍLOVÉ ÚZEMÍ.**

Boj s Automou je vysvětlen v části **Boj** na straně 10.


## ZISKY AUTOMY (KROK 2B)

Poté, co provedete akci Pohyb, můžete pokračovat druhým řádkem programu. Za **každý** uvedený symbol proveďte akci vysvětlenou v seznamu níže.


Akce v závorkách, uvedené společně s ikonou některé frakce, proveďte pouze, pokud Automa hraje za tuto frakci. Například v případě  získává Automa nasazení mecha navíc, jen pokud hraje za Rusvětský svaz.


 : Nasadit dělníka z desky frakce Automy na základnu (pokud ještě Automě nějakí dělníci na desce frakce zbývají).

**POZNÁMKA:** Dělníci se u Automy na rozdíl od lidského hráče nepokládají na vesnici, ale na základnu.

 : Jestliže má Automa na své desce frakce postavu, pak ji odtud nasadte na základnu Automy. Pokud ne, nasadte z desky frakce na základnu Automy jednoho z mechů (pokud má na desce frakce Automa ještě nějakého mecha k nasazení).

 : Dejte Automě 1 minci.

 : Přidejte Automě 1 bod moci.

 : Dejte Automě 1 bojovou kartu. Nedívejte se na ni a položte ji lícem dolů k její desce frakce.

## ÚTOK NA DĚLNÍKY

**1. VYBERTE JEDNOTKU:** Vyberte bojovou jednotku Automy, která je nejbližší své základně.

**V PŘÍPADĚ SHODY:** Podle směru čtení.

**2. PLATNÁ ÚZEMÍ:** Území v sousedství libovolné Automa jednotky nebo v sousedství Automa základny, na kterém je alespoň jeden nepřátelský dělník, ale žádné bojové jednotky.

**3. VEZMĚTE VYBRANOU JEDNOTKU Z HERNÍHO PLÁNU.**

**4. VYBERTE CÍLOVÉ ÚZEMÍ:** Platné území, na kterém je nejvíc surovin. Pokud žádné takové neexistuje, pak i území bez surovin.

**V PŘÍPADĚ SHODY 1:** Území nejbližší k Továrně.

**V PŘÍPADĚ SHODY 2:** Podle směru čtení.

**5. UMÍSTĚTE VYBRANOU JEDNOTKU NA CÍLOVÉ ÚZEMÍ.**

Z dobytého území odeberte všechny suroviny a dělníky vraťte jejich majiteli na základnu.





## BONUS ZA NAVERBOVÁNÍ (KROK 2C)

Poté, co provedete první dva řádky programu, pokračujte třetím řádkem. Pokud na něm najdete symbol rekruta (♁), bude následován symbolem moci, peněz, popularity nebo bojových karet. Pokud máte naverbovaného rekruta s odpovídajícím Průběžným bonusem, získáváte tento bonus. Příklad: Pokud je na kartě uveden symbol moci a vy máte naverbovaného rekruta, který jako Průběžný bonus dává moc, pak získáváte 1 bod moci.

Automa žádný bonus nezískává, protože nemá rekruty.

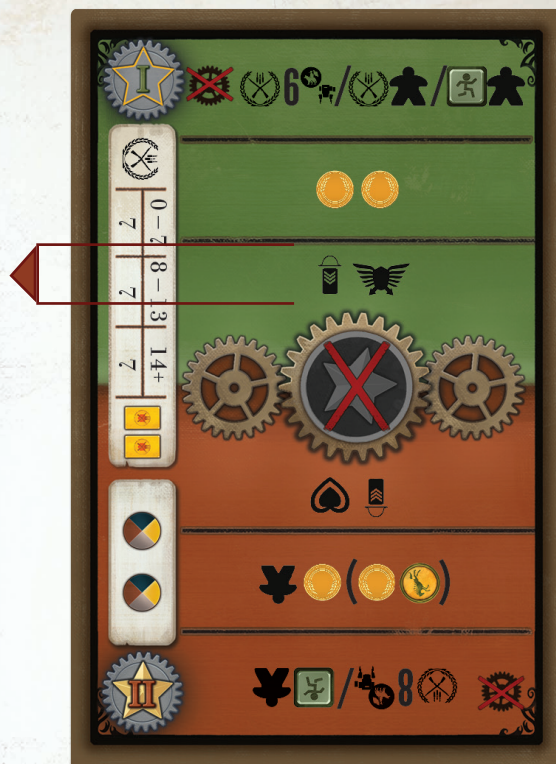
## POSUN ŽETONEM NA TABULCE OBTÍŽNOSTI (KROK 3)

Pokud je uprostřed karty symbol ★, posuňte žeton na tabulce obtížnosti o jedno místo doprava. Pokud už je na svém řádku nejvíce vpravo, posuňte žeton o řádek níž, na místo nejvíce vlevo. Žeton se tedy pohybuje ve směru čtení.

Pokud je na kartě symbol ⓧ, pak žeton neposouvajte.

Dokud je žeton na polích se symbolem ⚡, **nesmí Automa překračovat řeky a vstupovat na jezera**. Jakmile se žeton přesune na políčka, která tento symbol nemají, pak pro všechny Automa jednotky platí:

- Jezera jsou pro ně normální území (mohou na ně vstupovat).
- Mohou libovolně překračovat řeky.



## HVĚZDY A ZMĚNA PROGRAMU

Pokud posunete žeton na tabulce obtížnosti na políčko, na kterém je vyplněná hvězda (★), vezměte jednu hvězdu z desky frakce Automy a položte ji kamkoliv na Stupnici úspěchů kromě polí za boj a dosažení plného počtu bodů moci.

**V okamžiku, kdy Automa poprvé tímto způsobem získá hvězdu (★), proveďte následující kroky:**

- Zamíchejte dobírací i oba odhazovací balíčky Automy a vytvořte tak ze všech karet nový balíček. Ten otočte o 180°, aby v příštích kolech byl nahoře Program II.
- Po zbytek hry používejte na Automa kartách Program II.

**POZNÁMKA AUTORA:** Rozhodnutí, které hvězdy může Automa během hry získat a které ne, vyplývá z toho, co může hráč během hry ovlivnit. Věci, které ovlivnit nemůže, se staly součástí tabulky obtížnosti. Ta abstrahuje některé herní prvky, aby ovládání Automy bylo co nejjednodušší.

Automa může během hry získat hvězdy ještě dalšími dvěma způsoby:

- Až dvě hvězdy může získat za vítězství v boji.  
**POZNÁMKA:** I pokud hraje Automa za Saskou říši, smí za boj získat pouze dvě hvězdy. Automa nevyužívá zvláštních dovedností jednotlivých frakcí.
- Automa získává hvězdu v okamžiku, kdy poprvé dosáhne nejvyšší hodnoty na Stupnici moci.

**POZNÁMKA:** Umístění hvězdy za počet bodů moci nebo vítězství v boji nespouští změnu programu. Program se mění pouze při získání první hvězdy z tabulky obtížnosti.

Toto jsou jediné způsoby, jak může Automa získat hvězdy.

# BOJ

Boje se s Automou řeší podobně jako s lidskými hráči. Největším rozdílem je způsob, jakým Automa určuje, kolik moci a bojových karet do boje vloží. Všechna pravidla, která zde nejsou přímo změněna, zůstávají stále v platnosti.

Pokud přesunete některou svou bojovou jednotku na území, kde má Automa pouze dělníky, vraťte dělníky Automy na její základnu a snižte svou popularitu podobně jako ve hře s lidskými protihráči. Poté zkontrolujte, zda nezískáváte nějaké suroviny (viz část **Získání surovin**, strana 11).

Pokud se na jednom území setkají bojové jednotky lidského hráče a Automy, postupujte následovně:

1. Lidský hráč nastaví svůj bojový ukazatel a vybere bojové karty, které v boji použije.
2. Otočte novou Automa kartu a položte ji otočenou o 90° na zvláštní (bojový) odhazovací balíček. Z této karty použijete pouze bojovou tabulku. Ostatní informace na ní ignorujte.
3. Podle současné hodnoty moci najdete v tabulce sloupec, ve kterém se pohybuje aktuální hodnota moci Automy.
4. Číslo uvedené ve spodním řádku tabulky je hodnota moci, které Automa vloží do boje. Pokud má méně bodů moci, než je v tomto řádku uvedeno, vloží do boje všechnu moc kterou má.

5. Automa do boje také přidá bojové karty. Náhodně vyberte a přidejte k boji tolik bojových karet, kolikrát je vyobrazen symbol bojové karty vedle tabulky (jedná se o rozmezí 0–5). Pokud má Automa méně bojových karet, než je uvedeno, pak v boji použije všechny, které má.

6. Pokud Automa v boji prohraje, vrací své **bojové jednotky (postavu/mechy) na desku frakce, nikoliv na základnu.**

Pokud lidský hráč v boji s Automou zvítězí, může na území **získat suroviny** (více viz část **Získání surovin**, strana 11).

Všechno ostatní, jako rozhodování o vítězi, odebrání vložené moci ze Stupnice moci, návrat dělníků na základnu nebo to, že poražený získává za určitých podmínek bojovou kartu, platí. Proveďte to tak, jak je to popsáno v pravidlech hry.

**PŘÍKLAD:** Automa má 12 bodů moci a pro boj se použije tato karta:



Protože má Automa 12 bodů moci, znamená to, že do tohoto boje jich investuje celkem 5. K tomu navíc přidá až 2 bojové karty.

V případě, že by měla jen 1 bod moci, vloží do boje 1 bod moci a 2 bojové karty.

Tabulka níže uvádí, jaká je na Automa kartách distribuce množství bojových karet, které může Automa vložit do jednoho boje:

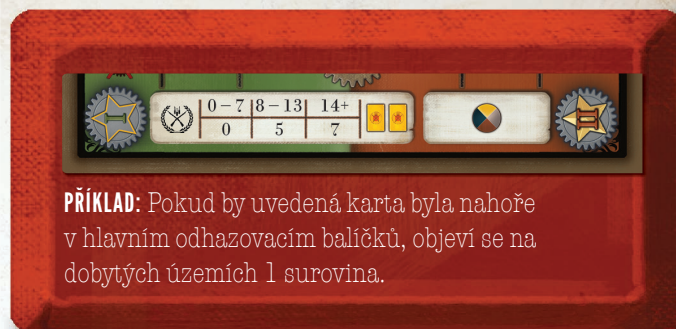
KOLIK AUTOMA POUŽÍJE BOJOVÝCH KARET	KOLIK KARET NESE TENTO POČET BOJOVÝCH KARET
0 KARET	4
1 KARTA	9
2 KARTY	5
3 KARTY	1

**POZNÁMKA AUTORA:** Hráči občas zapomínají posouvat žeton na tabulce obtížnosti. Oddělení odhazovacího balíčku na karty používané v běžném tahu a na karty používané v boji vám umožní snadnou kontrolu. Stačí se podívat do hlavního (nebojového) odhazovacího balíčku a ihned zjistíte, o kolik polí má být žeton ★ posunutý.

## ZÍSKÁNÍ SUROVIN

Protože Automa nepoužívá suroviny, je nutné jejich existenci pro lidského hráče v některých případech simulovat.

Pokud jako útočník zvítězíte a vyženete soupeře (nebo zaženete nechráněné dělníky), můžete získat suroviny. Typ suroviny, kterou získáte, se odvíjí od získaného území. Pokud dobyjete Továrnu, jezero nebo vesnici, nezískáváte nic, protože tyto typy území neprodukuje suroviny. U ostatních území získáváte to, co produkují (např. na farmě získáte jídlo). Počet surovin se odvíjí od Automa karet. Vezměte vrchní Automa kartu z hlavního odhazovacího balíčku (tedy nikoli bojového!) a podívejte se, kolik surovin je uvedeno v rámečku surovin. Tento počet surovin položte na dobyté území. I když v jednom tahu proběhlo více bojů, o počtu surovin rozhoduje stejná karta.



Pokud musíte kvůli boji zamíchat odhazovací balíčky Automa karet, odložte si před mícháním kartu s aktuálně platným rámečkem surovin bokem. Díky tomu nezapomenete, kolik surovin si v případě vítězství máte vzít.

Pokud je úspěšným útočníkem Automa (ať už napadne jen vaše dělníky, nebo dojde k boji), odstraňte ze získaného území všechny žetony surovin do společné zásoby.

## BODOVÁNÍ

Automa dostane na konci hry body stejným způsobem jako lidský hráč:

- 4 mince za každou umístěnou hvězdu.
- 3 mince za každé ovládané území.

Protože Automa neprodukuje suroviny ani nemá budovy, nemůže za ně získat žádné mince.

Lidský hráč ve hře dostane mince stejným způsobem jako při běžné hře, maximálně ale obdrží mince za 6 žetonů surovin z každého území.

Vítěz je určen stejně jako při běžné hře, v případě remízy se ale nepoužívá jako rozhodující prvek počet surovin.

# ÚPRAVA CHOVÁNÍ A OBTÍŽNOSTI AUTOMY

**POZNÁMKA AUTORA:** *Scythe je hra, kterou lze hrát různými způsoby. Ať už preferujete poklidné budování říše bez zbytečných konfliktů, nebo máte raději konfrontační hru, Automa v Scythe se tomu dokáže přizpůsobit.*

Automa je ve svém základu připravena jako relativně agresivní protihráč, podporuje ale různé styly hry. Existuje proto několik možností, jak ji upravit podle vašich představ. Silně doporučujeme jednotlivé možnosti vyzkoušet, abyste našli takového protihráče, se kterým vás hra bude bavit.

Na vývoj hry a míru konfrontace má dopad jak vzdálenost základny Automy a lidského hráče, tak i vybraná tabulka obtížnosti. Ta určuje obecnou náročnost hry s Automou:

**AUTOMETTA** je určená pro začátečníky a hráče, kteří mají rádi hodně času na budování vlastního impéria.

**AUTOMA** má základní obtížnost.

**AUTOMASZYNA** je určená pro veterány.

**ULTIMASZYNA** (viz zvláštní pravidla dále) je určená pro ty, kteří jsou ve hře lepší než návrhářský tým Automy.

Obtížnost Automy můžete také změnit pomocí libovolného z následujících kroků:

- Při obtížnostech Automa a Automaszyna přeskakujte kola podobně jako při obtížnosti Autometta.
- Kdykoliv má Automa dostat minci nebo mince, dejte jí o jednu více či méně, než má podle karet dostat. Automě ze zásoby mince nikdy neodebírejte.
- Kdykoli Automa získá 1 bod moci, přidejte jí o jeden nebo dva body moci více nebo méně. Nikdy Automě nepřiděluje záporný počet bodů moci (neubírejte jí moc).
- Počítejte si (například odebíráním bojových karet mimo herní plán), kolikrát už Automa provedla pohyb. Pokud je to počtvrté nebo popáté, přeskočte u Automy celou akci pohyb a vraťte počítadlo na nulu.
- Počítejte si (například odebíráním bojových karet mimo herní plán), kolikrát už Automa nasadila jednotku. Pokud je to počtvrté nebo popáté, ignorujte pokyn nasadit jednotku a vraťte počítadlo na nulu.

- Proveďte všechny smysluplné pohybové akce na kartě Automy místo toho, abyste provedli jen jednu. V takovém případě Automa získává kartu Továrny a odstraňuje žetony Setkání ihned ve chvíli, kdy se postava na území objeví. A to i když ve stejném tahu opět odejde pryč.

**POZNÁMKA AUTORA:** *Někteří z nás jsou při hraní šikovnější než jiní, proto jsme se rozhodli vytvořit navíc ještě Ultimaszynu.*

**ULTIMASZYNA** je speciální úroveň obtížnosti určená pro ty nejlepší z nejlepších:

- Jednotky Ultimaszyny už od začátku neomezuje voda, mohou proto hned v prvním kole opustit domovský poloostrov.
- Ultimaszyna hraje v řádku pohybových akcí všechny uvedené akce, ne jen první platnou. Vždy nejprve zcela dokončete jednu akci a pak teprve pokračujte další. Pokud hrajete podle tohoto pravidla, Automa získává kartu Továrny a odstraňuje žetony Setkání ihned, jak se na území objeví její postava, a to i když ve stejném tahu opět odejde pryč.
- Po prohraném boji se jednotky Automy vrací na její základnu, ne na desku frakce.
- Kdykoliv dostává Ultimaszyna mince, dejte jí o jednu minci navíc.
- Kdykoliv dostává Ultimaszyna moc, přidejte jí o jeden bod moci navíc.

**POZNÁMKA AUTORA:** *Pokud vás zajímá hraní deskových her v jednom hráči, navštivte můj blog na adrese: [www.automafactory.com](http://www.automafactory.com)*

