

CharterStone

Návrh: Morten Monrad Pedersen & David J. Studley
Za pomoci: J. Huttera & Jana Schrödera

Bez ohledu na počet lidských hráčů je v libovolné hře Charterstone vždy šest zakládajících vesničanů, každý ve své čtvrti. Čtvrť, která není kontrolována hráčem, se nazývá **neaktivní** čtvrť. Pokud chcete, aby se jedna nebo více **neaktivních** čtvrtí staly **aktivními** a aktivně se zapojovaly podobně jako lidský hráč, použijte tato Automa pravidla.

POČÁTEČNÍ PŘÍPRAVA: Vydejte z Indexu karty 377–398. Těchto 13 karet tvoří Automa balíček. Tento balíček sdílí všichni Automa hráči.

Pokud není někde v pravidlech uvedeno jinak, Automa hráči nikdy nemohou dostat mince, suroviny, karty, neplatí za své akce a nedostávají přímo výnosy budov.

Příprava

Postupujte podle pravidel pro přípravu uvedených v Kronice s následujícími úpravami:

- URČETE POČET AUTOMA HRÁČŮ:** Pokud se rozhodnete do svých her zavést systém Automa, doporučujeme, abyste používali 2 Automy (2 simulované hráče). Mezi jednotlivými hrami můžete Automy přidávat nebo odebírat. Pokud ale nebude čtvrť aktivní po všechny hry kampaně, nebude její závěrečné skóre odpovídající pro hodnocení na konci hry. Automu můžete také použít, abyste dočasně nahradili hráče, který se nemůže zúčastnit některé z her.
- KOMPONENTY HRÁČE:** Pro každou Automu vezměte z její Truhly čtvrti dělníky, žetony vlivu a žeton VB.
- BALÍK AUTOMA KARET:** Zamíchejte Automa karty a položte je lícem dolů vedle herní desky. Od Hry 4 dále vždy odložte stranou 3 karty (otočené lícem dolů).



PRO HRU 1: Poté, co Automy postaví své úvodní budovy, zamíchejte jejich karty postavených budov do balíčku karet vylepšení.

Hra

Tah Automy probíhá podle následujících kroků:

Pokud má Automa v zásobě jednoho ze svých běžných dělníků (velkého nebo malého), postupujte podle těchto kroků:

- Otočte 1 Automa kartu.
- Umístěte 1 Automa dělníka (velkého nebo malého).
- Automa získá VB.
- Automa získá výnosy (pokud nějaké jsou).
- Odložte Automa kartu do odhazovacího balíčku.

V opačném případě svolujte VŠECHNY dělníky Automy z herní desky. Poté pokračuje další hráč.

DŮLEŽITÉ: Kdykoliv je do Kroniky přidáno nové pravidlo nebo příběh, zkontrolujte Automa Index na konci těchto pravidel pro případ, že by se měla přidat i speciální Automa karta.

OTOČTE 1 AUTOMA KARTU

V okamžiku, kdy je podle běžného pořadí hráčů na tahu Automa a Automa má u sebe alespoň jednoho běžného dělníka, otočte horní kartu z Automa balíčku.

Pokud je balíček prázdný, zamíchejte všechny Automa karty a vytvořte z nich nový balíček. *Od Hry 4 dejte 3 karty z tohoto balíčku stranou, otočené lícem dolů.*

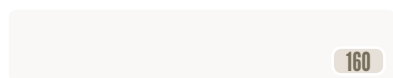
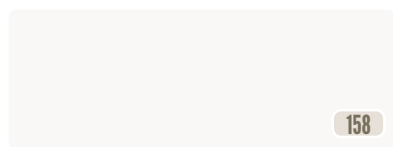
UMÍSTĚTE 1 AUTOMA DĚLNÍKA

Každá Automa karta vyobrazuje konkrétní budovu na Návsi nebo vybraná políčka v jednotlivých čtvrtích. Automa dělníka umístěte na políčko, kam vám karta ukazuje. Pokud na této budově je jiný dělník, vystrčte ho podle obvyklých pravidel.

BUDOVY NA NÁVSI: Umístěte Automa dělníka na budovu na Návsi uvedenou na Automa kartě.

BUDOVY VE ČTVRTÍCH: Pokud Automa karta vypadá podobně jako ty na obrázku vpravo, budete umisťovat Automa dělníka do některé ze čtvrtí. Konkrétní budovu vyberete podle její bodové hodnoty pro konec kampaně.

Pokud mají některé budovy shodné počty bodů, rozhodněte se mezi nimi podle abecedního pořadí, buď tu, která je první podle abecedy (**A-Z**) nebo tu, která je poslední (**Z-A**).



Pro výběr čtvrti hoďte Charterstonem.



Vybírejte v domovské čtvrti Automy.

Budovu vybíráte podle její bodové hodnoty pro konec kampaně (číslo ve fialovém kroužku).



Vyberte budovu s nejvyšší hodnotou.



Vyberte budovu s nejnižší hodnotou.

Některé Automa karty vás povedou k tomu, abyste vybrali budovu s druhou nebo třetí nejvyšší hodnotou. Pokud neexistuje budova s druhou nebo třetí nejvyšší hodnotou jednoduše nepočítejte dál a vyberte tu, která je tomu nejbližší

(Příklad: Pokud jsou ve čtvrti jen dvě budovy a máte vybrat budovu s třetí nejvyšší hodnotou, vyberte tu druhou).



Příklad: Druhá nejvyšší hodnota

AUTOMA ZÍSKÁ VB

- Pokud je na kartě ikona s VB, pak získává Automa tolik VB, kolik je na ikoně uvedeno.



- Pokud je kartě ikona se symbolem obtížnosti, získává Automa tolik bodů, jaká je její aktuální obtížnost. Viz tabulka níže:



Obtížnost automy 2

Obtížnost si mezi jednotlivými hrami dopisujte.

Nezapomeňte, že Automa nezískává VB, které jsou uvedené na budově.

Poznámka: Ve Hře 1 použijte Automu s obtížností 1. Pro Hru 2 vraťte obtížnost zpět na úroveň 2, pak upravujte podle uvedených pravidel.

AUTOMA ZÍSKÁVÁ VÝNOS

Některé symboly na kartách označují výnosy, které Automa dostane. Jejich popis je uveden níže. Nezapomeňte, že Automa nikdy nedostane výnosy uvedené přímo na budovách, kam pošle svého dělníka.

POZNÁMKA: Odhodit kartu znamená odložit kartu do odhazovacího balíku, ne do Archivu. Jakékoliv pravidlo, které se odvolává na „čísla“ u karet vylepšení se vztahuje k číslům v pravém dolním rohu karet.

ODHODIT 2 KARTY VYLEPŠENÍ

Odhodte 2 karty vylepšení s nejvyššími čísly. Pak desku karet vylepšení doplňte z balíčku.



POSTAVIT BUDOVU



1. Vyberte prázdné políčko ve čtvrti Automy. Pokud žádné nejsou, nedělejte nic.
2. Vyberte z desky karet vylepšení kartu nepostavené budovy s nejnižším číslem a postavte ji na vybraném políčku. Pokud na desce nejsou žádné karty nepostavených budov, nedělejte nic.
3. Vzniklou kartu postavené budovy odhodte.

161

159

ODEMKNOUT BEDNU

Vyberte na desce vylepšení kartu postavené budovy s nejnižším číslem vpravo dole na kartě. Odemkněte její bednu podle instrukcí na Indexu. Automa nezískává žádné karty, které by při odemčení bedny získal lidský hráč. Tyto karty patří do odhazovacího balíčku nebo na jiné místo uvedené v souvislosti s bednou. Pokud na desce nejsou žádné karty postavených budov, nedělejte nic. Automa při této akci neplatí žetony vlivu.



Pokud Automa získá kartu osobnosti, uložte ji do její Truhly čtvrti. Ostatní karty odhodte do příslušných odhazovacích balíčků, zamíchejte je a vytvořte z nich nové dobírací balíčky.

POSUNOUT ŽETON POKROKU

Posuňte žeton pokroku o jedno pole dopředu. Automa za posun žeton nezískává pověst, může ale pro ostatní hráče spustit příjem. Toto je jediný způsob, jak Automa posouvá žeton pokroku, neposouvejte ho, když Automa používá Charterstone, Vzducholoď nebo Tribunu.



ZÍSKAT POVĚST

Pokud Automa nemá žádné žetony vlivu, nedělejte nic. V opačném případě položte žeton vlivu na nejbližší volné místo na stupnici pověsti.



ZAPLATIT DESÁTEK

Pokud Automa nemá žádné žetony vlivu, nedělejte nic. V opačném případě vyberte volné pole v tabulce desátku. Vyberte zleva první sloupec s alespoň jedním volným polem a v něm vyberte takové volné pole, které je nejvýše. Na vybrané pole umístěte žeton vlivu. Automa nezískává z umístění žetonu žádný výnos.



Konec hry

Pokud je hra součástí kampaně, pokračujte podle běžných pravidel pro konec hry tak, jako by Automa byla lidský hráč. Zahrňte do toho následující změny:

- **ROZCESTNÍK:** Viz přehled Rozcestníků dále.
- **ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ:** Automa získává body jen za stupnici VB, stupnici pověsti a rozcestníky.
- **SLÁVA:** Automa získává slávu počínaje horním řádkem tabulky a pokračuje po jednotlivých řádcích. Po dokončení prvního řádku pokračujte na dalším o jedna nižším. Tento zápis se používá pouze pro závěrečné bodování kampaně, Automa nezískává žádné bonusy za splněné řádky.
- **KAPACITA:** Automa získává kapacitu (podobně jako lidští hráči). Při přidávání kapacity začněte levým horním kolečkem a pokračujte po sloupcích. Kapacitu Automa používá jen pro potřeby závěrečného bodování kampaně. Pokud není Automa hráč dočasným zástupcem lidského hráče, neponechává si Automa do další hry žádné komponenty.
- **SÍLA AUTOMY:** Následující pravidla platí až od konce Hry 2. Při Hře 1 má Automa sílu 1, při Hře 2 má Automa sílu 2.
 - Pokud byl ve hře průměr získaných bodů všech lidských hráčů vyšší, než průměr všech Automa hráčů, zvyšte sílu Automy o 1.
 - Pokud byl průměr všech bodů získaných lidskými hráči alespoň o 10 bodů nižší, než průměr bodů získaných Automa hráči, snižte sílu Automy o 1 (nikdy ale pod hodnotu 2, výjimkou je první hra).Změnu síly Automy zaznamenejte do tabulky v těchto pravidlech v části „Automa získá VB“.
- **OSOBNOSTI:** Od Hry 2 dále vždy náhodně vyberte jednu zatím nepoužitou osobnost z Truhly čtvrti Automy, označte ji jako použitou a vraťte ji zpět do Truhly. Automa ji nepoužije, získá za ni ale na konci body.

Další poznámky

- **ÚKOLY:** Automa neřeší úkoly.
- **PŘÍPRAVA—NEAKTIVNÍ ČTVRTI (ODEMČENO PO HŘE 2):** Čtvrti, za které hraje Automa, jsou považovány za aktivní.



Rozcestníky

Automa hráči se účastní boje o splnění rozcestníků, ale ne vždy podle situace na herní desce a vždy jen za 1 bod slávy. I pokud by Automa měla odhalit a rozhodnout možnosti na rozcestníku, udělá to za ni lidský hráč. Pokud si ale přejete, aby to skutečně provedla Automa, otočte Automa kartu. Rozhodne obrázek krále uvedený na této kartě (spokojený, nebo rozzlobený).

Na konci hry, během vyhodnocování Rozcestníku, postupujte pečlivě podle instrukcí uvedených na kartě. Sledujte při tom informace v níže uvedeném seznamu. Pokud není uvedeno jinak, Automa postupuje podle stejných pravidel jako běžní hráči.

- DPr** se vztahuje k Dočasnému Pravidlu jen pro tuto hru.
- ★ se vztahuje k rozhodování, kdo splnil rozcestník a zisku z něj.
- ??? se vztahuje k původně skryté části rozcestníku.
- Karta #** se vztahuje k určité kartě a jejímu vyhodnocení.

Automa Index

Kdykoliv přidáváte do Kroniky novou kartu pravidel nebo příběhu, podívejte se do tohoto přehledu. Pokud je v něm číslo karty, kterou vyndáváte, vyndejte i karty uvedené v tomto Indexu:

Karta 29 (pravidlo 18): Vyndejte kartu 161.

Abyste se nedozvěděli zbytečně mnoho informací předem a nepřišli tak o překvapení, jsou tyto informace cíleně trochu vágní. Nečtěte je prosím předem.

- **ROZCESTNÍK 400:** ★ Každá Automa získá 3. Karty 124/128 (příběh 6): Akce: Automa nezíská nic.
- **ROZCESTNÍK 401:** ★ Automa nedostane žádné. Nezapomeňte: Kdykoliv přidáváte do hry další karty, zkontrolujte i Automa Index.
- **ROZCESTNÍK 402/3:** Žádné změny. Nezapomeňte: Kdykoliv přidáváte do hry další karty, zkontrolujte i Automa Index.
- **ROZCESTNÍK 404:** DPr: Automa pravidlo ignoruje. Karty 134/135 (příběh 9): Rozhodněte za Automu. Automa získá 1 bod slávy bez ohledu na vaši volbu.
- **ROZCESTNÍK 405:** DPr: Automy se účastní stejně jako hráči. ???: Zahrnuje Automy. Karty 136/137 (příběh 10): Akce: Automy nemohou vybírat.
- **ROZCESTNÍK 406:** DPr: Zahrnuje i Automy. Platí z veřejné zásoby. Karty 138/139 (příběh 11): Automy získají 1 náhodný.
- **ROZCESTNÍK 407:** ???: Nezahrnuje Automy.
- **ROZCESTNÍK 408:** DPr: Aplikovat i na Automy. Karta 142 (příběh 13): Pokud je to nutné, vyberte 1 náhodně.
- **ROZCESTNÍK 409:** ★ Každá Automa odhodí před počítáním 3. DPr: Automa se účastní stejně jako lidští hráči, včetně povinnosti platit. Karta 144 (příběh 14): Bonus – zahrnuje Automy.
- **ROZCESTNÍK 410:** ★ Automy mají 6. DPr: U Autom házejte znovu, pokud je to nutné. ???: Vyndejte karty 393–398 a rozdejte je příslušným Automám. Budou použity ve hře 12 a později.
- **ROZCESTNÍK 411:** ★ Automy mají 2. ???: Vyndejte karty 393–398 a rozdejte je příslušným Automám. Budou použity ve hře 12 a později.
- **ROZCESTNÍK 412/413:** ★ Každá Automa odhodí před počítáním 6. Nezapomeňte: Kdykoliv přidáváte do hry další karty, zkontrolujte i Automa Index.

Karta 33 (pravidlo 16): Vyndejte kartu 158.

Karta 36 (pravidlo 3): Vyndejte kartu 160.

Karta 129 nebo 130 (příběh 7): Vyndejte karty 390–392 a přidejte je do Automa balíčku.

Karta 132 (pravidlo 1): Vyndejte kartu 159.

Karta 157 (pravidlo 26): Vyndejte kartu 162.

