

ROOT

ЗАКОНЫ МЕХАНИКИ



Содержание

1. Изменения в законах	2	8. Пульт пресмыкающихся	14
2. Новые правила	2	9. Речные роботы	17
3. Подготовка к игре с ботами	3	10. Гидробуровое герцогство	19
4. Механическая Маркиза 2.0	4	11. Стальной стовор	21
5. Крылатые киборги	6	12. Взаимодействие ботов с игровыми полями	24
6. Синтетический союз	8		
7. Ботяга	10		

1. Изменения в законах

Партии с ботами проводятся по правилам, описанным в «Законах леса» (разделы 1—4), за несколькими исключениями.

1.1. Ремесло

- 1.1.1. **Стоимость.** Боты мастерят предметы, не активируя ремесленные орудия (*но нужный предмет должен иметься в запасе*).
- 1.1.2. **Предметы.** За любой смастеренный предмет бот получает только 1 победное очко, игнорируя очки на карте.
- 1.1.3. **Длительные свойства.** Боты не могут мастерить карты с длительными свойствами.

1.2. Сражения

- 1.2.1. **Получение урона.** Получая урон, бот сначала убирает все свои жетоны с поляны сражения и только потом здания. Если на поляне несколько разных зданий бота, он убирает случайные.

1.3. Карты превосходства

Бот не может активировать карту превосходства, чтобы изменить для себя условия победы.

2. Новые правила

2.1. ПРИОРИТЕТ ВЫБОРА ПОЛЯНЫ

Если бот должен выбрать поляну для выполнения действия, он следует всем правилам этого действия. Если он не может выбрать одну поляну по этим правилам, он выбирает среди них поляну с наибольшим ПРИОРИТЕТОМ (отмечается маркерами на игровом поле). Поляна с наибольшим приоритетом отмечена маркером 1, а с наименьшим приоритетом — маркером 12.

2.2. ПРИОРИТЕТ ВЫБОРА ИГРОКА

Если бот должен выбрать игрока для выполнения действия, то следует всем правилам этого действия. Если он не может выбрать одного игрока по этим правилам, он выбирает среди претендентов игрока с наибольшим приоритетом — в порядке подготовки к игре: в первую очередь А, затем Б, В и т. д. (*Маркиса де Котё, Крылатая династия, Лесной союз, Бродяга, второй Бродяга, Культ пресмыкающихся, компания «Речное братство», Подземное герцогство, Вороний сговор, Предводитель полчищ, Хранители в доспехах.*)

2.3. РАЗРЕШЕННЫЙ ВЫБОР

Бот может выбрать поляну или игрока по приоритету, только если правила позволяют сделать это. Если бот не может выполнить действие на поляне или с игроком, выбранным по приоритету, он попытается выбрать другую поляну или игрока из претендентов в порядке приоритета. Если он безуспешно попытается выбрать все такие поляны или игроков, он попытается выбрать следующую поляну или игрока в порядке приоритета. (*Например, если бот должен сразиться на поляне, где больше всего воинов противника, но у бота нет воинов на этой поляне, он попытается сразиться на*

другой поляне, где больше всего воинов противника. Если бот не может сразиться ни на одной такой поляне, он попытается сразиться на поляне со вторым по величине числом воинов противника. Так он продолжит искать поляну, пока не начнёт сражение или не попытается начать его на каждой поляне.)

2.4. ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ

Если бот должен выполнить несколько действий с разными целями и результат будет зависеть от порядка их выполнения, он выполняет их в порядке приоритета выбора цели (игрока или поляны) — от цели с наибольшим приоритетом до цели с наименьшим (А, Б, В... и 1, 2, 3...). Перемещаясь, проверяйте приоритет по полянам, с которых вы перемещаетесь (*не по тем, куда перемещаетесь*).

2.5. «Такой ...»

В настоящих правилах часто используется термин ТАКАЯ ПОЛЯНА. Этот термин обозначает поляну, которая соответствует всем условиям выбора поляны, перечисленным ранее для этого действия. Также часто используются термины ТАКИЕ ПОЛЯНЫ, ТАКОЙ ИГРОК и ТАКИЕ ИГРОКИ в аналогичном контексте.

2.6. Люди и боты

Термин ИГРОК включает в себя и игроков-людей, и ботов, обозначаемых терминами ЧЕЛОВЕК и БОТ соответственно.

2.7. КАРТЫ ПРИКАЗОВ

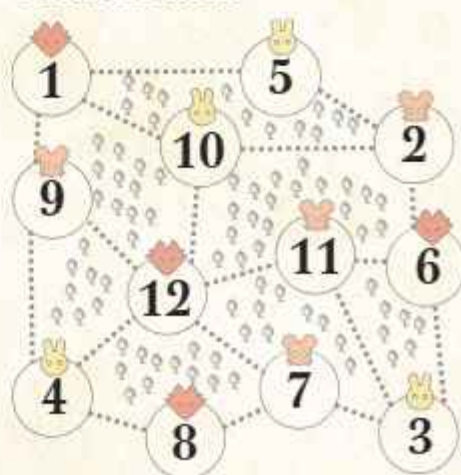
В свой ход бот берёт и открывает 1 карту из общей колоды — это КАРТА ПРИКАЗА. Она определяет, какие действия бот будет выполнять. Термин ПРИКАЗАННЫЙ обозначает «совпадающий по масти с текущей картой приказа».

2.8. СПОСОБНОСТИ

У всех ботов есть 2 следующие способности:

- 2.8.1. **Неуклюжесть.** У ботов нет руки карт. Боты не могут сбрасывать карты. Если игрок должен взять карту у бота, вместо этого он берёт карту из колоды. Если игрок должен отдать карту боту, вместо этого он сбрасывает эту карту, а бот получает 1 победное очко.
- 2.8.2. **Ненависть к сюрпризам.** Против ботов нельзя разыгрывать карты засады. (*На планшете Синтетического союза эта способность не упоминается, так как этот бот никогда не начинает сражения.*)

Осеннее поле



3. Подготовка к игре с ботами

Используйте обычную (5.1) или продвинутую подготовку к игре, описанные в «Законах леса».

3.1. ПОМЕСТИТЕ МАРКЕРЫ ПРИОРИТЕТА

Выбрав игровое поле, положите по 1 маркеру приоритета на каждую поляну, как указано на схеме этого поля ниже.

3.2. «5.1.1. Шаг 1. ВЫБЕРИТЕ ФРАКЦИИ И ПЕРВОГО ИГРОКА»

На этом этапе вы можете заменить любое число фракций соответствующими фракциями-ботами. Человек и бот не могут играть за одну и ту же фракцию одновременно (например, *Маркиса де Котё* и *Механическая Маркиса* не могут одновременно участвовать в партии). Исключение: в одной партии могут участвовать Бродяга и Ботяга.

3.3. ВЫБЕРИТЕ СЛОЖНОСТЬ И ЧЕРТЫ

Между шагами 1 и 2 обычной подготовки к игре выберите сложность и черты каждого бота следующим образом:

3.3.1. **Сложность.** Выберите уровень сложности: низкий, обычный, высокий или кошмарный. Выбрав любой уровень сложности, кроме обычного, поместите соответствующую карту уровня сложности лицевой стороной вверх рядом с планшетом фракции бота.

3.3.2. **Черты.** У каждого бота есть несколько карт черт, которые изменяют его правила и чаще всего увеличивают сложность. Выберите любое количество карт (можно ни одной) и поместите их лицевой стороной вверх рядом с планшетом бота.

3.4. «5.1.3. Шаг 3. ВОЗЬМИТЕ НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ»

Измените этот этап обычной подготовки к игре следующим образом: «При игре с 1 или 2 людьми уберите из колоды все карты превосходства. (Не добавляйте в колоду карты шпионов из дополнения «Речное братство».) Перемешайте колоду и раздайте каждому человеку по 3 карты в руку. (Боты не берут карты.)».



Маркеры
приоритета полян

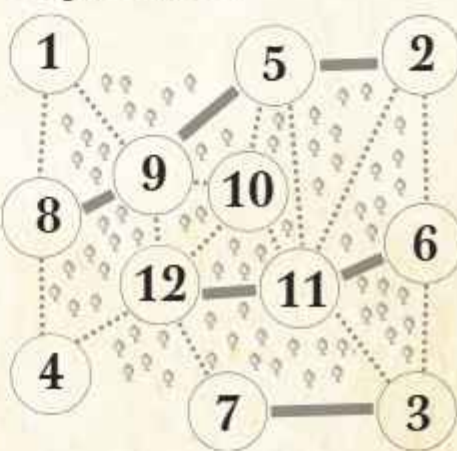
Озёрное поле



Зимнее поле



Горное поле



Кооперативная игра

Если вы хотите сообща сражаться против ботов, при подготовке к игре уберите из колоды карты превосходства и используйте следующие правила. Чтобы выиграть, каждый человек должен набрать 30 победных очков до того, как это сделает любой из ботов. Выбирая поляну для выполнения действия, боты не считают компоненты других ботов компонентами противника, и они не сражаются друг с другом. (Однако бот может убрать компоненты другого бота, нанося множественный урон эффектами восстания и т. п.) Люди считают друг друга противниками по обычным правилам — они могут убирать здания и жетоны друг друга для получения победных очков как обычно. Если вам потребуется помощь в борьбе с ботами и вы готовы к нововведениям, можете считать компоненты людей находящимися «в одной команде» в разных ситуациях, например складывать их при определении правителя поляны. В таком случае совместно решайте, какие взаимодействия для вас допустимы. (Например, может ли Культ обратить дружественного воина Династии с помощью заговора.) В игре множество возможностей для такого взаимодействия, не бойтесь экспериментировать и подстраивать правила под себя!

4. Механическая Маркиса 2.0

4.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Это самый простой бот, его можно использовать, чтобы заменить недостающего игрока-человека в большинстве сочетаний фракций. Пусть этот бот и незамысловат, хотя бы одному из игроков следует сдерживать его распространение по игровому полю.

4.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 4.2.1. **Цитадель.** Только Маркиса может помещать компоненты на поляну с цитаделью (но любой игрок может перемещать их туда). Если жетон цитадели убирают с поля, уберите его из игры до конца партии.

4.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 4.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов.** Сформируйте запас из 25 воинов.
- 4.3.2. **Шаг 2. Поместите на поле цитадель.** Поместите жетон цитадели на случайную угловую поляну. Это начальная поляна Маркисы.
- 4.3.3. **Шаг 3. Гарнизон.** Поместите по 1 воину на каждую поляну, кроме поляны в противоположном от цитадели углу игрового поля. Поместите ещё 1 воина на поляну с цитаделью.
- 4.3.4. **Шаг 4. Поместите начальные здания.** Случайным образом поместите 1 лесопилку, 1 мастерскую и 1 казарму на поляну с цитаделью и соседние с ней (не более 1 здания на поляну).
- 4.3.5. **Шаг 5. Заполните шкалы зданий.** Разместите оставшиеся 5 лесопилок, 5 мастерских и 5 казарм на их шкалах справа налево, заполняя все ячейки шкал, кроме крайних левых.

4.4. УТРО

Пройдите 2 этапа в следующем порядке:

- 4.4.1. **Приказ.** Возьмите и откройте карту приказа.
- 4.4.2. **Ремесло.** Если на карте приказа изображён доступный предмет, смастерите его и получите 1 победное очко.

4.5. ДЕНЬ

Пройдите 5 этапов в следующем порядке. Если карта приказа птичья, вместо обычного дня разыграйте напряжённый (4.7).

- 4.5.1. **Сражение.** Начните сражение на каждой приказанной поляне. Защищающийся — игрок, у которого больше всего компонентов на поляне сражения.
1. **1-я ничья при выборе защищающегося.** Такой игрок, у которого больше победных очков.
- 4.5.2. **Вербовка.** Поместите 4 воинов, равномерно распределив их по приказанным полянам, которыми вы правите. Если вы правите 3 такими полянами, поместите 4-го воина на такую поляну с наибольшим приоритетом.
- 4.5.3. **Строительство.** Поместите здание на поляну, которой вы правите и где больше всего воинов Маркисы. Поместите лесопилку, если карта приказа лисья, мастерскую — если заячья, и казарму — если мышьяная.

Карта приказа определяет тип помещаемого здания, но не поляну, на которую его помещают.

- 4.5.4. **Перемещение.** Переместите всех воинов Маркисы свыше 3 с каждой приказанной поляны на соседнюю поляну, где больше всего компонентов противников.

- 4.5.5. **Расширение.** Если вы не поместили здание в этот ход и на игровом поле менее 6 ваших зданий, сбросьте текущую карту приказа, возьмите и откройте новую карту приказа (не мастерите её предмет) и вернитесь в начало фазы дня.

4.6. ВЕЧЕР

Пройдите 2 этапа в следующем порядке:

- 4.6.1. **Победные очки.** Получите победные очки, указанные в крайней правой свободной ячейке шкалы приказанных зданий. Если карта приказа птичья, используйте шкалу, которая принесёт больше победных очков. (В отличие от Маркисы де Котё, вы не получаете победные очки, помещая здания.)
- 4.6.2. **Сброс приказа.** Сбросьте текущую карту приказа.

4.7. НАПРЯЖЁННЫЙ ДЕНЬ

Если карта приказа птичья, пройдите следующие этапы вместо обычного дня (4.5), а затем перейдите к фазе вечера (4.6).

- 4.7.1. **Сражение.** Начните сражение на каждой поляне. Защищающийся — игрок, у которого больше всего компонентов на поляне сражения.
1. **1-я ничья при выборе защищающегося.** Такой игрок, у которого больше победных очков.
- 4.7.2. **Вербовка.** Поместите по 2 воина на 2 поляны с наименьшим приоритетом, которыми вы правите. Если вы правите только одной поляной, поместите всех 4 воинов на неё.
- 4.7.3. **Строительство.** Поместите на поляну, которой вы правите и где больше всего воинов Маркисы, здание, которого у вас больше всего на игровом поле. Если на поле одинаковое число лесопилок и зданий другого типа, поместите лесопилку. Если на поле одинаковое количество мастерских и казарм (но не лесопилок), поместите казарму.
- 4.7.4. **Перемещение.** Переместите всех воинов Маркисы свыше 3 с каждой поляны на соседнюю поляну, где больше всего компонентов противников. Затем начните сражение на каждой поляне, куда вы переместились.

Пример хода Механической Маркисы 2.0

Механическая Маркиса 2.0 делает первый ход в игре. Сначала она берёт и открывает карту — «Чай из корней». Это карта приказа. Так как на карте изображён предмет, бот мастерит его и берёт предмет из запаса. Для этого ей не нужно активировать (и даже иметь) мастерские. Она получает 1 победное очко, хотя «Чай из корней» обычно приносит 2 очка.

Затем бот переходит к фазе дня. Маркиса должна сразиться, но не может этого сделать — карта приказа лисья, а на лисьих полянах нет компонентов противников.

Далее бот вербует 4 воинов, помещая по 1 на каждую лисью поляну, которой она правит.

После этого бот строит. На поляне 1 находится 3 воина бота, но единственная ячейка здания там уже занята. Ещё на нескольких полянах находится по 2 воина (поляны 6, 8 и 12), поэтому бот выбирает из них поляну с наибольшим приоритетом (6). Карта приказа лисья, поэтому бот строит на этой поляне лесопилку.

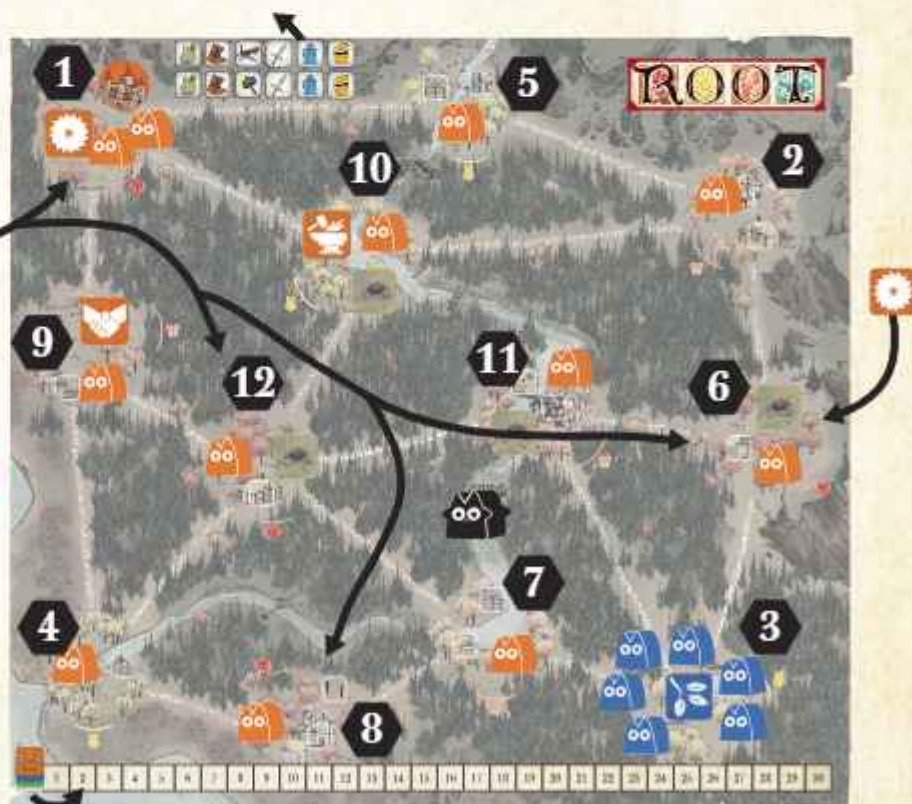
Маркиса не перемещается, так как ни на одной поляне нет более 3 её воинов. Она также не расширяется, потому что построила здание в этот ход.

Вечером бот получает 1 победное очко — лисья карта приказа означает, что Маркиса получает очки за лесопилки, а у неё на игровом поле 2 лесопилки. В конце хода сбросьте карту приказа.



Приоритет полян. Помните, что, когда бот выполняет действие и должен выбрать из нескольких полян, а в правилах действий не указан критерий выбора, целью становится поляна с большим приоритетом.

Карта приказа



5. Крылатые киборги

5.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Крылатые киборги способны вселить страх даже в самых закалённых игроков. Как и Крылатая династия, этот бот может быстро наращивать мощь.

5.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 5.2.1. **Владыки леса.** Крылатые киборги правят поляной при равенстве в наибольшем количестве воинов и зданий. Они не правят пустыми полянами.

5.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 5.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов.** Сформируйте запас из 20 воинов.
- 5.3.2. **Шаг 2. Расположите гнездо и начальных воинов.** Поместите 1 гнездо и 6 воинов на случайную угловую поляну, которую никакой другой игрок ещё не выбрал себе в качестве начальной и которая, если возможно, противоположна по диагонали другой начальной угловой поляне. Это начальная поляна Киборгов.
- 5.3.3. **Шаг 3. Разместите министров.** Положите карты 2 преданных министров под планшет в крайний правый столбец устава так, чтобы была видна их масть.
- 5.3.4. **Шаг 4. Заполните шкалу гнёзд.** Разместите 6 оставшихся гнёзд на их шкале, заполняя ячейки справа налево.

5.4. УТРО

Пройдите 4 этапа в следующем порядке:

- 5.4.1. **Приказ.** Возьмите и откройте карту приказа.
- 5.4.2. **Ремесло.** Если на карте приказа изображён доступный предмет, смастерите его и получите 1 победное очко.
- 5.4.3. **Пополнение устава.** Добавьте карту приказа в совпадающий столбец устава.
- 5.4.4. **Новое гнездо.** Если на игровом поле нет ваших гнёзд, поместите 1 гнездо и 4 воинов на приказанную поляну с наибольшим приоритетом, где возможно разместить все эти компоненты (*этот этап опущен на планшете фракции*).

5.5. ДЕНЬ

Пройдите 2 этапа в следующем порядке:

- 5.5.1. **Розыгрыш карт устава.** Выполните вербовку за каждый столбец устава, в котором есть хотя бы 1 карта, начиная с крайнего левого и продвигаясь вправо. Затем переместитесь в том же порядке, а затем — начните сражения. Если вы не можете выполнить какое-либо из этих действий, просто переходите к следующему.
1. **Вербовка.** Поместите столько воинов, сколько карт в этом столбце, на совпадающую с ним поляну с гнездом.
- а. **1-я ничья при выборе поляны.** Такая поляна, где больше компонентов противников.
- б. **2-я ничья при выборе поляны.** Такая поляна, где меньше воинов Киборгов.

- в. **3-я ничья при выборе поляны.** Такая поляна с наименьшим приоритетом.

- п. **Перемещение.** Переместитесь с совпадающей с этим столбцом поляны, которой вы правите и где больше всего воинов Киборгов. Переместитесь на соседнюю поляну без гнезда. Если на всех таких полянах есть гнёзда, переместитесь на соседнюю поляну с гнездом, используя правила разрешения ничьих ниже. Оставьте на поляне, с которой перемещаетесь, необходимый минимум воинов, чтобы вы продолжали править поляной, или столько, сколько карт в этом столбце (*выберите большее значение*).

- а. **1-я ничья при выборе поляны, на которую перемещаетесь.** Такая поляна, где меньше компонентов противников.

- б. **2-я ничья при выборе поляны, на которую перемещаетесь.** Такая поляна с наименьшим приоритетом.

- ш. **Сражение.** Начните сражение на поляне, совпадающей с этим столбцом. Защищающийся — игрок, у которого больше всего зданий на этой поляне (*включая 0*). Если в этом столбце больше карт, чем в остальных, вы наносите 1 дополнительный урон.

- а. **1-я ничья при выборе поляны.** Такая поляна без гнезда.

- б. **2-я ничья при выборе поляны.** Такая поляна, где больше беззащитных зданий.

- в. **3-я ничья при выборе поляны.** Такая поляна с наименьшим приоритетом.

- г. **1-я ничья при выборе защищающегося.** Такой игрок, у которого больше компонентов на выбранной поляне.

- д. **2-я ничья при выборе защищающегося.** Такой игрок, у которого больше победных очков.

- 5.5.2. **Строительство.** Поместите 1 гнездо на поляну без гнезда, которой вы правите (*если их несколько, то на такую поляну с наибольшим приоритетом*). Вы выполняете это действие вне зависимости от карт в вашем уставе. Если вы не можете поместить гнездо по любой причине, начинается смута (5.7).

5.6. ВЕЧЕР

Получите победные очки, указанные под крайней правой свободной ячейкой шкалы гнёзд.

5.7. СМУТА

Если вы должны поместить гнездо, но не можете этого сделать по любой причине, начинается смута.

- 5.7.1. **Шаг 1. Критика режима.** Потеряйте 1 победное очко за каждую птичью карту в уставе (*включая преданных министров*).

- 5.7.2. **Шаг 2. Изгнание придворных.** Сбросьте все карты в уставе, кроме преданных министров — оставьте их в птичьем столбце.

- 5.7.3. **Шаг 3. Отдых.** Перейдите к фазе вечера (*по обычным правилам*).

Пример хода Крылатых киборгов

Прошло несколько раундов, и наступает ход Крылатых киборгов. Сначала они берут и открывают карту — «Чай из кореньев». Это карта приказа. Хотя на карте и изображён предмет, бот не может смастерить его, так как в запасе не осталось чайников. Он добавляет карту приказа в заячий столбец устава.

Затем бот разыгрывает свой устав, начиная с вербовки, слева направо. В лисьем столбце 1 карта, поэтому он помещает 1 воина на единственную лисьую поляну с гнездом (8). В мышинном столбце нет карт, поэтому бот пропускает его и переходит к заячьему столбцу, помещая 1 воина на единственную заячью поляну с гнездом (3). Затем он вербует воинов за птичий столбец, помещая 2 воинов на ту же лисьую поляну (8), так как там больше компонентов противников, чем на заячьей (3) и мышинной (7) полянах, где у бота есть гнёзда.

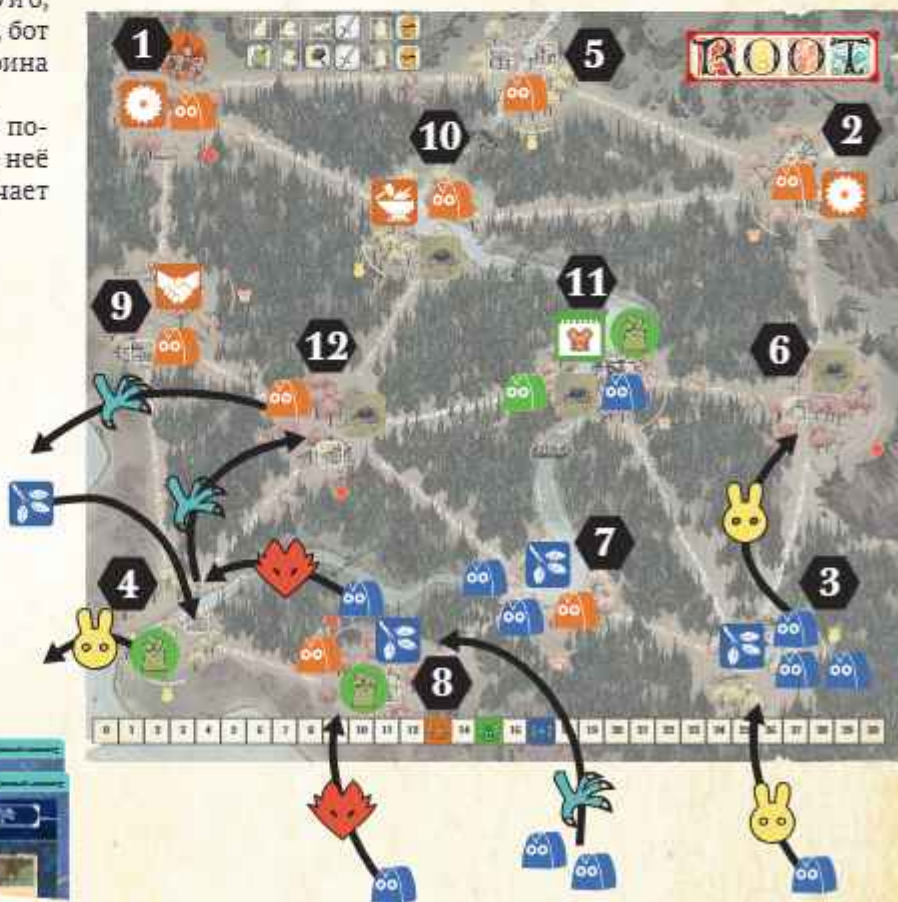
Далее бот выполняет перемещения. Сначала он перемещается с нижней лисьей поляны (8) на соседнюю поляну без гнезда. Единственная такая поляна — угловая заячья (4), поэтому он перемещает туда 3 воинов (в лисьем столбце 1 карта, поэтому бот оставляет на лисьей поляне 1 воина). За Союз играет человек, поэтому перемещение на поляну с жетоном поддержки вызывает беспорядки — Союз берёт карту из общей колоды и добавляет её в колоду сторонников (если бы за Союз играл бот, это перемещение не вызвало бы беспорядков). За заячий столбец бот перемещает 3 воинов с нижней правой поляны (3), так как там больше всего его воинов, на крайнюю правую лисьую поляну (6), так как там нет гнезда и меньше компонентов противников, чем на центральной мышинной поляне (11). Наконец, за птичий столбец бот перемещается с крайней левой заячьей поляны (4), так как она одна из двух полей с наибольшим количеством его воинов и у неё приоритет больше, чем у лисьей поляны (6). Бот перемещается на центральную лисьую поляну (12), потому что на ней меньше компонентов противников, чем на крайней левой мышинной поляне (9). Он перемещает 1 воина, оставляя 2, поскольку в птичьем столбце 2 карты.

После этого бот начинает сражения. Сначала он сражается на центральной лисьей поляне (12), так как там нет его гнезда. На кубиках выпадает 0 и 0! Затем он сражается на угловой заячьей поляне (4), так как это единственная заячья поляна, где он может начать сражение. Бот убирает жетон Союза, получая 1 победное очко и вновь вызывая беспорядки. За птичий столбец он снова сражается на центральной лисьей поляне (12) — из всех полей, на которых можно начать сражение, на ней нет гнезда и столько же беззащитных зданий, как и на поляне 11 (а именно 0), но у неё самый низкий приоритет. Результат броска кубиков — снова 0 и 0, но так как в этом столбце больше всего карт, бот наносит 1 дополнительный урон, убирая воина Маркисы. Ну хоть так!

В конце дня бот строит гнездо на заячьей поляне в левом нижнем углу (4), поскольку у неё наибольший приоритет. Вечером бот получает 3 победных очка за свои гнёзда.



Карта приказа



6. Синтетический союз

6.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Синтетический союз с особым рвением и частотой поднимает восстания. Держите в уме его возможные цели, чтобы избежать неприятных сюрпризов. Как только он укрепит свои позиции, каждый ход на счету. Не дайте ему скопить армию, иначе проблем не избежать!

6.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

6.2.1. **Жетоны поддержки.** У Союза 10 жетонов поддержки.

1. **Ограничения.** На поляне может быть только 1 жетон поддержки.

2. **Термины.** Лояльная поляна — это поляна с жетоном поддержки, а нелояльная поляна — поляна без такого жетона.

6.2.2. **Синтетическая засада.** Если Союз защищается и в этом сражении участвует хотя бы 1 воин Союза, он наносит 1 дополнительный урон.

6.2.3. **Синтетические беспорядки.** Когда человек убирает жетон поддержки или перемещает воинов на лояльную поляну, он должен сбросить совпадающую карту. Если он не может этого сделать, Союз получает 1 победное очко. *(К беспорядкам не применяется неуклюжесть бота.)*

6.2.4. **Разгон повстанцев.** Когда базу Союза убирают с игрового поля, убирайте жетоны поддержки со всех совпадающих с базой полей *(игрок, уничтоживший базу, как обычно получает ПО за неё и за убранные при этом жетоны поддержки)*.

6.2.5. **Военное положение.** Помещая жетон поддержки на поляну с 3 и более воинами одного противника, Союз получает на 1 победное очко меньше *(но не менее 0)*.

6.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

6.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов.** Сформируйте запас из 10 воинов.

6.3.2. **Шаг 2. Разместите базы.** Разместите 3 базы в соответствующих ячейках на вашем планшете.

6.3.3. **Шаг 3. Заполните шкалу поддержки.** Разместите 10 жетонов поддержки на их шкале.

6.4. УТРО

Пройдите 4 этапа в следующем порядке:

6.4.1. **Приказ.** Возьмите и откройте карту приказа.

6.4.2. **Ремесло.** Если на карте приказа изображён доступный предмет, смастерите его и получите 1 победное очко.

6.4.3. **Восстание.** Если карта приказа не птичья, уберите все компоненты противников с приказанной лояльной поляны, где их больше и которая совпадает с ещё не построенной базой. Затем поместите на эту поляну приказанную базу.

Что может остановить восстание?

Восстание проваливается в одном из трёх случаев: масть карты приказа — птицы, приказанная база уже на игровом поле или на игровом поле нет ни одной лояльной поляны масти непостроенной базы. Так как лесные жители любят восстания, провал восстания вызывает всеобщее сожаление (6.4.4).

6.4.4. **Всеобщее сожаление.** Если вы не подняли восстание утром в этот ход (6.4.3), получите поддержку (6.5.1) в зависимости от того, сколько жетонов поддержки уже лежит на игровом поле: если 0—4 жетона, получите поддержку 2 раза, если 5 и более жетонов — 1 раз. *Днём вы снова получите поддержку.*

6.5. ДЕНЬ

Пройдите 2 этапа в следующем порядке:

6.5.1. **Получение поддержки.** Поместите 1 жетон поддержки на приказанную нелояльную поляну, где меньше воинов противников и которая соседствует с любой лояльной поляной. Получите победные очки, указанные на освободившейся ячейке *(учитывайте правило военного положения 6.2.5)*.

1. **Нет такой поляны.** Если такой поляны нет, поместите жетон поддержки на поляну, где меньше всего компонентов противников.

2. **Невозможно получить поддержку.** Если вы не можете поместить жетон поддержки *(шкала поддержки пуста или на поле нет поляны, куда вы могли бы поместить жетон)*, получите 5 победных очков.

6.5.2. **Внезапное восстание.** Если карта приказа птичья, уберите все компоненты противников с лояльной поляны, где их больше и которая совпадает с ещё не построенной базой. Затем поместите на эту поляну совпадающую базу. *(Если подходящих полей несколько, поднимите восстание на такой поляне с наибольшим приоритетом.)*

6.6. ВЕЧЕР

Пройдите 3 этапа в следующем порядке:

6.6.1. **Выступление.** За каждую поляну с базой и хотя бы 3 воинами Союза уберите всех воинов Союза с этой поляны и получите поддержку (6.5.1).

6.6.2. **Вербовка.** Поместите 1 воина на каждую поляну с базой.

6.6.3. **Сброс приказа.** Сбросьте текущую карту приказа.

Пример хода Синтетического союза

Синтетический союз делает первый ход в игре. Сначала он берёт и открывает карту — «Птичкий узелок». Это карта приказа. С птичьей картой приказа Союз очень силен, особенно в самый первый ход, так как из-за неё начинается и всеобщее сожаление, и внезапное восстание.

Сначала бот мастерит мешок и получает 1 победное очко.

Затем он проверяет, поднимает ли он восстание. Так как карта приказа птичья, бот не поднимает восстание этим утром. Из-за этого начинается всеобщее сожаление (6.4.4), с помощью которого он получает поддержку. Сейчас у бота менее 5 жетонов поддержки на игровом поле, поэтому он получает поддержку дважды. Так как на игровом поле изначально нет жетонов поддержки, первый жетон бот кладёт на поляну, где меньше всего компонентов противников. Таких полян много, поэтому он кладёт жетон на такую поляну с наибольшим приоритетом — угловую мышиную поляну (2). Для второго жетона бот учитывает только поляны, соседние с лояльной. Все 3 соседние поляны совпадают с картой приказа (так как это джокер), поэтому жетон поддержки кладётся на такую поляну с наибольшим приоритетом — верхнюю заячью поляну (5). Бот получает 1 победное очко!

Наступает день, и Союз снова получает поддержку, на этот раз на правой лисьей поляне (6). За это бот получает ещё 1 победное очко. Несмотря на то что приоритет угловой лисьей поляны (1) больше, её нельзя выбрать (2.3), так как на ней находится жетон цитадели.

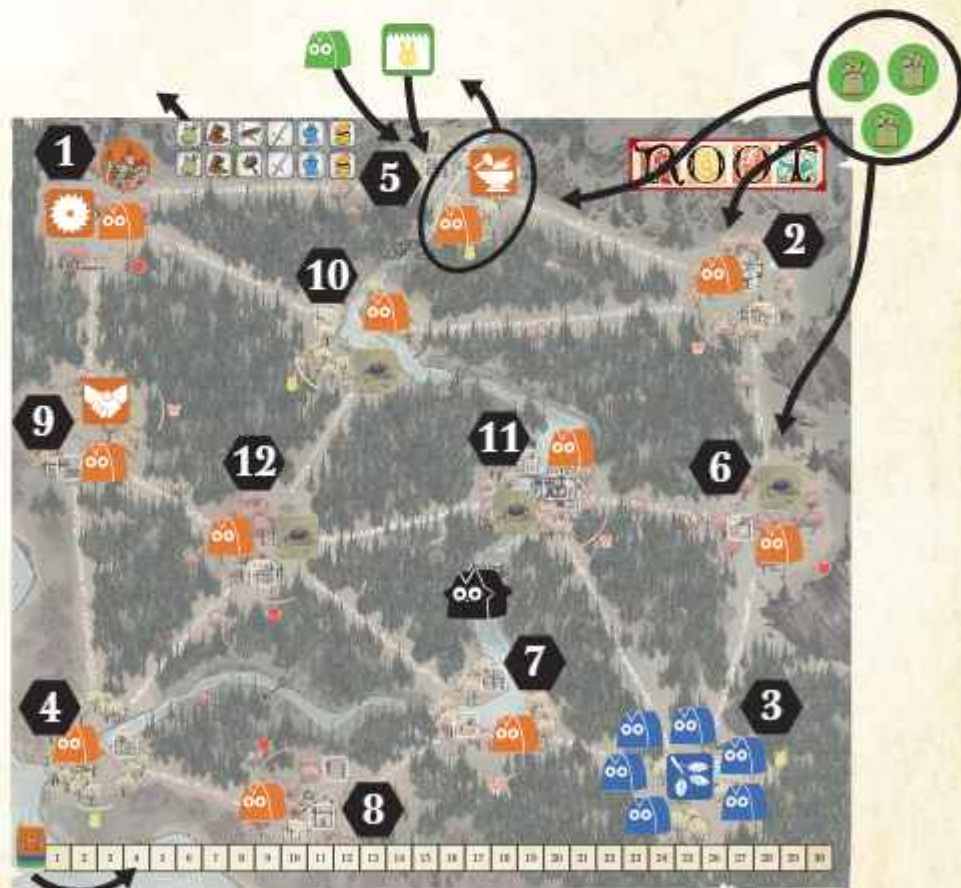
В конце дня, так как карта приказа птичья, Союз проводит внезапное восстание (6.5.2) на лояльной поляне, где больше всего компонентов противников (5). Он убивает воина и мастерскую Маркисы, получает 1 победное очко, а затем помещает на эту поляну заячью базу.

Вечером Союз помещает 1 воина на поляну с базой (5). В конце хода сбросьте карту приказа.

За этот ход Союз получил 4 победных очка: 1 за смастерённый предмет, 1 за убранную мастерскую и 2 за 2-й и 3-й жетоны поддержки.



Карта приказа



7. Ботяга

7.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Ботяга — своенравный друг и враг. Как и игрок-человек, он вознаградит тех, кто мастерит предметы. Но будьте осторожны, ведь как только он наберёт достаточно предметов, чтобы нанести больше урона, он станет опасным противником!

7.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

7.2.1. **Одиноким странник.** Фишка Ботяги — не воин (поэтому он не может править полянами и не учитывается при определении правителя поляны). Фишку Ботяги нельзя убрать с игрового поля.

1. **Сильный урон.** Когда противник применяет эффект, убивающий все компоненты противников с поляны, на которой находится Ботяга (например, *Союз поднимает восстание*, *противник разыгрывает карту «Мышиная услуга»*, *Сговор переворачивает жетон бомбы и т. д.*), тот должен повредить 3 предмета.

7.2.2. **Проворство.** Ботяга может перемещаться без учёта того, кто правит полянами (4.2.1 в «Законах леса»).

7.2.3. **Предметы.** В отличие от Бродяги, бот считает все предметы одинаковыми (например, для него нет разницы между  и ). Предметы Ботяги могут лежать лицевой стороной вниз или вверх. Для выполнения действий он переворачивает целые (неповреждённые) предметы, лежащие лицевой стороной вверх. Получая предметы, Ботяга кладёт их лицевой стороной вверх в рюкзак.

7.2.4. **Шкала сражений.** Максимальный урон от кубика, который может нанести Ботяга (4.3.2.1 в «Законах леса»), начинается с 1 (он не учитывает свои  для этого). Пока у Ботяги есть 6, 9 или 12-й целый предмет, он помещает соответственно 1, 2 или 3 из них в крайнюю левую свободную ячейку шкалы сражений (сначала лежащие лицевой стороной вниз). 6-й и 9-й предметы увеличивают максимальный урон Ботяги на 1 каждый, а имея 12-й предмет, он наносит 1 дополнительный урон, когда нападает. Предметы на шкале сражений нельзя перевернуть, но их можно повредить.

7.2.5. **Получение урона.** За каждый полученный урон Ботяга должен повредить (переместить в область «Повреждённые предметы») 1 предмет, лежащий лицевой стороной вниз, или, если у него нет таких предметов, лежащий лицевой стороной вверх. (После уменьшения количества целых предметов предметы на шкале сражений могут вернуться в рюкзак.)

7.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

7.3.1. **Шаг 1. Выберите персонажа.** Выберите карту персонажа-Ботяги и поместите её в ячейку «Карта персонажа» на планшете фракции. (Чаще всего персонажи-Ботяги отличаются от персонажей-Бродяг, поэтому при игре с 2 Бродягами, один из которых человек, а другой бот, вы можете использовать

аналогичных персонажей, например Бродягу-вора и Ботягу-вора.)

7.3.2. **Шаг 2. Поместите фишку.** Поместите фишку Ботяги в лес, соседний с наибольшим чистым полем. Если таких лесов несколько, выберите случайный из них.

7.3.3. **Шаг 3. Получите задания.** Перемешайте колоду заданий, возьмите из неё 1 карту и положите рядом с планшетом лицевой стороной вверх. Это задание может выполнить только бот.

7.3.4. **Шаг 4. Поместите предметы под руины.** Положите 4 предмета с буквой «Р» в случайном порядке под руины, как при игре с Бродягой-человеком.

7.3.5. **Шаг 5. Возьмите начальные предметы.** Возьмите 4 любых предмета с буквой «Н» и поместите в рюкзак (ремесленник начинает с 3 предметами вместо 4).

7.4. УТРО

Пройдите 3 этапа в следующем порядке:

7.4.1. **Приказ.** Возьмите и откройте карту приказа.

7.4.2. **Ремесло.** Если на карте приказа изображён доступный предмет, смастерите его и получите 1 победное очко.

7.4.3. **Красться.** Если у вас менее 3 целых предметов, переместитесь в случайный соседний лес, а затем пропустите фазу дня и начните фазу вечера.

7.5. ДЕНЬ

Текущая карта приказа определяет последовательность действий, которые вы выполните в этот ход, как указано ниже. Зачастую вам будет сказано выполнить действие на БЛИЖАЙШЕЙ поляне. Если вы можете выполнить это действие не перемещаясь, оставайтесь на своей текущей поляне. Если вы не можете этого сделать, переместитесь, переворачивая по 1 предмету за перемещение, на поляну, где возможно выполнить действие и на пути к которой потребуется перевернуть меньше всего предметов. Переместитесь, даже если у вас недостаточно предметов, чтобы выполнить само действие. Если вы не можете выполнить действие, пропустите его и перейдите к следующему. Ботяга продолжает выполнять действия, пока не выполнит (или пропустит) их все или не перевернёт все свои предметы.

I. **Птичий приказ:** исследование, задание, помощь, сражение.

II. **Лисий приказ:** исследование, сражение, особое действие.

III. **Заячий приказ:** сражение, ремонт, особое действие.

IV. **Мышиный приказ:** задание, помощь, сражение, ремонт.

7.5.1. **Исследование.** Переместитесь к ближайшей руине. Затем переверните 1 предмет, чтобы взять 1 случайный предмет из-под руины на своей поляне и положить его в рюкзак лицевой стороной вверх. Если это был последний предмет под этой руиной, уберите её с поля. (Вы не получаете победные очки за исследование.)

7.5.2. **Задание.** Переместитесь на ближайшую поляну, совпадающую с текущим заданием. Затем переверните 2 предмета, чтобы выполнить его (тип

предметов не важен). Сбросьте задание и получите 1 победное очко (*игнорируйте текст карты задания*). Затем возьмите 1 новое задание и положите лицевой стороной вверх рядом с планшетом.

7.5.3. **Помощь.** Выберите игрока, у которого есть хотя бы 1 компонент фракции на вашей поляне (*не перемещайтесь*), хотя бы 1 предмет в области «Предметы» и меньше всего победных очков среди таких игроков. Переверните столько предметов, сколько их в области «Предметы» выбранного игрока (*если у вас меньше лежащих лицевой стороной вверх предметов, переверните их все*). Возьмите у него столько случайных предметов, сколько перевернули, и получите столько же победных очков. Затем игрок берёт столько же карт. (*Вы можете помогать другим ботам. Из-за неуклюжести они просто получают 1 победное очко вместо карты.*)

7.5.4. **Сражение.** Переместитесь на ближайшую поляну, где есть хотя бы 1 компонент игрока, у которого больше всего победных очков. Затем переверните 1 предмет и начните сражение с этим игроком. Если после сражения на поляне остались его компоненты, переверните 2 предмета и начните ещё 1 сражение, повторяя это до тех пор, пока у вас не закончатся предметы, которые можно перевернуть. Получите 1 победное очко за каждого убранныго воина противника. Защищаясь, вы не получаете эти очки. (*Вы, как обычно, получаете 1 победное очко за каждое убранное здание и жетон.*)

1. **1-я ничья при выборе поляны, на которую перемещаетесь.** Такая поляна, где у защищающегося больше зданий и жетонов.
- II. **2-я ничья при выборе поляны, на которую перемещаетесь.** Такая поляна, где у защищающегося меньше воинов.

7.5.5. **Ремонт.** Если у вас есть хотя бы 1 повреждённый предмет, то отремонтируйте его, перевернув 1 предмет. В первую очередь ремонтируйте предметы, лежащие лицевой стороной вверх. (*Не переворачивайте отремонтированный предмет, если он лежит лицевой стороной вниз.*)

7.5.6. **Особое действие.** Переверните 1 предмет, чтобы выполнить действие, указанное на вашей карте персонажа. Если ваше особое действие не принесёт никакого эффекта или его невозможно выполнить, пропустите это действие.

7.6. ВЕЧЕР

Пройдите 3 этапа в следующем порядке:

7.6.1. **Обновление.** Если у вас есть хотя бы 1 повреждённый предмет, переверните лицевой стороной вверх 4 целых предмета. В противном случае переверните 6 предметов.

7.6.2. **Ремонт.** Если вы в лесу, отремонтируйте все предметы. В противном случае отремонтируйте 1 предмет. (*В обоих случаях для этого не нужно переворачивать какие-либо предметы.*) В первую очередь ремонтируйте предметы, лежащие лицевой стороной вверх.

7.6.3. **Сброс приказа.** Сбросьте текущую карту приказа.

7.7. ПЕРСОНАЖИ-БОТЯГИ

7.7.1. **Вор (простой).** Противник на вашей поляне, у которого больше всего победных очков, должен отдать вам 1 случайную карту. При равенстве карту отдаёт противник, у которого больше компонентов на этой поляне.

7.7.2. **Ремесленник (средний).** Найдите в стопке сброса верхнюю карту с предметом и смастерите её (*получая только 1 победное очко*). В начале игры у вас на 1 предмет меньше.

7.7.3. **Следопыт (сложный).** Если у вас хотя бы 3 повреждённых предмета, прокрадитесь в случайный соседний лес.

Три следующих персонажа-Ботяги входят в состав дополнения «Механизмы 2».

7.7.4. **Скиталец.** Начните сражение на вашей поляне. Вы выбираете сначала нападающего, затем защищающегося (*обоих по правилу приоритета выбора игрока, см. 2.2*), а также убираете случайные компоненты за обоих игроков и получаете за это победные очки.

7.7.5. **Поджигатель.** Если на вашей поляне есть хотя бы 3 компонента противников и среди них есть здание или жетон, уберите с неё все компоненты противников. Накройте любым вашим предметом ячейку здания на вашей поляне. Теперь в этой ячейке нельзя строить здания до конца игры. Получите 1 победное очко.

7.7.6. **Судья.** Перед броском кубиков в сражении защищающийся может нанять судью, если тот находится на поляне сражения. (*Другие боты будут взаимодействовать с судьёй таким же образом вне зависимости от того, кто играет за судью — человек или бот.*) Судья получает 1 победное очко, а защищающийся увеличивает свой максимальный возможный урон от кубика в этом сражении на чисто предметов на шкале сражений судьи. Защищающиеся боты нанимают судью, если соблюдены все 3 нижеперечисленных условия:

1. **1-е условие.** Их максимальный урон от кубика меньше 3.
- II. **2-е условие.** Их максимальный урон от кубика меньше количества компонентов нападающего на поляне сражения.
- III. **3-е условие.** У них больше победных очков, чем у судьи.



Пример хода Ботяги

Прошло несколько раундов, и наступает ход Ботяги. Сейчас у него 5 предметов. Помните, что для бота все предметы считаются одинаковыми, поэтому неважно, что именно у него есть. Для простоты в примере не обозначено, какие именно предметы Ботяга переворачивает при выполнении действий.

Карта приказа — птичья. Ботяга мастерит её предмет. Обычно он положил бы его в рюкзак, но так как это его 6-й предмет, он кладёт его в крайнюю левую ячейку шкалы сражений. Этот предмет нельзя перевернуть, но он увеличит максимальный урон бота до 2. Бот получает 1 победное очко за то, что смастерил предмет. Так как у Ботяги нет повреждённых предметов, он не крадётся.

Наступает день. Карта приказа птичья, поэтому бот выполнит следующие действия в указанном порядке: исследование, задание, помощь и сражение. Каждый раз, выполняя действие, Ботяга переворачивает не менее 1 предмета. Ботяга продолжит выполнять действия, пока не выполнит все 4 или не перевернёт все свои предметы.

Сначала он исследует ближайшую руину. Для этого он переворачивает предмет и перемещается на лисью поляну (12), так как это ближайшая поляна с руиной. Он переворачивает второй предмет, чтобы исследовать руину, и забирает из-под неё меч. Это его 7-й предмет, поэтому поместите меч в рюкзак. У Ботяги осталось 4 неперевернутых предмета.

Теперь бот выполняет задание. Сначала он переворачивает предмет, чтобы переместиться вниз на мышиную поляну с наибольшим приоритетом (7), а затем переворачивает ещё 2 предмета и получает 1 победное очко. Остался ещё 1 предмет.

Третье действие — помощь. Ботяга переворачивает свой последний предмет для его выполнения. На этой поляне находятся Династия и Маркиса. Только у Маркисы есть смастерённый предмет, поэтому Ботяга может помочь только ей (в отличие от человека-Бродяги). Он забирает предмет и получает 1 победное очко, а Маркиса берёт из общей колоды 1 карту. У Ботяги новый предмет, поэтому он сможет выполнить ещё одно действие!

Четвёртое действие — сражение. Ботяга переворачивает свой последний предмет, чтобы сразиться на своей поляне. Больше всего победных очков у Маркисы, поэтому бот нападает на неё. На кубиках выпадает 3 и 3. Неудачно для Ботяги! Маркиса убирает с поля двух своих воинов, что приносит Ботяге 2 победных очка, но он должен повредить 3 своих предмета. Из-за этого у него остаётся только 5 целых предметов, и меч возвращается со шкалы сражений в рюкзак.

Ботяга не может перевернуть ещё 2 предмета для нового сражения, поэтому он переходит к фазе вечера. Так как у бота есть повреждённые предметы, он обновляет всего 4 предмета. В конце хода сбросьте карту приказа.



Карта приказа



Карта задания



Мешок, смастерённый Маркисой

8. Пульт пресмыкающихся

8.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Пульт насильно обращает всех неверующих в свою религию. Не спускайте глаз с заблудших душ: если в их стопке окажется много карт, совпадающих с вашими полянами, вам не миновать сражения с целой армией. Разрушайте планы Пульта — при любой возможности убирайте с поля его сады и старайтесь не создавать ему чересчур много приспешников.

8.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 8.2.1. **Паломники.** Пульт правит всеми полянами, где есть хотя бы 1 его сад. Это правило главнее, чем способность Крылатых киборгов и Династии «Владыки леса» (5.2.1. в «Законах механики» и 7.2.2. в «Законах леса» соответственно).
- 8.2.2. **Месть ботов.** Когда любое количество воинов Пульта убирают с поля (даже не в ход Пульта), один из них кладётся в область «Приспешники», остальные — в запас.
- 8.2.3. **Сады.** За каждый убраный с поля сад Пульт должен переложить карту с верха стопки заблудших душ в стопку сброса.
- 8.2.4. **Заблудшие души.** Когда кто-либо тратит или сбрасывает карту, помещайте её лицевой стороной вверх в стопку заблудших душ вместо стопки сброса. В любой момент игры любой участник может просмотреть карты в этой стопке.

8.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 8.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов.** Сформируйте запас из 25 воинов.
- 8.3.2. **Шаг 2. Поместите воинов.** Поместите 4 воинов и 1 сад, изображённая масть которого совпадает с поляной, на случайную угловую поляну, которую никакой другой игрок ещё не выбрал себе в качестве начальной и которая, если возможно, противоположна по диагонали другой начальной угловой поляне. Это начальная поляна Пульта. Затем поместите по 1 воину на соседние поляны.
- 8.3.3. **Шаг 3. Подготовьте заговор.** Поместите маркер изгоев (далее: маркер заговора) в ячейку «Освящение» шкалы заговоров.
- 8.3.4. **Шаг 4. Заполните шкалы садов.** Разместите 14 оставшихся садов в соответствующих ячейках шкал садов справа налево.
- 8.3.5. **Шаг 5. Возьмите заблудшие души.** Возьмите 3 карты из общей колоды, каждый раз помещая взятую карту лицевой стороной вверх в стопку заблудших душ.

8.4. УТРО

Пройдите 2 этапа в следующем порядке:

- 8.4.1. **Приказ.** Мастью карты приказа становится самая распространённая масть в стопке заблудших душ.

Если таких мастей несколько, масть карты приказа — птичья.

- 8.4.2. **Заговоры.** Если у вас есть хотя бы 1 приспешник, передвиньте маркер заговора на 1 ячейку вправо (если вы должны сдвинуть маркер со шкалы, передвиньте его в крайнюю левую ячейку). Затем, если возможно, устройте заговор накрытой ячейки и, если сделали это, уберите 1 приспешника. Повторяйте, пока у вас не закончатся приспешники. Сначала выбирайте игрока, затем поляну. Если у вас ещё есть приспешники, но вы больше не можете устраивать заговоры, не передвигайте маркер заговора и переходите к фазе дня.

- 1. **Обращение.** На приказанной поляне замените 1 воина противника, у которого больше всего победных очков, на 1 воина Пульта.

- а. **1-я ничья при выборе поляны.** Такая поляна, на которой больше зданий противников.

- ii. **Поход.** Начните сражение на каждой приказанной поляне, где есть хотя бы 2 воина Пульта. Защищающийся — игрок на поляне сражения, у которого больше победных очков.

- iii. **Освящение.** На приказанной поляне замените здание противника, у которого больше всего победных очков, на сад, совпадающий с изображённой мастью поляны.

- а. **1-я ничья при выборе поляны.** Такая поляна, на которой меньше воинов противников.

8.5. ДЕНЬ

Откройте 4 карты с верха стопки заблудших душ по одной за раз (так как они уже лежат лицевой стороной вверх, просто кладите каждую карту в свою игровую зону слева направо). Каждый раз, открыв карту, выполните обряд в зависимости от её масти.

- 8.5.1. **Заячья, лисья или мышиная карта.** Поместите 1 воина на совпадающую поляну, где по возможности есть хотя бы 1 свободная ячейка здания. Затем, если вы правите этой поляной, поместите на неё совпадающий сад.

- 1. **1-я ничья при выборе поляны.** Поместите воина на такую поляну, где больше зданий противников.



8.5.2. **Птичья карта.** Уберите 1 воина Пульта с поляны, где таких воинов больше всего, и поместите его в область «Приспешники» вместо своего запаса. После этого поместите открытую птичью карту в стопку сброса (не возвращайте в стопку заблудших душ).

8.6. ВЕЧЕР

Пройдите 4 этапа в следующем порядке:

8.6.1. **Победные очки.** Получите победные очки, указанные над крайней правой свободной ячейкой приказанных садов. Если масть карты приказа — птичья, используйте шкалу, которая принесёт больше победных очков.

8.6.2. **Сброс заблудших душ.** Переложите все карты из стопки заблудших душ в стопку сброса.

8.6.3. **Возврат открытых карт.** Верните открытые в этот ход карты в стопку заблудших душ в том же порядке, в котором они были расположены в стопке изначально. (Первая открытая карта должна оказаться наверху стопки.)

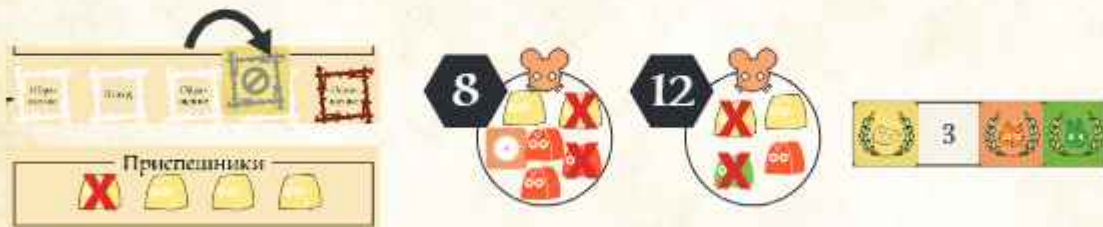
8.6.4. **Ремесло.** Откройте карту с верха общей колоды. Если на ней изображён доступный предмет, смастерите его и получите 1 победное очко. Затем положите эту карту на верх стопки заблудших душ (даже если вы не смастерили её).

Пример хода Пульта пресмыкающихся

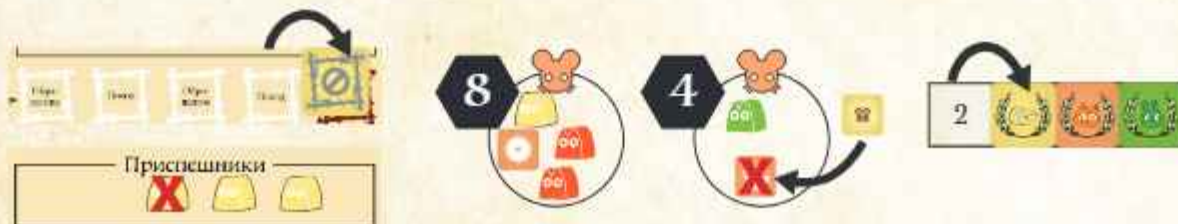
Прошло несколько раундов, и наступает ход Пульта. В начале утра в стопке заблудших душ 1 птичья карта, 2 лисьих и 3 мышинных. Масть карты приказа — мышинная. У Пульта 4 приспешника, поэтому в этот ход он попытается устроить 4 заговора.



Сначала бот передвигает маркер заговора на 1 ячейку вправо, в «Поход». На поле есть две мышинные поляны с не менее чем 2 воинами Пульта — бот начинает на них сражения: сперва на поляне с большим приоритетом. Сначала бот сражается с Маркисой на одной мышинной поляне (8), затем с Союзом на другой мышинной поляне (12) (на поляне 12 также есть компоненты Маркисы, но бот сражается с Союзом, так как у него больше очков, чем у Маркисы). Поскольку бот устроил этот заговор, он убивает 1 приспешника.



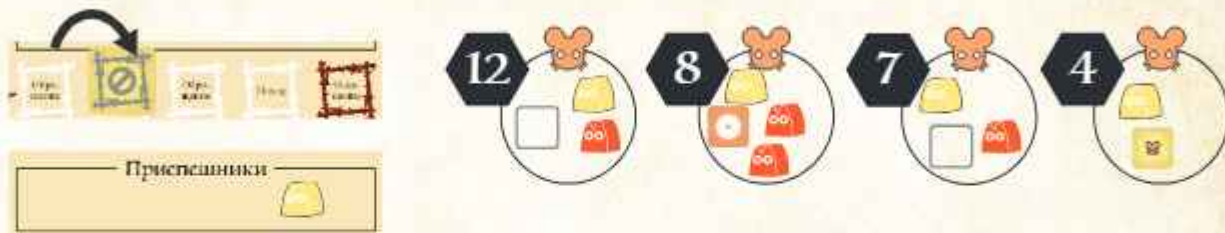
Второй заговор — освящение. У Союза больше всего победных очков, но нет ни одного здания на поле. Следующая по количеству победных очков — Маркиса, так что бот будет освящать её здание. На поле есть 2 мышинные поляны со зданиями Маркисы (8 и 4), но на поляне с мастерской (4) меньше воинов противников, поэтому бот освящает мастерскую и получает за это 1 победное очко.



Третий заговор — обращение. У Союза больше всего победных очков, поэтому бот обращает воина Союза на мышиную поляне (4).



Четвёртый заговор — снова поход. Однако больше нет ни одной мышиную поляны хотя бы с 2 воинами Пульта, поэтому поход устроить нельзя. Пульт не убирает приспешника.



Следующий заговор — обращение. У Союза больше всего победных очков, но нет воинов на мышинных полянах, а следующая по количеству победных очков — Маркиса. На мышиную поляне 8 больше зданий противников, поэтому бот обращает на ней 1 воина Маркисы. Он убирает последнего приспешника и больше не может устраивать заговоры.



Наступает день. Так как сложность низкая, бот выполняет всего 3 обряда. Сначала он открывает лисью карту. На двух лисьих полянах (3 и 10) есть свободные ячейки зданий, и бот помещает воина на лисью поляну 10, так как здесь больше зданий противников. Бот не правит этой лисьей поляной, поэтому не помещает на неё сад.



Теперь бот открывает птичью карту. У него больше всего воинов на мышиную (8) и заячьей (2) полянах. У заячьей поляны приоритет выше, поэтому бот убирает 1 своего воина с заячьей поляны и помещает его в область «Приспешники». Бот сбрасывает разыгранную птичью карту.



Затем бот открывает мышиную карту и помещает своего воина на мышиную поляну 7, где есть свободная ячейка здания, поскольку у этой поляны приоритет выше, чем у мышинной поляны 12. Теперь бот правит этой поляной, поэтому также помещает на неё сад.



Наступает вечер. Бот получает 2 победных очка за 3 мышинных сада на поле. Затем он перекладывает все карты из стопки заблудших душ в стопку сброса и возвращает свои открытые карты в стопку заблудших душ — сначала мышиную карту, затем лисью (так, чтобы лисья карта оказалась наверху).



Наконец, бот открывает из общей колоды карту, и это — «Зверская тактика». Он не мастерит её, так как на ней не изображён предмет, и добавляет её на верх стопки заблудших душ.



9. Речные роботы

9.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Нужен острый клинок или добротное судно? Обратитесь к Речным роботам! Чем больше услуг у них покупают, тем сильнее они становятся. А если поток клиентов иссякнет, Речные роботы очень разозлятся. Берегитесь, они не ведают пощады!

9.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 9.2.1. **Прилавок.** Прилавок — это ряд из 5 или менее карт, лежащих лицевой стороной вверх над планшетом Речных роботов. Порядок этих карт нельзя менять.
- 9.2.2. **Торговые посты.** Когда игрок убирает торговый пост с поля, Речные роботы, в отличие от Речного братства, возвращают этот пост на свой планшет и убирают половину воинов фракции этого игрока из области «Платежи» (округляя вверх), возвращая их в запас владельца.
- 9.2.3. **Услуги.** В начале утра другого игрока тот может оплатить и получить 1 услугу Речных роботов плюс по 1 услуге за каждую поляну, где есть торговый пост и хотя бы 1 компонент фракции этого игрока-покупателя (о том, как боты покупают услуги, см. 9.7). Оплачивая услуги, покупатель помещает воинов из своего запаса в область «Платежи» Речных роботов. Если у его фракции нет воинов, вместо этого Реч-

ные роботы помещают в область «Платежи» воинов из своего запаса. (Бродяга переворачивает столько предметов, сколько стоит услуга.) Стоимость каждой услуги зависит от текущего количества победных очков покупателя: 2 воина при 0—9 победных очках, 3 воина при 10—19 победных очках и 4 воина при 20 и более победных очках. (Игроки, активировавшие карты превосходства, и Бродяга, сформировавший коалицию, не могут покупать услуги.)

1. **Карта с прилавка.** Покупатель забирает с прилавка любую карту и добавляет её в руку (по обычным правилам).
- II. **Лодки.** До конца своего хода покупатель считает участки реки тропами (по обычным правилам).
- III. **Наёмники.** Днём и вечером этого хода покупатель считает воинов Речных роботов своими при определении правителя поляны и в сражениях (но не с Речными роботами). Покупатель должен распределять получаемый урон поровну между своими компонентами и наёмниками (по обычным правилам).
- 9.2.4. **Протекционизм.** Проводя выступление (9.5.3), Речные роботы проверяют, выполнили ли они условие щита и/или меча. Если область «Платежи» пуста, они выполнили условие щита. Если в запасе у Речных роботов нет воинов, они выполнили условие меча. Выполнив любое из условий, до

конца своего хода Речные роботы выполняют все действия с соответствующим символом.

9.3. Подготовка к игре

- 9.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов.** Сформируйте запас из 15 воинов.
- 9.3.2. **Шаг 2. Поместите воинов.** Поместите по 1 воину на каждую поляну, прилегающую к реке.
- 9.3.3. **Шаг 3. Заполните шкалы торговых постов.** Разместите 9 торговых постов в соответствующих ячейках.
- 9.3.4. **Шаг 4. Получите стартовый платёж.** Поместите 1 воина в область «Платежи».
- 9.3.5. **Шаг 5. Заполните прилавок.** Возьмите 5 карт из общей колоды и добавьте их на прилавок.

9.4. УТРО

Пройдите 3 этапа в следующем порядке:

- 9.4.1. **Пополнение прилавка.** Добавьте на прилавок столько карт из общей колоды, чтобы он состоял из 5 карт. Выкладывайте каждую новую карту лицевой стороной вверх справа от предыдущей.
- 9.4.2. **Ремесло.** Смастерите первую добавленную на прилавок в этом ходу карту, на которой изображён доступный предмет (если есть), и получите 1 победное очко. Сбросьте её и оставьте на прилавке 4 карты.
- 9.4.3. **Приказ.** Картой приказа становится крайняя правая карта прилавка.

9.5. ДЕНЬ

Пройдите 4 этапа в следующем порядке:

- 9.5.1. **Создание охраняемого торгового поста.** Поместите 1 торговый пост и 1 воина на приказанную поляну без торгового поста. Получите победные очки, указанные на освободившейся ячейке торгового поста.
 - 1. **1-я ничья при выборе поляны.** Такая поляна с компонентами фракции игрока, воинов которого больше всего в области «Платежи».
- 9.5.2. **Вербовка.** Поместите по 1 воину на каждую приказанную поляну. Если карта приказа птичья, вместо этого поместите по 1 воину на каждую поляну, прилегающую к реке.
 - 1. **Предел воинов.** Если вам не хватает воинов на все приказанные поляны, в первую очередь помещайте их на поляны с большим приоритетом.
- 9.5.3. **Выступление.** Проверьте, выполнили ли вы условия протекционизма (9.2.4), и, если выполнено хотя бы одно, получите 1 победное очко. Затем, если выполнено условие щита, поместите 2 воинов на поляну с компонентами Речных роботов, где больше всего компонентов противников.
- 9.5.4. **Сражение.** Если выполнено условие щита, начните сражение на каждой поляне, а затем перейдите к вечеру (игнорируйте условие меча). Если выполнено условие меча, начните сражение на каждой приказанной поляне, однако, если карта приказа — птичья, начните сражение на каждой

поляне. Защищающийся — игрок, у которого меньше воинов в области «Платежи».

9.6. ВЕЧЕР

Пройдите 3 этапа в следующем порядке:

- 9.6.1. **Победные очки.** Получите 1 победное очко за каждого воина одного игрока в области «Платежи», если его воинов больше всего в этой области (это могут быть сами Речные роботы). Затем уберите всех таких воинов (верните их в запас владельца).
- 9.6.2. **Вымогательство.** Если условие щита и/или меча выполнено, возьмите с каждой поляны всех воинов Речных роботов свыше 2 и поместите их в область «Платежи».
- 9.6.3. **Сброс.** Сбросьте с прилавка крайнюю левую карту. Если выполнено условие щита, ещё раз сбросьте с прилавка крайнюю левую карту.

9.7. БОТЫ И УСЛУГИ

Боты могут покупать услуги у Речного братства или Речных роботов по правилам, описанным в наборе из 3 карт стандартных услуг и наборе из 8 карт особых услуг. В партии с ботами вы можете либо использовать только первый набор (это стандартные услуги Речного братства и Речных роботов), либо сразу оба набора (в таком случае в начале партии выдайте каждому боту его карту особых услуг). В описании карт услуг термин «прилавок» также означает «открытую руку» Речного братства.



Пример хода Речных роботов

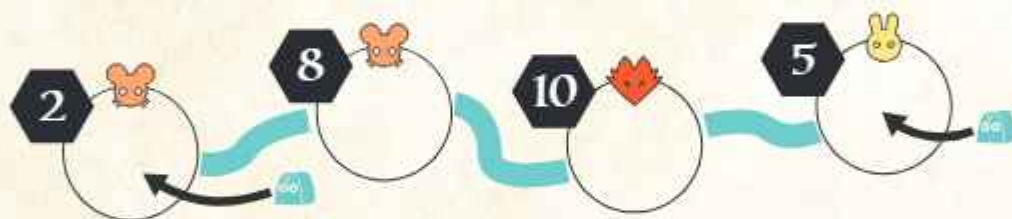
Прошло несколько раундов, и наступает ход Речных роботов. В начале утра на прилавке 3 карты, поэтому бот добавляет на прилавок 2 карты, выкладывая их справа от предыдущих. На первой добавленной карте изображён мешок, так что бот мастерит его, получает 1 победное очко и сбрасывает эту карту. На прилавке осталось 4 карты. Картой приказа становится крайняя правая карта — птичья.



Наступает день. Сначала бот создаёт охраняемый торговый пост. Он помещает 1 торговый пост и 1 воина на мышиную поляну 1 — у этой поляны наибольший приоритет среди других полей с компонентами Маркисы, воинов которой больше всего в области «Платежи».



Затем бот вербует воинов. Поскольку карта приказа птичья, бот пытается поместить по 1 воину на каждую поляну, прилегающую к реке. У него только 2 воина в запасе, поэтому он помещает по 1 воину на мышиную (2) и заячью (5) поляны, у которых больший приоритет. Теперь в запасе бота нет воинов.

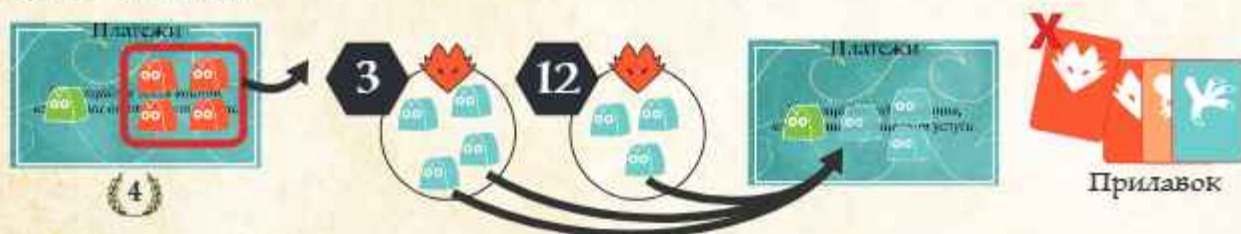


Бот проверяет, выполнил ли он условия протекционизма. В области «Платежи» есть воины, так что условие щита не выполняется, зато выполняется условие меча, поскольку в запасе бота нет воинов. За это Речные роботы получают 1 очко.

Теперь бот переходит к сражению. Условие щита не выполнено, а условие меча — выполнено. Карта приказа птичья, так что бот начинает сражение на каждой поляне, где есть его воины и компоненты противников. Это возможно только на мышинной поляне 1 — здесь бот сражается с Династией, воинов которой в области «Платежи» меньше, чем воинов Маркисы.



Вечером бот получает 4 победных очка — по количеству воинов Маркисы, так как их в области «Платежи» больше всего. Бот возвращает этих воинов в запас Маркисы, а затем проверяет возможность вымогательства. Условие меча выполнено, поэтому бот берёт 2 своих воинов с одной лисьей поляны (3) и 1 своего воина с другой лисьей поляны (12) и помещает их в область «Платежи». Наконец, бот только 1 раз сбрасывает крайнюю левую карту прилавка, поскольку условие щита не выполнено.



10. Гидробуровое герцогство

10.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Герцогство начало вторжение в лес из великого под-земелья, неожиданно нагрянув сквозь свежепробуренные тоннели. Оно собирается укреплять свои опоры, и его политики будут становиться смелее и могущественнее. Разрушайте их здания, чтобы отправлять их обратно во тьму.

10.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

10.2.1. **Цена сбоя.** Когда любое количество зданий Герцогства убирают с игрового поля, убирайте также корону из самой нижней ячейки лояльного политика в запас Герцогства.

1. **Термины.** Лояльный политик — политик, в ячейке которого есть корона. НЕЛОЯЛЬНЫЙ ПОЛИТИК — политик без короны.

10.2.2. **Нора.** НОРА — это поляна без масти, соседствующая со всеми полянами с жетонами тоннелей. Компоненты прочих фракций, кроме Герцогства, нельзя ни помещать в нору, ни перемещать в неё. Герцогство всегда правит норой, даже если там нет его компонентов (по обычным правилам).

10.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

10.3.1. **Шаг 1. Возьмите компоненты.** Сформируйте запас из 20 воинов, 3 жетонов тоннелей и 9 корон.

10.3.2. **Шаг 2. Подготовьте нору.** Поместите нору рядом с игровым полем.

10.3.3. **Шаг 3. Поверхность.** Поместите 2 воинов и 1 тоннель на случайную угловую поляну, которую никакой другой игрок ещё не выбрал себе в качестве начальной и которая, если возможно, противоположна по диагонали другой начальной угловой поляне. Это начальная поляна Герцогства. Затем поместите 2 воинов на каждую соседнюю поляну, кроме норы.

10.3.4. **Шаг 4. Заполните шкалы зданий.** Разместите 3 крепости и 3 рынка на их шкалах.

10.3.5. **Шаг 5. Добейтесь лояльности начальных политиков.** Возьмите 2 карты из общей колоды и сбросьте их. За каждую из этих карт поместите корону в самую верхнюю ячейку совпадающего нелояльного политика (если карта птичья, то просто в самую верхнюю ячейку нелояльного политика).



10.4. УТРО

Пройдите 3 этапа в следующем порядке:

10.4.1. **Приказ.** Возьмите и откройте карту приказа.

10.4.2. **Ремесло.** Если на карте приказа изображён доступный предмет, смастерите его и получите 1 победное очко.

10.4.3. **Вербовка.** Поместите в нору 2 воинов плюс по 1 воину за каждый видимый символ воина на шкале крепостей. Способность главы кротосоюза добавляет ещё 1 символ воина (10.7.3).

10.5. ДЕНЬ

Пройдите 4 этапа в следующем порядке:

10.5.1. **Подкоп.** Если в норе хотя бы 4 воина, поместите тоннель на приказанную поляну без тоннеля и зданий Герцогства, затем переместите 4 воинов из норы на эту поляну.

1. **Ничья при выборе поляны.** Если карта приказа не птичья, выберите такую поляну, где больше свободных ячеек зданий, затем такую поляну, на которой меньше воинов противников. Если карта приказа птичья, выберите такую поляну, на которой больше зданий и жетонов противников.

II. **В запасе не осталось тоннелей.** Если все 3 тоннеля уже на игровом поле, сначала уберите 1 тоннель с поляны, на которой меньше всего воинов Герцогства.

10.5.2. **Сражение.** Начните сражение на каждой приказанной поляне. Защищающийся — игрок, у которого больше зданий на поляне сражения.

1. **1-я ничья при выборе защищающегося.** Такой игрок, у которого больше компонентов на поляне сражения.

II. **2-я ничья при выборе защищающегося.** Такой игрок, у которого больше победных очков.

10.5.3. **Строительство.** На поляну, которой вы правите и где больше всего воинов Герцогства, поместите крепость, если у вас хотя бы 9 воинов в запасе, в противном случае поместите рынок. Если вы не можете поместить здание, а на шкалах есть хотя бы 1 любое здание, получите 1 победное очко.

10.5.4. **Действия политиков.** Выполните действие каждого лояльного политика, начиная с самого верхнего и продвигаясь вниз (кроме капитана и главы кротосоюза — у них нет действий, только способности, которые применяются при определённом условии).

10.6. ВЕЧЕР

Пройдите 4 этапа в следующем порядке:

10.6.1. **Собрание.** С каждой приказанной поляны без зданий Герцогства и с 1 или 2 его воинами переместите всех воинов Герцогства на соседнюю поляну хотя бы с 1 зданием Герцогства.

1. **1-я ничья при выборе поляны, на которую перемещается.** Такая поляна, на которой меньше воинов Герцогства.

II. **Нет поляны, на которую можно переместиться.** Если ни на одной поляне, соседней с приказанной, нет здания Герцогства, возьмите всех

воинов Герцогства с этой приказанной поляны и поместите их в нору.

Затем с каждой поляны, которой вы правите, возьмите всех воинов Герцогства свыше 4 и поместите их в нору.

10.6.2. **Победные очки.** Получите 1 победное очко за каждый рынок на игровом поле.

10.6.3. **Лояльность.** Поместите корону в самую верхнюю ячейку приказанного нелояльного политика. Если это невозможно или если карта приказа птичья, поместите корону в самую нижнюю ячейку нелояльного политика.

10.6.4. **Сброс приказа.** Сбросьте текущую карту приказа.

10.7. Политики

10.7.1. **Капитан.** Нападая, вы наносите 1 дополнительный урон, если на поляне сражения есть тоннель. *(Это способность.)*

10.7.2. **Шериф.** Поместите 1 воина на поляну, где меньше всего воинов Герцогства и есть хотя бы 1 здание Герцогства.

10.7.3. **Глава кротсоюза.** Вербуя, помещайте в нору на 1 воина больше. *(Это способность.)*

10.7.4. **Генерал.** Если в норе есть хотя бы 3 воина, сделайте подкоп. Для этого действия ничья при выборе поляны меняется: такая поляна, на которой больше зданий и жетонов противников.

10.7.5. **Банкир.** Выполните действие «Строительство».

10.7.6. **Мэр.** Уберите воина Герцогства с поляны, которой вы правите и где больше всего ваших воинов. Сделав это, получите 1 победное очко.

10.7.7. **Граф Каменский.** Получите 1 победное очко за каждую крепость на игровом поле.

10.7.8. **Барон Грязецкий.** Получите 1 победное очко за каждый рынок на игровом поле.

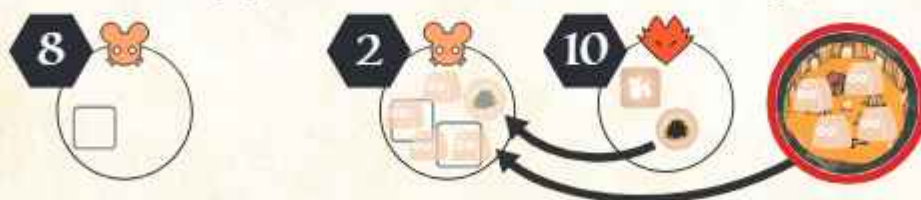
10.7.9. **Герцогиня Глинская.** Получите 2 победных очка, если все тоннели на игровом поле.

Пример хода Гидробурового герцогства

Прошло несколько раундов, и наступает ход Герцогства. В начале утра бот берёт и открывает карту приказа: она мышинная. На карте не изображён доступный предмет, поэтому бот не мастерит её. Бот помещает 4 воинов в нору, так как у него низкий уровень сложности, на поле 2 крепости и ему лоялен глава кротсоюза.



Наступает утро. Первое действие бота — подкоп. Бот должен поместить тоннель на мышиную поляну (2) и переместить на неё 4 воинов из норы, поскольку на этой поляне нет тоннеля и зданий Герцогства и здесь больше свободных ячеек зданий, чем на остальных таких полянах (например, 8). Однако у бота не осталось тоннелей в запасе, поэтому сначала он убирает 1 тоннель с лисьей поляны (10), так как на ней меньше всего его воинов среди полян с тоннелем.



Затем бот начинает сражения. На мышинной поляне (4) он сражается с Династией, так как только у неё здесь есть здание. В этом сражении бот наносит 1 дополнительный урон благодаря способности лояльного капитана. На другой мышинной поляне (12) бот сражается с Культom: у Культа и Маркисы здесь нет зданий и у них по 1 воину, однако у Культа больше победных очков, чем у Маркисы.



Теперь бот строит на заячьей поляне (5), потому что здесь больше всего его воинов и он правит ею. Бот помещает на эту поляну рынок, так как у него в запасе только 3 воина.



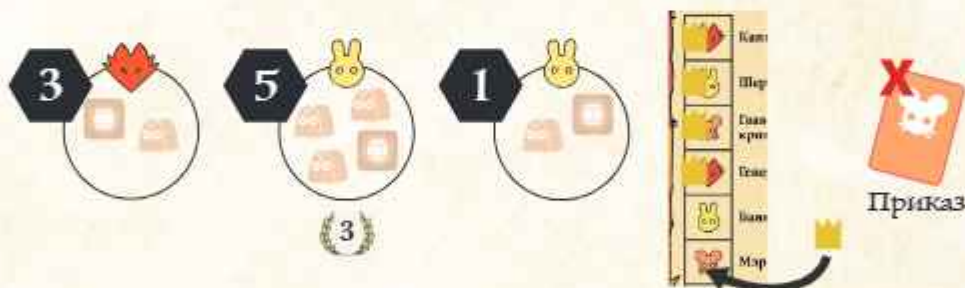
Наконец, бот выполняет действия лояльных политиков, начиная с самого верхнего и продвигаясь вниз. За шерифа бот помещает 1 воина на лисью поляну 3, потому что на ней меньше всего его воинов и есть хотя бы 1 его здание (*приоритет у этой поляны выше, чем у лисьей поляны 10, где тоже меньше всего его воинов*). Действие генерала бот пропускает, поскольку в норе не осталось воинов.



Вечером бот проводит собрание. Только на мышиной поляне (12) есть 2 его воина и нет его зданий, поэтому бот должен переместить с неё всех своих воинов на соседнюю поляну хотя бы с 1 своим зданием. Из 2 вариантов он перемещает воинов на соседнюю лисью поляну (7), так как на ней меньше его воинов, чем на соседней заячьей поляне (1).



Наконец, бот получает 3 победных очка за 3 рынка на игровом поле. Также он добивается лояльности мэра — самого верхнего нелояльного политика с мышиной ячейкой — и помещает в его ячейку корону. В конце хода сбросьте карту приказа.



II. Стальной сговор

11.1. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Стальной сговор стремится к власти, вселяя страх. Они не остановятся ни перед чем, если их не зажать в железные тиски. Раскрывайте интриги прежде, чем Сговор успеет их воплотить, а особенно остерегайтесь скопления воинов в стаи — они смогут немедленно применять свежесплетённые интриги.

11.2. ПРАВИЛА И СПОСОБНОСТИ ФРАКЦИИ

- 11.2.1. **Проворство.** Сговор может перемещаться без учёта того, кто правит полянами (*по обычным правилам*).
- 11.2.2. **Тайные агенты.** Защищаясь на поляне с жетоном интриги, лежащим лицевой стороной вниз (*даже*

беззащитным), Сговор наносит 1 дополнительный урон (*по обычным правилам*).

11.3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 11.3.1. **Шаг 1. Возьмите воинов и интриги.** Сформируйте запас из 15 воинов и 8 жетонов интриг (*лицевой стороной вниз*).
- 11.3.2. **Шаг 2. Рассредоточьтесь.** Поместите по 1 воину на поляну каждой масти меньшего приоритета (*всего 3 воинов*).

11.4. УТРО

Пройдите 4 этапа в следующем порядке:

- 11.4.1. **Приказ.** Возьмите и откройте карту приказа.

- 11.4.2. **Ремесло.** Если на карте приказа изображён доступный предмет, смастерите его и получите 1 победное очко.
- 11.4.3. **Вербовка.** Поместите по 2 воина на 2 разные приказанные поляны, где по возможности нет жетона интриги.
1. **1-я ничья при выборе поляны.** Такая поляна, на которой больше воинов Сговора.
 - II. **В запасе нет воинов.** Если у вас в запасе не осталось воинов (в том числе во время этого действия), немедленно выполните действие «Интрига нарастает» (11.5.4), затем продолжите вербовку.
- 11.4.4. **Переверните интриги.** Переверните все жетоны интриг (по одному за раз), лежащие лицевой стороной вниз, в порядке приоритета полян (на поляне с жетоном интриги не обязательно должен быть воин Сговора). Каждый раз, перевернув жетон, получайте столько победных очков, сколько интриг лежит лицевой стороной вверх на игровом поле (включая только что перевёрнутую). Примените эффект только что перевёрнутой интриги, если это бомба или поборы.

11.5. День

Пройдите 4 этапа в следующем порядке:

- 11.5.1. **Сражение.** Начните сражение на каждой приказанной поляне, где есть хотя бы 2 воина Сговора. Защищающийся — игрок, у которого больше зданий и жетонов на этой поляне.
1. **1-я ничья при выборе защищающегося.** Такой игрок, у которого больше победных очков.
- 11.5.2. **Перемещение.** С каждой приказанной поляны, где есть лежащий лицевой стороной вверх жетон интриги, переместите всех воинов Сговора выше 2 на соседнюю поляну без жетона интриги.
1. **1-я ничья при выборе поляны, на которую перемещается.** Такая поляна, на которой больше воинов Сговора.
 - II. **Нет поляны, на которую можно переместиться.** Если на всех соседних полянах есть жетоны интриг, переместитесь на соседнюю поляну с меньшим приоритетом.
- 11.5.3. **Интрига.** С приказанной поляны, где больше воинов Сговора и нет жетона интриги, уберите 1 воина

Сговора и поместите вместо него случайный жетон интриги лицевой стороной вниз.

- 11.5.4. **Интрига нарастает.** С поляны, где нет жетона интриги и есть хотя бы 3 воина Сговора, уберите 1 воина Сговора и поместите вместо него случайный жетон интриги лицевой стороной вниз.
1. **1-я ничья при выборе поляны.** Такая поляна, где больше воинов Сговора.

11.6. Вечер

Пройдите 2 этапа в следующем порядке:

- 11.6.1. **Победные очки.** Получите 1 победное очко за каждый жетон поборов, лежащий лицевой стороной вверх на игровом поле.
- 11.6.2. **Сброс приказа.** Сбросьте текущую карту приказа.

11.7. Жетоны интриг

Интриги Стального сговора нельзя разоблачать, если не сказано обратное.

- 11.7.1. **Бомба.** Переворачивая жетон бомбы, убирайте все компоненты людей с его поляны (как убирать компоненты ботов, см. 11.8.1). Затем замените этот жетон бомбы на случайный жетон интриги из запаса, поместив новый жетон лицевой стороной вверх. Перемешайте жетоны интриг в запасе лицевой стороной вниз. (Эффект нового жетона не применяется. Новый жетон тоже может оказаться бомбой.)
- 11.7.2. **Капкан.** Пока жетон капкана лежит лицевой стороной вверх, компоненты людей нельзя помещать на его поляну и перемещать их с неё (как в этом случае действуют боты, см. 11.8.2).
- 11.7.3. **Поборы.** Когда переворачивают жетон поборов, каждый игрок с компонентами фракции на этой поляне должен сбросить 1 случайную карту из руки.
- 11.7.4. **Набег.** Когда жетон набега (лежащий любой стороной вверх) убирают с игрового поля, поместите 1 воина на каждую поляну, соседнюю с той, с которой убрали жетон.

11.8. Взаимодействие ботов с интригами

Боты взаимодействуют с интригами (неважно, это интриги Вороньего или Стального сговора) следующим образом:

- 11.8.1. **Бомба.** Переворачивая жетон бомбы, убирайте только 2 компонента (сначала воинов) каждого бота с этой поляны, а не все их компоненты.
- 11.8.2. **Капкан.** Боты игнорируют жетоны капканов при выборе полян. Если боту нужно поместить компонент на поляну с капканом или переместиться с такой поляны, бот убирает капкан и не выполняет это действие — ничего не помещает на эту поляну и не перемещается с неё. Бот не получает победное очко за убранный жетон капкана. (После этого Ботяга может продолжить перемещение, переворачивая дополнительные предметы как обычно. Если Пульт пресмыкающихся пытался устроить заговор на поляне с капканом, он должен убрать 1 приспешника, как если бы устроил этот заговор.)

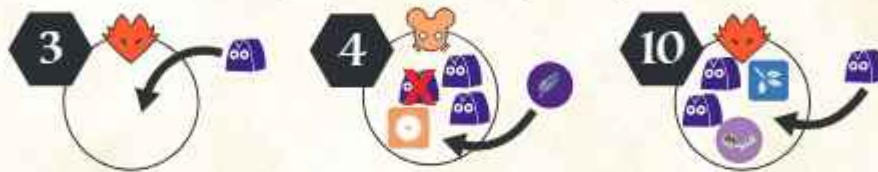


Пример хода Стального сговора

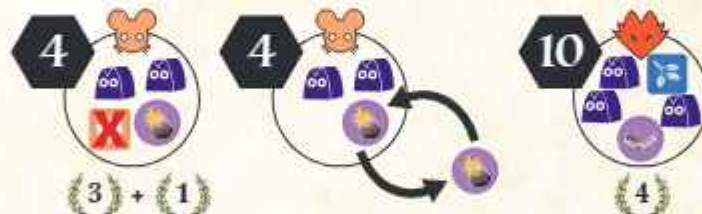
Прошло несколько раундов, и наступает ход Сговора. В начале утра бот берёт и открывает карту приказа: она лисья.



Затем бот вербует. Уровень сложности низкий, поэтому бот должен поместить только по 1 воину на 2 разные лисьи поляны. Только на одной лисьей поляне (3) нет жетона интриги, поэтому бот помещает на неё 1 своего воина. Бот должен поместить ещё 1 воина на другую лисью поляну, но у него не осталось воинов в запасе, поэтому он немедленно выполняет действие «Интрига нарастает». На мышиной поляне (4) нет интриги и на ней 3 воина Сговора, что больше, чем на других полянах, поэтому бот убирает с неё 1 воина и помещает вместо него случайную интригу лицевой стороной вниз. В запасе Сговора теперь есть воин, и вербовка продолжается. Остались только лисьи поляны с интригами, и среди них больше всего воинов бота на поляне 10, поэтому он помещает на эту поляну 1 воина.



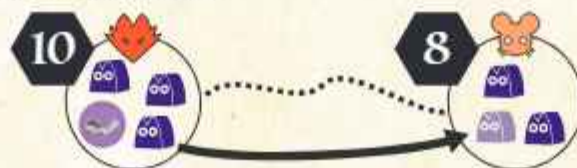
Теперь бот переворачивает интриги, начиная с поляны с бóльшим приоритетом. Сначала он переворачивает интригу на мышиной поляне (4) — это бомба, поэтому он убирает с поляны лесопилку и получает 1 победное очко. Он также получает 3 победных очка, поскольку теперь на игровом поле 3 интриги лежат лицевой стороной вверх. Бот берёт случайный жетон интриги из своего запаса и меняет местами с бомбой, помещая новый жетон на поляну 4 лицевой стороной вверх. Это снова бомба, но её эффект не применяется. Теперь бот переворачивает интригу на поляне 10 (это капкан) и получает 4 победных очка.



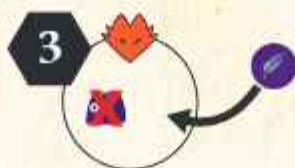
Наступает день. Бот начинает сражение на каждой приказанной поляне, где есть хотя бы 2 его воина и компонент противника. Такая поляна только одна — лисья (10), и бот сражается на ней с Династией, так как только у неё здесь есть компонент (гнездо).



Далее бот перемещается. Единственная приказанная поляна, где есть жетон интриги и хотя бы 3 воина бота, — лисья поляна 10. Бот перемещает с неё 1 воина на мышиную поляну (8), так как там нет жетона интриги и больше его воинов, чем на других соседних полянах без жетонов интриг.

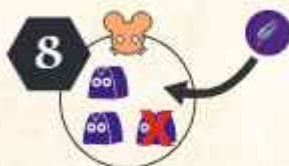


Затем бот плетёт интриги. Только на одной лисьей поляне (3) нет жетона интриги, поэтому бот убирает с неё 1 своего воина и помещает случайную интригу лицевой стороной вниз.



Теперь бот снова выполняет действие «Интрига нарастает». Только на одной поляне нет жетона интриги и есть хотя бы 3 воина Сговора — на поляне 8, поэтому он убирает с неё 1 своего воина и помещает случайную интригу лицевой стороной вниз.

Наступает вечер, и бот получает 1 победное очко за 1 открытый жетон поборов на игровом поле. В конце хода сбросьте карту приказа.



1



12. Взаимодействие ботов с игровыми полями

12.1. ОЗЁРНОЕ ПОЛЕ

- 12.1.1. **Плот.** Боты используют плот по обычным правилам перемещения, считая поляну с плотом соединённой тропами со всеми другими прибрежными полянами. После перемещения бот не берёт 1 карту, а получает 1 победное очко (по правилам способности «Неуклюжесть»).

12.2. Горное поле

- 12.2.1. **Засыпанные тропы.** Для ботов засыпанные тропы считаются обычными тропами, и боты никогда их не расчищают.
- 12.2.2. **Застава.** При выборе поляны с наибольшим или наименьшим приоритетом бот всегда выберет заставу, если может. Боты стараются выбирать заставу при первой возможности, поэтому она всегда приоритетнее в случае ничьей.



Создатели дополнений

МЕХАНИЗМЫ

Автор: Беньямин Шмаус.

Художник: Кайл Феррин.

Редактор: Джошуа Йирсли.

Разработчики: Маршалл Бритт, Алекс Вернер, Ник Брахман, Коул Верль.

Графический дизайн: Ник Брахман.

Вёрстка правил игры: Коул Верль.

МЕХАНИЗМЫ 2

Автор: Беньямин Шмаус.

Художник: Кайл Феррин.

Редактор: Джошуа Йирсли.

Ведущий разработчик: Маршалл Бритт.

Разработчики: Ник Брахман, Коул Верль, Алита Робертсон, Кейли Уильямс.

Графический дизайн и вёрстка: Пати Хён, Ник Брахман, Коул Верль.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Ляпустин.

Выпускающий редактор: Лайла Сатирова.

Редакторы: Иван Реморов, Мария Аверичева, Катерина Шевчук.

Переводчики: Катерина Шевчук, Сергей Капрарь.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщики: Михаил Кузнецов, Рафаэль Пилоян.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности и качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.