

SCYTHE

TITÁNI NEBES: AUTOMA

NÁVRH HRY: MORTEN MONRAD PEDERSEN,
DAVID STUDLEY & LINES J. HUTTER

ÚVOD

Automa využívá za pomoci válečných schopností vzducholodí k útoku, aby tak podpořila svou expanzivní povahu. Mýtné je jediná z válečných schopností, kterou nemůže využít. Naštěstí na rozdíl od vás Automa nemůže využívat mírové schopnosti vzducholodě.

Následující pravidla umožňují hrát proti Automě i s rozšířením Titáni nebes.

HERNÍ MATERIÁL

7 Automa karet
pro vzducholodě

2 oboustranné Automa
karty modulu zakon-
čení hry

POZNÁMKA AUTORA: Obvyklý postup řešení pohybu nové Automa jednotky by byly nové Automa karty se speciální pohybovou akcí pro vzducholodě. Rozhodli jsme se však vyřešit to jinak, abychom snížili náklady a aby si majitelé základní hry nemuseli vyměňovat balíčky Automa karet. Také jsme chtěli zachovat pečlivě odladěnou posloupnost a četnost akcí Automy.

PŘÍPRAVA HRY

Připravte hru podle běžných pravidel kromě následujících odlišností při zařazení modulu vzducholodí nebo modulu zakončení hry.

ZAŘAZENÍ MODULU VZDUCHOLODÍ:

- Vyberte cíleně nebo náhodně jednu Automa kartu pro vzducholodě.
- Připravte válečný dílek odpovídající zvolené Automa kartě.

ZAŘAZENÍ MODULU ZAKONČENÍ HRY:




Vyberte cíleně nebo náhodně jeden dílek zakončení hry a k němu odpovídající Automa kartu zakončení hry, která popisuje případné změny.

ODŘÍZNUTÁ ZÁKLADNA AUTOMY









Pokud na začátku tahu Automy nemá Automa na herním plánu žádnou jednotku a nepřátelské jednotky kontrolují všechna území sousedící se základnou Automy, ignorujte v tomto tahu první dva řádky Automa karty a použijte místo nich následující sekvenci akcí:



VZDUCHOLODĚ

- Kdykoliv postava Automy vykoná pohyb jiný než útok ( nebo ), provede také pohyb vzducholodí. Nejprve se pohne postava, potom vzducholod'.
- Vzducholod' Automy nemá mírovou schopnost.
- Na rozdíl od ostatních jednotek nevyužívá vzducholod' Automy koncept sousedství popsany na str. 5 pravidel Automa základní hry. To znamená, že vzducholod' Automy neovlivňuje pravidla výběru jednotek podle sousedství.
- Některá Automa pravidla pro vzducholodě používají pojmy **vedle vzducholodě** nebo **vedlejší území**. Je tím myšleno 6 území kolem území vzducholodě.
- Vzducholod' Automy je na začátku hry vázána stejnými omezeními pro přechod řeky  jako pozemní jednotky. Toto omezení má vliv i na výše uvedený pojem **vedlejší území**.

POHYB BOJOVÝCH JEDNOTEK AUTOMY

Všechny Automa akce, které hýbou bojovými jednotkami ( ,  ,  ,  ,  ,  ,  , ), mají při výběru v případě shody 2 nová kritéria, která jsou předržena všem ostatním ze základní hry:

1. Platné území nejbliže vzducholodi Automy.
2. Platné území, na kterém není nepřátelská vzducholod'.

AUTOMA KARTY PRO VZDUCHOLODĚ

Každý válečný dílek vzducholodě (kromě Mýtného) má odpovídající Automa kartu, která upravuje schopnost vzducholodě pro Automu.

Tyto karty stejného formátu mohou obsahovat některé z následujících prvků:

1. Způsob pohybu vzducholodě Automy.
2. Zvláštní schopnosti vzducholodě Automy.
3. Pravidla pro boj.


Kdykoliv se Automa účastní boje na území se svou vzducholodí, vstupují v platnost pravidla pro boj popsaná na kartě Automy pro vzducholod' (pokud není uvedeno jinak).

DÍLKY ZAKONČENÍ HRY

Některá zakončení hry mají pro Automu upravena pravidla. Tyto změny jsou uvedeny na Automa kartách zakončení hry.

Pro všechna zakončení platí, že Automa ovlivňuje zakončení hry stejně jako lidský hráč.

VARIANTA AKTIVNÍ VZDUCHOLODI

Pokud chcete, aby byla vzducholod' Automy aktivnější, používejte pohyb dělníka  jako další akci, která spouští pohyb vzducholodě Automy.

