

BARRAGE

LIVRO DE REGRAS DOS AUTÔMATOS

Paris, 4 de dezembro de 1922.

Nikola Tesla está andando por seu escritório, provavelmente para se aquecer, certamente para tentar se livrar de seus pensamentos. Ele não consegue mais dormir.

Ele nunca foi um otimista, mas a velhice o está deixando paranoico. A Guerra da Água acaba de estourar; as montanhas foram escavadas como formigueiros; toda a Europa – talvez todo o mundo – está ansiosa para ver os resultados do trabalho dele.

As expectativas estão nas alturas, mas agora Nikola teme ter cometido um erro. Ele não deveria ter entregado sua descoberta tão rápido.

Ninguém pode domar sua genialidade. Não daria certo. A humanidade certamente perderá sua última chance. E, pior de tudo, ele será o responsável por isso.

De repente, a chama da velha lâmpada a óleo que ilumina o escritório oscila e se apaga.

Tesla se apoia na parede e puxa uma alavanca. Ele sente a energia fluindo pelas veias da velha mansão, e, após alguns

segundos, o candelabro se ilumina com uma luz quente, branca e arroxeadada. Uma tecnologia extraordinária.

É claro, existe uma solução: administrar ele mesmo toda a rede de produção de energia. Ou, por que não, por uma forma mais eficiente de si mesmo. Um autômato, com o mesmo conhecimento científico de Nikola, mas sem o peso das emoções e pensamentos ilógicos. Um gênio mecânico incorruptível, que levará a humanidade para uma nova era.

O supercomputador está pronto, enterrado sob toneladas de rocha sólida. Seu cérebro eletromecânico estende-se por milhas e milhas de túneis subterrâneos, e seus milhões de relés esperam para administrar o fluxo ininterrupto de informações. O gestor de recursos perfeito, um deus feito de vidro, cobre e borracha.

Mas e se o autômato for bom demais? Até onde essa mente mecânica pode chegar?

– Bem – diz Tesla, – não há jeito melhor de descobrir do que testar.



INTRODUÇÃO

Autômatos TESLA é um módulo adicional para Barrage. Vocês precisarão do jogo base para jogar, mas este módulo também é totalmente compatível com Barrage - O Projeto Leeghwater.

O módulo não pode ser usado com as regras introdutórias descritas no jogo base. Vocês devem usar todas as regras avançadas. Todas as partes deste Livro de Regras relacionadas à expansão O Projeto Leeghwater são mostradas em molduras roxas especiais: se vocês estiverem jogando sem essa expansão, simplesmente ignorem essas partes do Livro de Regras.

Esse módulo introduz a possibilidade de jogar com um ou mais jogadores Autômatos assumindo o papel de um dos seus oponentes. Portanto, será possível jogar uma partida solo contra um ou mais Autômatos, ou jogar em mais pessoas incluindo jogadores humanos e Autômatos até o número máximo de jogadores possível (4 jogadores). Um Autômato jogará a partida como um jogador humano, seguindo as regras padrão do jogo com algumas exceções descritas nesse Livro de Regras. As decisões do Autômato serão geradas pelas fichas de Autômato (*jogadores humanos cuidarão da gestão dessas fichas*). Se você estiver jogando com mais de um Autômato, todos os jogadores Autômatos compartilharão as mesmas fichas.

Você pode ajustar a habilidade dos jogadores Autômatos, escolhendo um nível de dificuldade - Fácil, Médio, Difícil ou Muito Difícil (*consulte os apêndices na página 12*). As regras explicadas no Livro de Regras se referem ao nível Médio de dificuldade. O nível Fácil requer menos ações dos jogadores para administrar os Autômatos. Os níveis Difícil e Muito Difícil são muito competitivos, mas requerem mais jogadores administrando as ações dos Autômatos, portanto são sugeridos para jogadores experientes.

COMPONENTES



Frente
Ações



Verso
Critérios

20 Fichas de Autômato

Frente e Verso

VISÃO GERAL DAS REGRAS GERAIS DOS AUTÔMATOS

Algumas das regras básicas do jogo são modificadas para os jogadores Autômatos.



Os Autômatos não usam Créditos.

Sempre que um Autômato tiver que pagar ou ganhar Créditos, ele paga ou ganha um número equivalente de Pontos de Vitória (*por ex., se um Autômato construir uma estrutura em um espaço com um ícone de borda vermelha, ele pagará 3 PVs*). Os Pontos de Vitória dos Autômatos podem cair abaixo de zero.



Os Autômatos não usam Diretores Executivos

(*exceto na dificuldade Muito Difícil. Consulte a pág. 14*).

Os Autômatos também não usam a habilidade especial da Companhia ativada pela construção da 3ª Usina de Energia. Entretanto, os Autômatos usarão os bônus de produção ativados por construir a 2ª e a 4ª Usina de Energia.



Os Autômatos não pegam fichas de Contrato.

Os jogadores Autômatos cumprem diretamente Contratos virados para cima disponíveis no Escritório de Contratos.



Os Autômatos podem comprar fichas de Tecnologia Avançada,

mas usam apenas o efeito básico (*ou seja, a construção de uma estrutura*) sem usar o efeito especial correspondente.



Se um jogador Autômato tiver mais elementos de acordo com a condição da **ficha de Objetivo**, ele marca 20 PVs. Se for o segundo, marca 15 PVs. Se for o terceiro, 10 PVs.



Engenheiros deixados na reserva -

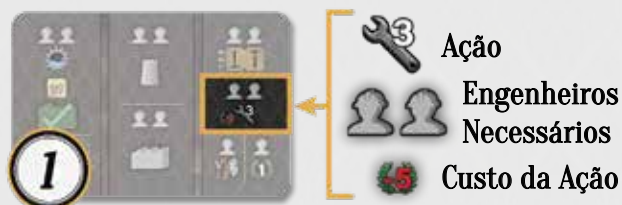
Jogadores Autômatos realizam um turno se tiverem pelo menos 1 Engenheiro na reserva. Se um jogador Autômato não tiver os Engenheiros exigidos para realizar sua última ação (*se só tiver 1 Engenheiro restante e a ação exigir 2 Engenheiros*), ele a realizará de qualquer forma usando apenas seu último Engenheiro.

Espaços de ação de construção dos Autômatos - Ao contrário dos jogadores humanos, quando um jogador Autômato realizar uma ação de construção, ele colocará o número de Engenheiros indicado nas fichas de ação do Autômato no Tabuleiro da Companhia, independentemente da disponibilidade de espaços de ação. Não há limite para o número de estruturas que um Autômato pode construir em uma única rodada.



A primeira ação de construção do Autômato vermelho na rodada atual requer 2 Engenheiros (1): ele deve colocar 2 Engenheiros no seu Tabuleiro da Companhia, ignorando o requerimento do espaço de ação (2). A segunda ação também requer 2 Engenheiros (3): o Autômato vai colocá-los no seu tabuleiro, ignorando o requerimento do espaço (4).

Espaços de ação de Administração de Autômato - Ao contrário dos jogadores humanos, quando os jogadores Autômatos realizam uma ação de Administração, eles colocam, na seção correspondente, o número de Engenheiros indicados na ficha de ação do Autômato, independente da disponibilidade dos espaços de ação. Os Engenheiros indicados nas fichas de Autômato devem ser colocados sempre no primeiro espaço de ação livre (*ou seja, sem Engenheiros*) na seção correspondente do Tabuleiro de Administração, Escritório de Patentes ou Tabuleiro de Administração Extra, do topo até o fim da coluna esquerda e então do topo até o fim da coluna direita, ignorando o número de Engenheiros necessários no espaço da ação preenchida. Note que o espaço de ação ocupado não define a ação efetivamente realizada pelo Autômato - que é indicada pelo ícone na ficha de Autômato. Se não houver espaços de ação disponíveis na seção relevante, e o Autômato puder realizar a ação indicada na ficha de Autômato, basta colocar os Engenheiros exigidos ao lado da seção correspondente.



No exemplo mostrado, a ação da Oficina a ser realizada requer 2 Engenheiros (1). O Autômato vermelho colocará 2 Engenheiros no primeiro espaço de ação disponível na seção Oficina (2).



Neste exemplo de uma partida com 4 jogadores com um Autômato, a mesma ação é realizada mais tarde durante a rodada, quando muitos espaços de ação da Oficina já foram ocupados. O Autômato vermelho colocará os Engenheiros no primeiro espaço de ação disponível, ignorando este requerimento e também o custo adicional.

PREPARAÇÃO

Siga as indicações para uma preparação padrão para o número de jogadores escolhidos.

- 1 Escolham as Companhias como de costume e então distribuam aleatoriamente o resto dos Tabuleiros da Companhia e todos os elementos relevantes aos jogadores Autômatos. Não distribuam Diretores Executivos e Contratos Iniciais para os jogadores Autômatos.
- 2 Definam o Autômato como primeiro jogador no início da partida. Se vocês estiverem jogando com mais de um Autômato, escolham aleatoriamente qual deles é o primeiro/segundo/terceiro jogador. Jogadores Autômatos sempre começam a partida na posição mais alta da ordem dos turnos.
- 3 O Autômato começa a partida com 16 Pontos de Vitória.
- 4 Embaralhem as fichas de Autômato e coloquem-nas na mesa formando uma pilha mostrando o lado das Ações.

O JOGO

A Fase de Receita e Nascentes é jogada como de costume. Os Autômatos receberão a receita ativada nos seus Tabuleiros da Companhia.

Durante a Fase das Ações, os jogadores Autômatos realizam turnos como um jogador humano.

No começo do turno de cada Autômato, virem a primeira ficha de Autômato da pilha e coloquem-na na pilha de descarte, revelando uma nova ficha.

Portanto, vocês têm sempre um par de fichas visíveis, uma mostrando o lado das Ações e uma mostrando o lado dos Critérios. Se a pilha estiver vazia, peguem todas as fichas, embaralhem-nas de novo e criem uma nova pilha.



O Autômato vira uma nova ficha de Autômato. O verso do lado da Ação do último turno se torna o lado dos Critérios do novo turno.

O lado das Ações será usado para determinar qual ação o Autômato vai realizar. Começando pela primeira coluna à esquerda, de cima para baixo, o Autômato tentará realizar as ações mostradas.

Se uma ação for realizada (a menos que especificado de outra forma) o turno do Autômato terminará. Se a ação não for realizada e o Autômato tiver pelo menos um Engenheiro restante, ele tentará realizar a próxima ação mostrada, e assim por diante até que uma ação seja realizada (a última ação mostrada no fim da coluna da direita sempre pode ser realizada).

O número de Engenheiros necessários, o número de Pontos de Vitória a ser pago e o efeito da ação são sempre indicados na ficha.



O Autômato tentará realizar as ações na ordem mostrada. As ações mostradas na moldura tracejada são as únicas que não encerram o turno do Autômato.

As ações geralmente aparecem na ficha na seguinte ordem: ações relacionadas a produção na coluna da esquerda, ações relacionadas a estruturas na coluna central, outras ações na coluna da direita.

Ação de Produção

O Autômato produzirá Energia usando seu melhor sistema de produção disponível apenas se as condições a seguir forem todas satisfeitas.

Verifique todas as condições a seguir na ordem indicada: se uma delas não for satisfeita, o Autômato não produzirá.



Sistema de Produção Pronto - Há pelo menos uma conexão de estrutura (ou seja, uma Represa contendo pelo menos 1 peça de Gota D'água + Conduíte + Usina de Energia) que permite que o Autômato produza.



Trilha de Energia - O Autômato ainda não está na seção com a numeração da rodada atual que permite a ele receber a Recompensa Completa da ficha de Bônus OU o Autômato não é atualmente o primeiro jogador na Trilha de Energia (pelo menos uma das duas condições).



Requerimento de Contrato - O potencial máximo de energia produzível (incluindo o bônus/penalidade de produção indicado na ficha) é igual ou maior que o requerimento de energia de pelo menos um Contrato disponível do tipo (Verde, Amarelo ou Vermelho) indicado pela ficha.

O Autômato vai produzir Energia usando o melhor sistema de produção disponível (ou seja, aquele que estiver produzindo mais Energia) e aplicará os bônus/penalidades indicados na ficha de Autômato (e eventualmente o bônus ativado no Tabuleiro da Companhia). Em caso de empate, o Autômato vai preferir usar um sistema que contenha uma Represa Neutra. Outros empates serão decididos usando o código do Conduíte no lado dos Critérios atuais (consulte a pág. 9). Movam as Gotas D'água e atualizem a Trilha de Energia como de costume. Então, **o Autômato cumprirá imediatamente o Contrato de maior valor disponível** no Escritório de Contratos, não só entre aqueles marcados como uma condição (em caso de empate, o contrato no espaço à direita), e receberá a recompensa correspondente. O Contrato cumprido é removido e substituído por um novo. O Autômato pode cumprir Contratos Nacionais como um jogador humano (em caso de empate, aquele mais à direita).

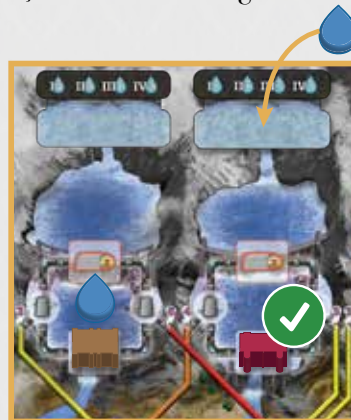


Neste exemplo, o Autômato deve checar as condições para produzir.

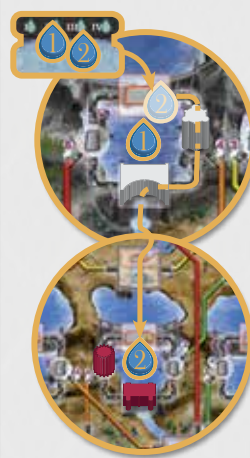


O Autômato vermelho tem um sistema pronto para produzir: uma Usina de Energia conectada por um Conduíte de valor 3 a uma Represa vermelha que armazena 2 peças de Gota D'água (1). O Autômato ainda não é o primeiro na Trilha de Energia (2). Com o bônus de +2 indicado pela ficha de Ação, este sistema produziria 8 Unidades de Energia, o suficiente para cumprir pelo menos um dos Contratos Verdes disponíveis (3). O Autômato vai produzir e cumprir o Contrato vermelho de valor 8 à direita.

armazenar a(s) peça(s) de Gota D'água. Qualquer peça de Gota D'água excedente não será colocada. Se pelo menos uma peça de Gota D'água for colocada com essa ação, o Autômato deve colocar um Engenheiro nos espaços de ação de Gestão de Água.



Esta Represa vermelha do Autômato só pode conter 1 Gota D'água. O Autômato deve colocá-la na Nascente correspondente.



Na situação ilustrada, a Represa do Autômato vermelho nas Colinas pode ser enchida com uma peça de Gota D'água, depois que 1 peça de Gota D'água for contida pela Represa branca nas Montanhas. Se o Autômato tiver que colocar até 2 peças de Gota D'água, ele deve colocá-las na Nascente mais à direita.

O Autômato sempre tentará receber o maior número de peças de Gota D'água. Se houver duas ou mais Nascentes disponíveis, usem o critério de desempate indicado no lado atual dos Critérios (consulte o Mapa de Referência na última página deste Livro de Regras). Se a primeira letra se referir a uma das Nascentes possíveis, coloquem a peça de Gota D'água ali, e assim por diante.

INB

Nota: Se o Autômato realizar uma ação de produção, seu turno termina imediatamente. Caso contrário, cheque a próxima ação da ficha.

Ação de Gestão de Água



O Autômato colocará a quantidade de peças de Gota D'água indicada em uma ou mais fichas de Nascente, seguindo as regras padrão.



O Autômato somente realizará essa ação se pelo menos uma das peças de Gota D'água colocadas puder chegar a uma de suas próprias Represas (seja imediatamente ou na próxima Fase do Fluxo d'Água, levando em consideração o estado atual do mapa). A Represa (ou Represas) deve ter capacidade restante suficiente para



Entre as possíveis Nascentes onde as peças de Gota D'água podem ser colocadas, a Nascente A será escolhida primeiro, depois a B, depois a C.

INB

Nota: Independente de o Autômato ter realizado ou não uma ação de Gestão de Água, e se ele tiver pelo menos 1 Engenheiro restante, o turno do Autômato continua. Chequem a próxima ação na ficha.

Ação do Escritório de Contratos

O Autômato remove os Contratos indicados do Escritório de Contratos. Então, ele move seu marcador de Energia 2 casas na Trilha de Energia.

Coloque os Engenheiros no Escritório de Contratos. Então, coloque 2 novas fichas de Contrato nos espaços vazios, tirando-os da pilha correspondente.



Com a ação mostrada, o Autômato deve descartar (e então substituir) os 2 Contratos verdes disponíveis no Escritório de Contratos. Então, o marcador de Energia vermelho é movido 2 casas.

INB

Nota: Depois que o Autômato realizar uma ação do Escritório de Contratos, se ele tiver pelo menos 1 Engenheiro restante, seu turno continua. Cheque a próxima ação na ficha.

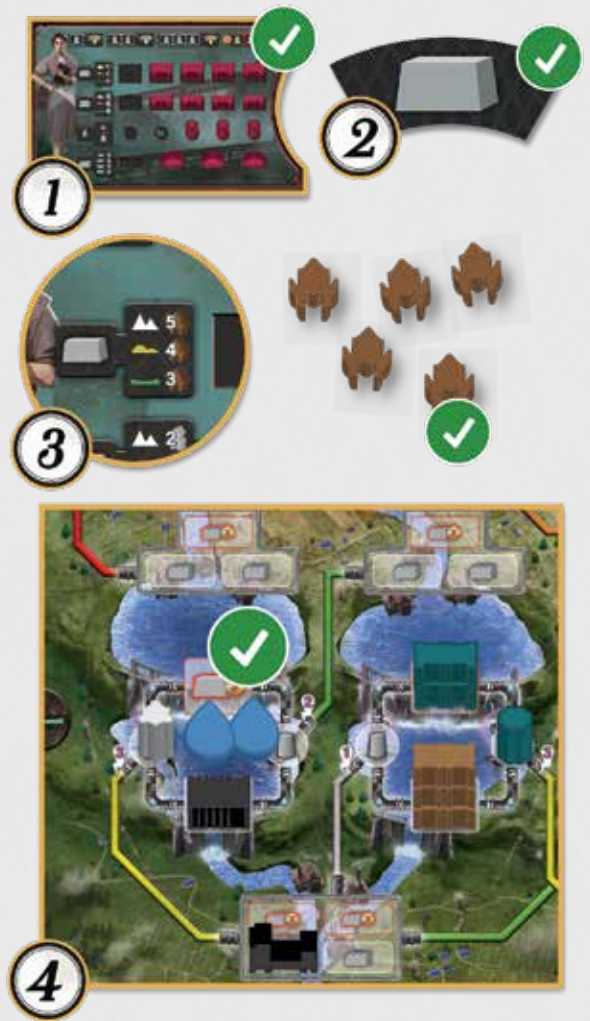
Ação de Construção

O Autômato construirá a Estrutura indicada se todas as condições a seguir forem satisfeitas.

Cheque todas as condições a seguir na ordem indicada (se uma delas não for atendida, você não precisa checar as condições seguintes).

- **Estrutura Disponível** - O Autômato tem a peça de estrutura indicada em seu Tabuleiro da Companhia.
- **Ficha de Tecnologia Disponível** - O Autômato tem pelo menos uma ficha de Tecnologia (básica ou avançada) que permite e ele construir a estrutura indicada.
- **Maquinários Disponíveis** - O Autômato tem o número mínimo necessário de Maquinários (Escavadores ou Betoneiras) para a construção da estrutura mostrada. Algumas fichas também indicam um tipo específico de estrutura (por ex., uma Base a ser construída na área das Montanhas - 5 Escavadores necessários - ou um Conduíte de valor 3 ou mais - pelo menos 6 Escavadores necessários e assim por diante).

- **Espaço de Construção Disponível** - Há pelo menos um espaço de construção disponível no Mapa para a estrutura indicada.



O Autômato deve construir uma Base. Ele tem uma peça de Base (1), a ficha de Tecnologia correspondente (2) e 5 Escavadores (3) disponíveis. Além disso, há um espaço de construção disponível para a Base no Mapa (4). O Autômato vai construí-la.

Se todas as condições acima forem atendidas, o Autômato construirá a estrutura indicada pela ficha de Autômato, colocando Engenheiros em seu Tabuleiro da Companhia e usando sua Roda de Construção normalmente (lembre que os Autômatos não seguem as regras padrão dos espaços de ação de construção. Consulte a pág. 3).


Se houver apenas um espaço possível no Mapa para colocar a estrutura, o Autômato colocará a estrutura nesse espaço.


Se houver mais espaços possíveis, você deve seguir as regras descritas em "Procedimento de Colocação de Estruturas" na pág. 9 para determinar onde a estrutura será colocada.

Como um jogador humano, se uma receita for revelada no Tabuleiro da Companhia do Autômato, ele recebe imediatamente essa receita.

Se você estiver jogando sem a expansão O Projeto Leeghwater, pule todas as ações de construção de Edifícios.

Edifícios

 O Autômato construirá o Edifício conectado ao primeiro *Edifício Privado disponível* (de cima para baixo) para o qual tem os Maquinários necessários disponíveis.

 Com este símbolo, o Autômato construirá o Edifício conectado ao *primeiro Edifício Privado disponível* (de baixo para cima) para o qual tiver os Maquinários necessários disponíveis.

Os Autômatos nunca usam a ação especial do Edifício Privado. Entretanto, quando um Edifício Privado é ativado por um Autômato, o espaço de ação correspondente à esquerda (*o mais barato*) não estará mais disponível para nenhum outro jogador pelo resto da partida.



Ação da Loja de Maquinário



Se a rodada atual não for a 5ª rodada (a última), o Autômato paga o número indicado de PVs para pegar o número indicado de Maquinários.

Coloque o número indicado de Engenheiros no primeiro espaço de ação disponível na Loja de Maquinários e pague o número de Pontos de Vitória indicado na ficha de Ação para pegar os Maquinários indicados na ficha de Ação.



O Autômato vermelho paga 5 PVs para pegar 2 Maquinários diferentes. Como sempre, o Autômato realiza a ação indicada na ficha, não aquela correspondente ao espaço de ação ocupado.

NB

Nota: Se o Autômato realizar uma ação de construção, seu turno termina imediatamente. Caso contrário, verifique a próxima ação na ficha.

Ação da Oficina

NB

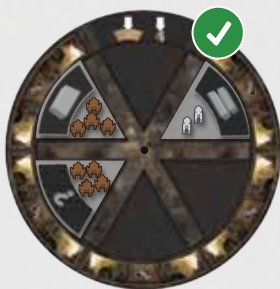
Nota: Se o Autômato realizar uma ação da Loja de Maquinários, seu turno termina imediatamente. Caso contrário, verifique a próxima ação na ficha.



O Autômato gira sua Roda de Construção o número de segmentos indicado apenas se ela não estiver completamente vazia.

Se a Roda de Construção do Autômato tiver Maquinários e/ou fichas de Tecnologia dentro dela, realize a ação. O Autômato deve colocar o número de Engenheiros indicado pela ficha de Autômato nos espaços de ação da Oficina e pagar o número de Pontos de Vitória indicado pela ficha.

Como de costume, o Autômato deve pegar de volta imediatamente quaisquer Maquinários e/ou fichas de Tecnologia que tiverem voltado para o segmento de entrada depois de cada rotação individual.



A Roda de Construção do Autômato tem Maquinários e fichas de Tecnologia investidas em muitos segmentos. Ele pode realizar a ação da Oficina.

NB

Nota: Se o Autômato realizar uma ação da Oficina, seu turno termina imediatamente. Caso contrário, verifique a próxima ação da ficha.

Ação do Escritório de Patentes

O Autômato paga 2 Pontos de Vitória para pegar a ficha de Tecnologia Avançada indicada se estiver disponível no Escritório de Patentes (ou, como segunda opção, uma ficha de Tecnologia Coringa, se disponível).

O Autômato coloca 1 Engenheiro no Escritório de Patentes no espaço de ação correspondente e paga 2 Pontos de Vitória em vez de 2 Engenheiros e 5 PVs. Caso haja duas fichas da mesma estrutura disponíveis, o Autômato pegará a ficha de nível mais alto. Se nem a ficha de Tecnologia indicada nem uma ficha de Tecnologia Coringa estiverem disponíveis, o Autômato não realiza esta ação. Se você estiver jogando sem a expansão "O Projeto Leeghwater", pule todas as ações do Escritório de Patentes relacionadas a fichas de Tecnologia de Edifícios.



INB

Nota: A ficha de Autômato indica uma ficha de Tecnologia Avançada para construir Bases. Essa ficha está disponível no Escritório de Patentes, então o Autômato a pega.

Se o Autômato realizar uma ação do Escritório de Patentes, seu turno termina imediatamente. Caso contrário, verifique a próxima ação na ficha.

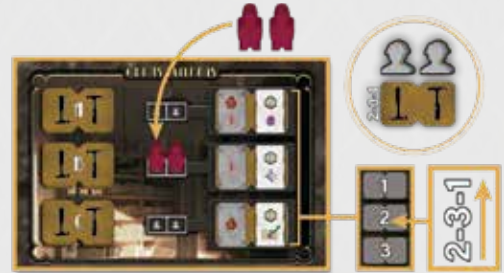
Ação de Obras Externas

O Autômato cumprirá uma Obra Externa disponível.

Verifique se o Autômato tem Maquinários suficientes para completar pelo menos uma Obra Externa disponível. Se ele puder cumprir mais de uma Obra Externa, o Autômato escolherá qual delas cumprir de acordo com a ordem de preferência listada na ficha de Ação: o número se refere à posição das fichas no Tabuleiro de Administração, como mostrado no exemplo ao lado. O Autômato coloca o número de Engenheiros indicado no espaço de ação correspondente e descarta o número exigido de Maquinários.



Efeito específico: se o Autômato precisar cumprir um Contrato como efeito de uma Obra Externa, ele deve cumprir o maior Contrato Privado disponível no Escritório de Contratos (em caso de empate, aquele à direita. Se o efeito for um Contrato de valor 4, o maior entre aqueles de valor 4 ou menos).



Todas as Obras Externas estão disponíveis e o Autômato vermelho tem Maquinários suficientes para cumprir todos. Ele vai escolher o número 2 (segundo a partir do topo).

INB

Nota: Se o Autômato realizar uma ação de Obra Externa, seu turno termina imediatamente. Caso contrário, verifique a próxima ação na ficha.

Ação Única de Manutenção / Banco

O Autômato realizará uma das seguintes ações.



Se a Roda de Construção não estiver vazia (ou seja, sem nenhum Maquinário e/ou ficha de Tecnologia), o Autômato coloca 1 Engenheiro na Oficina para girá-la um segmento.



Caso contrário, o Autômato marca 1 Ponto de Vitória, colocando 1 Engenheiro no Banco.

Ação Coringa da Loja de Maquinário / Banco

O Autômato realizará uma das seguintes ações.



Se a rodada atual não for a 5ª, o Autômato coloca 1 Engenheiro na Loja de Maquinários e paga 3 Pontos de Vitória para pegar um Maquinário. O Autômato pega o tipo de Maquinário que tiver menos unidades disponíveis (ou seja, fora da Roda de Construção). Em caso de empate, o Autômato pega 1 Escavador.



Caso contrário, o Autômato marca 1 Ponto de Vitória, colocando 1 Engenheiro no Banco.

PROCEDIMENTO DE COLOCAÇÃO DE ESTRUTURAS

Se houver mais de uma única posição possível para colocar a estrutura que o Autômato está construindo, siga este procedimento para determinar qual será a posição escolhida entre as posições possíveis. A aplicação progressiva dos critérios reduzirá as atuais opções possíveis a uma única opção final.

Critério da "terceira estrutura de um sistema": Antes de mais nada, se houver um único sistema em potencial (ou seja, um conjunto incluindo uma Represa - neutra ou do Autômato -, um Conduíte e uma Usina de Energia do Autômato) que seria completado colocando a estrutura, a posição que completa esse sistema deve ser escolhida.



O Autômato deve construir um Conduíte. Ele já tem uma Base de Represa e uma Usina de Energia que podem ser conectados por um Conduíte. Nesse caso, ele deve automaticamente construir o Conduíte ali.

Caso contrário, se não houver um sistema que possa ser completado (ou houver mais de um), continue o procedimento.

Critérios de Estrutura: Consulte a coluna relevante à estrutura (Bases de Represa e Elevações / Conduítes / Usinas de Energia) na ficha de Critérios e aplique o primeiro critério mostrado para escolher entre as posições possíveis (ou seja, as posições possíveis de acordo com a estrutura indicada pela ficha de Ação e os Maquinários disponíveis do Autômato). As situações a seguir podem ocorrer:

- ◆ Se o critério aplicado determina uma única posição possível, essa posição deve ser escolhida.
- ◆ Se o critério aplicado determina duas ou mais posições possíveis, use o próximo critério para escolher entre as posições possíveis reduzidas.
- ◆ Se o critério aplicado não corresponder a nenhuma posição, ignore o critério e use o próximo critério para escolher entre as posições possíveis reduzidas.

Nota: a menos que indicado em contrário, **depois** que uma bacia é definida para colocar uma Base ou Usina de Energia, posições "não vermelhas" terão preferência.

Para uma explicação dos critérios mostrados nas fichas do Autômato, consulte a tabela na pág. II.

Se depois da aplicação progressiva de todos os três critérios mostrados na ficha ainda houver duas ou mais posições possíveis, use o Mapa de Referência na última página para determinar qual das posições possíveis será escolhida.

No fim da coluna relevante há um código numérico que indica uma bacia específica no Mapa. Os códigos numéricos também são mostrados no Mapa de Referência.

Os códigos das Bases de Represa e Elevações variam de 1 a 10, de acordo com o número da bacia: 1-4 nas Montanhas, 5-7 nas Colinas, 8-10 nas Planícies.

Os códigos dos Conduítes variam de 1 a 10, de acordo com o número da bacia. A letra "A" indica o Conduíte esquerdo de cada Bacia, e "B" indica os à direita.

Os códigos das Usinas de Energia variam de 5 a 12 de acordo com o número da bacia (5-7 nas Colinas, 8-10 na parte superior das Planícies, 11-12 na parte inferior das Planícies).

Em caso de empate entre duas ou mais posições possíveis, comece da posição indicada pelo código mostrado e prossiga seguindo a ordem das bacias até a primeira posição possível: essa será a posição escolhida. Se você atingir o fim das posições (10 para Bases, Elevações e Conduítes, 12 para Usinas de Energia), recomece a verificação desde a primeira posição (1 para Bases, Elevações e Conduítes, 5 para Usinas de Energia) e avance para a primeira posição possível.



Nota: Alguns símbolos de ação indicam uma restrição específica à estrutura a ser construída (por ex., uma Base de Represa nas Montanhas); essa restrição supera qualquer um dos critérios de desempate a seguir.



Cheque se a estrutura pode ser a 3ª de um sistema.

Há um único espaço no Mapa onde a estrutura que o Autômato vai construir é a terceira de um sistema de produção?

→ Sim →

Construa nesse espaço

Não

Cheque o Primeiro Critério.

O primeiro critério define um único espaço de construção no Mapa para a estrutura?

→ Sim →

Construa nesse espaço

Não

Cheque o Segundo Critério

O segundo critério define um único espaço de construção no Mapa para a estrutura?

→ Sim →

Construa nesse espaço

Não

Cheque o Terceiro Critério

O terceiro critério define um único espaço de construção no Mapa para a estrutura?

→ Sim →

Construa nesse espaço

Não




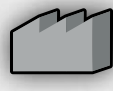

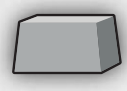
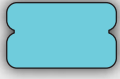


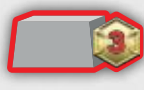







Cheque o Código

10

O código dirá onde construir. Siga o Mapa de Referência e construa no primeiro espaço disponível.

Fluxo do procedimento de colocação de estruturas. O Autômato deve construir uma Base. Siga este esquema para descobrir onde a estrutura será construída.

Critérios de Colocação de Estruturas: Explicação dos Critérios de Desempate

Bases de Represa e Elevações	Conduítes	Usinas de Energia
 <p>Uma Represa ligada ao Conduíte mais poderoso já construído (do Autômato ou de um oponente). Desempate: Conduíte do Autômato.</p>	 <p>O Conduíte mais poderoso entre os possíveis.</p>	 <p>Uma Usina de Energia ligada ao Conduíte mais poderoso já construído. (do Autômato ou de um oponente). Desempate: Conduíte do Autômato.</p>
 <p>Uma Represa ligada a uma Usina de Energia pertencente ao Autômato.</p>	 <p>O segundo Conduíte mais poderoso entre os possíveis, se houver.</p>	 <p>Uma Usina de Energia ligada a uma Represa do Autômato.</p>
 <p>Uma Represa capaz de receber mais peças de Gota D'água na condição atual do Mapa. Desempate: Ordem das Nascentes.</p>	 <p>Um Conduíte ligado a uma Represa do Autômato / neutra / de um oponente. Desempate: do Autômato, neutro, de um oponente.</p>	 <p>Uma Usina de Energia nas Planícies.</p>
 <p>Um espaço de construção com uma Represa contornada em vermelho entre as possíveis.</p>	 <p>Um Conduíte ligado a uma Usina de Energia do Autômato / de um oponente. Desempate: do Autômato, de um oponente.</p>	<p style="font-size: 2em; font-weight: bold; text-align: center;">5 / 6 / 7</p> <p>Uma Usina de Energia na bacia nas Colinas indicada (siga o Mapa de Referência).</p>
 <p>Uma Represa ligada (por bacias sem outras Represas) a uma Usina de Energia corrente acima.</p>	 <p>Um Conduíte ligado a uma Represa de um oponente / neutra / do Autômato. Desempate: de um oponente, neutra, do Autômato.</p>	 <p>Uma Usina de Energia que alimenta uma Represa do Autômato (através de bacias sem outras Represas). CASO CONTRÁRIO Uma Usina de Energia que não alimenta diretamente (através de bacias) a Represa de um oponente.</p>
 <p>Uma Represa ligada (por um Conduíte) a uma bacia corrente abaixo com uma Represa do Autômato. CASO CONTRÁRIO Uma Represa não ligada (por um Conduíte) a uma bacia corrente abaixo com uma Represa de um oponente.</p>	 <p>Um Conduíte ligado a uma Usina de Energia de um oponente / do Autômato. Desempate: de um oponente, do Autômato.</p>	 <p>Uma Usina de Energia que não alimenta diretamente (através de rios) a Represa de um oponente. CASO CONTRÁRIO Uma Usina de Energia que alimenta diretamente uma Represa do Autômato (através de rios sem outras Represas).</p>

APÊNDICES

NÍVEL DE DIFICULDADE

Você pode definir níveis de dificuldade diferentes para os jogadores Autômatos. As regras gerais descritas até agora se referem à dificuldade Média.

Cada nível descrito daqui em diante modifica as regras gerais descritas anteriormente.



Apêndice 1: Autômatos de "Baixa Tensão" - Fácil

● Bônus de produção e receita

Jogadores Autômatos nunca recebem receita do seu próprio Tabuleiro da Companhia (*ativada ao construir*

Bases, Elevações e Conduites) nem usam bônus de produção (*ativados ao construir Usinas de Energia*).



Apêndice 2: Autômatos de "Alta Tensão" - Difícil

● Tecnologias Avançadas

Jogadores Autômatos podem usar o efeito especial das fichas de Tecnologia Avançada usadas, seguindo algumas regras especiais de comportamento, descritas a seguir. Se os Autômatos tiverem mais

fichas relacionadas à mesma estrutura (*incluindo fichas coringa*), eles sempre usam a ficha de nível mais alto. Em caso de empate, os Autômatos preferem usar uma ficha de estrutura específica a usar uma ficha coringa.

Imagem	Tipo de Construção	Efeito Especial
	Conduíte Nível 2	Em caso de empate entre as posições elegíveis, o Autômato sempre escolhe um Conduíte de valor 3 ou maior.
	Usina de Energia Nível 2	O Autômato ativará a melhor produção disponível.
	Edifício Nível 1	Em vez do efeito especial indicado (ou seja, ativação do Edifício Privado conectado), o Autômato marca imediatamente os Pontos de Vitória do Edifício Privado conectado.
	Edifício Nível 2	Os Autômatos usam apenas o tipo de Maquinário que tiverem em menor quantidade em sua reserva. Em caso de empate, os Autômatos vão usar apenas Escavadores.
	Qualquer um à sua escolha Nível 1	Se estiver construindo uma Base, depois de checar todos os critérios do Procedimento de Colocação de Estruturas, o Autômato escolhe o espaço de construção contornado em vermelho.
	Qualquer um à sua escolha Nível 1	O Autômato usará os Maquinários normalmente exigidos para a estrutura que está construindo antes de usar o outro tipo.

● Habilidade Especial da Usina de Energia

Os jogadores Autômatos podem usar a habilidade especial do seu Tabuleiro da Companhia, ativada com

a construção da 3ª Usina de Energia, seguindo algumas regras especiais de comportamento, descritas a seguir.



EUA
Marguerite Grant
Vermelho



Quando estiver realizando uma ação de Gestão de Água, em caso de empate entre Nascentes elegíveis, o Autômato escolherá aquela que o fizer avançar mais na Trilha de Energia.



Alemanha
Oberst Dassler
Preto



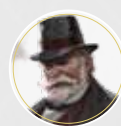
A segunda produção, se disponível, será sempre a mais produtiva entre as elegíveis.



Itália
Enrico Olivi
Verde



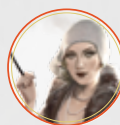
Nenhum efeito específico.



França
Joseph Fontaine
Branco



Aplique o desconto quando estiver verificando as condições da ação de produção E ao cumprir o Contrato.



Países Baixos
Ellen Vos
Laranja



A peça de Gota D'água é colocada na Represa conectada ao sistema mais produtivo (*exceto o que acaba de ser usado*). Se não houver uma Represa elegível que seja parte de um sistema produtivo completo (ou houver mais de uma), use a primeira coluna da ficha de critérios para determinar qual Represa deve ser abastecida.





Apêndice 3: Autômatos "Sobrecarregados" - *Muito Difícil*

Siga as regras do nível "Difícil", com este acréscimo:

◆ Diretores Executivos

Jogadores Autômatos recebem uma ficha de Diretor Executivo durante a preparação e usam a habilidade especial correspondente durante a partida, seguindo

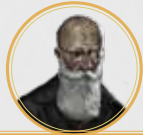
algumas regras especiais de comportamento, descritas a seguir.



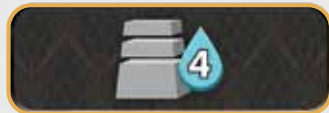
WILHELM ADLER



Quando estiver checando os critérios de posicionamento de uma Represa, **Represas nas Montanhas** (seguidas das Represas nas Colinas) **são sempre preferidas** entre as elegíveis.



GRAZIANO DEL MONTE



Quando estiver checando a ação de construção de uma estrutura, se o Autômato puder construir uma Elevação (por ex., se houver uma Represa que possa ser elevada com os Maquinários e fichas de Tecnologia disponíveis), **o Autômato sempre realizará uma ação de construção de Elevação, ignorando as estruturas sugeridas pelas fichas de Autômato.**



VIKTOR FIESLER



Quando o Autômato realizar uma ação de produção usando um Conduíte de valor 1 ou 2, **ele produz usando apenas 1 peça de Gota D'água.**



JILL MCDOWELL



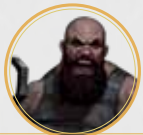
Quando estiver construindo um Conduíte, em caso de empate, o Autômato **prefere usar Betoneiras a Escavadores.** Quando estiver pegando Maquinários de sua escolha, o Autômato **sempre prefere pegar Betoneiras.**



SOLOMON P. JORDAN



O Autômato vai usar não mais que 3 Pontos de Vitória em vez de um Maquinário (usar Maquinários, caso disponíveis, será sempre preferível a gastar Pontos de Vitória). Lembre-se desta habilidade quando estiver checando a condição de disponibilidade de Maquinário para realizar uma ação de construção.



ANTON KRYLOV



A ficha de Tecnologia Especial será sempre usada depois das fichas Avançadas e Básicas. Quando usada, a ficha sempre copiará a Tecnologia de nível mais alto (nesta ordem: 3, 2, 1, básica). Em caso de empate, os Autômatos preferem usar uma ficha de estrutura específica antes de usar uma ficha coringa.



MAHIRI SEKIBO



Os Autômatos não usam esta habilidade especial. Por outro lado, **os jogadores humanos devem realizar sua primeira ação durante cada rodada como se fossem Autômatos.** Compre uma nova ficha de Autômato e siga-a para "decidir" qual ação realizar.



SIMONE LUCIANI



Quando uma produção é realizada, o **Autômato cumpre o máximo de Contratos possível** em vez de escolher aquele de maior valor entre os disponíveis. Em caso de empate, os Contratos de maior valor são escolhidos (por ex., se os Contratos de valor 2, 3, 6, 6, 9 e 10 estiverem disponíveis, com uma produção de 9 Unidades de Energia, os contratos de valor 3 e 6 serão cumpridos. Como de costume, em caso de empate, os Contratos à direita são escolhidos. Nas mesmas condições, com uma produção de 12 Unidades de Energia, os Contratos de valor 2, 3 e 6 à direita serão cumpridos). Se um Contrato Nacional for elegível para ser cumprido, ele sempre será escolhido (algumas vezes, em combinação com um ou mais Contratos Privados).



TOMMASO BATTISTA



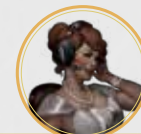
Se uma ação listada na ficha de Autômato que encerrará o turno (ou seja, não as ações da moldura tracejada) **requer 1 único Engenheiro, o Autômato usará o "Arquiteto"** (se disponível) e depois da resolução da ação, começa imediatamente uma segunda ação, usando uma nova ficha de Autômato.



LESLIE SPENCER



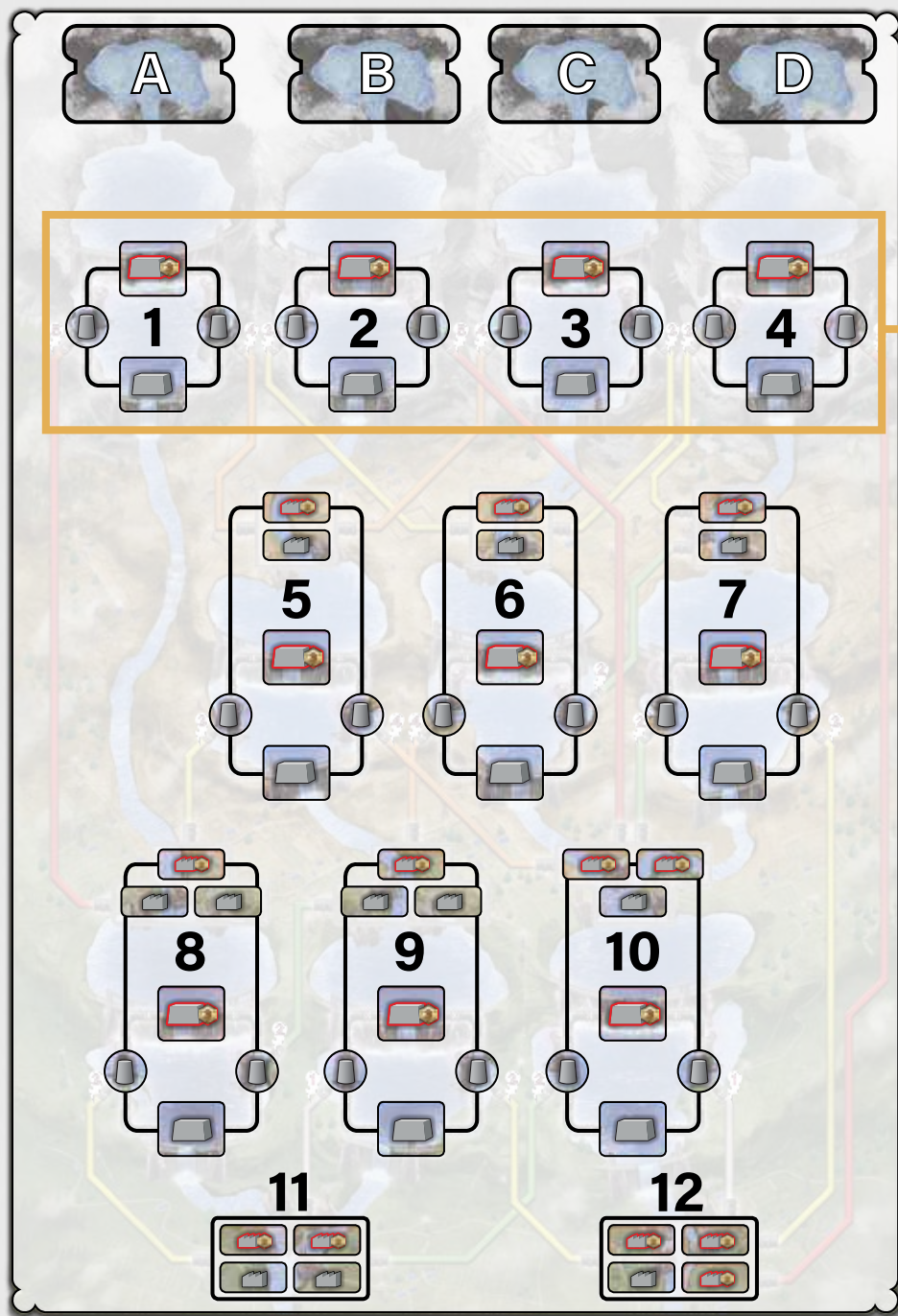
Se a ficha de Tecnologia Especial estiver disponível quando a possibilidade de realizar uma ação de construção estiver sendo checada, verifique a possibilidade de realizar uma ação de Obras Externas usando a ficha de Tecnologia Especial como uma ação de construção que exige 1 Engenheiro: caso positivo, **realize a "construção" da Obra Externa e ignore a estrutura indicada pela ficha de Autômato.** Caso contrário, realize a ação de construção como de costume.



MARGOT FOUCHÉ



Os Autômatos não usam esta habilidade especial. Entretanto, quando estiver checando a possibilidade de realizar uma ação de construção, se for possível construir um Edifício (por ex., há um Edifício Privado que pode ser construído com os Maquinários e fichas de Tecnologia disponíveis), **o Autômato vai sempre construir um Edifício, ignorando a estrutura indicada pela ficha de Autômato.** A ação de construção de Edifício exige 1 Engenheiro.



O Mapa de Referência. Cada bacia é identificada por um código numérico.
Os espaços de construção do Conduíte são identificados por um número e uma letra.

CRÉDITOS



www.craniointernational.com www.galapagosjogos.com.br



DESIGN DO JOGO: Tommaso Battista e Simone Luciani
Ilustrações: Antonio De Luca, Roman Kuteynikov e Mauro Alocci
Gráficos: Ruslan Audia
Edição do Livro de Regras: Elisabetta Micucci
Livro de Regras em inglês: Laura Dadson Bubola e Rosita Martini
Editores: Riccardo Rodolfi e Giuliano Acquati
Campanha do KS: Luigi "Bove" De Feo, Riccardo Rodolfi e Andrea De Feo
Tradução: Eduardo Kraszczuk
Revisão: Deborah Brock e Kévila Cordas
Diagramação BR: Danilo Sardinha e Felipe Godinho