

# my little SCYTHE



## AUTOMKA

Autor: Morten Monrad Pedersen  
a Jan Schröder, Nick Shaw a David J. Studley

**VEŠKERÁ PRAVIDLA, JEŽ POTŘEBUJETE KE HŘE MY LITTLE SCYTHE PRO 2–6 HRÁČŮ, NALEZNETE V HLAVNÍM SEŠITU PRAVIDEL. TOTO JSOU PRAVIDLA PRO AUTOMKU, JEŽ VYUŽIJETE PŘEDEVŠÍM PŘI SÓLOVÉ HŘE.**

## ÚVOD

Tato pravidla přidávají do hry My Little Scythe umělého protihráče pojmenovaného Automka, kterého lze použít jako náhradu lidského hráče za všech okolností.

Můžete hrát sólo proti Automce nebo si ji můžete přidat do hry více hráčů jako dalšího soupeře. Budete tak mít protihráče, na kterého nemusíte brát ohledy, pokud si chcete s přáteli užít nekonfliktní hru.

Dospělý se také může společně s mladším příslušníkem rodiny utkat jako jeden hráč proti Automce. Oba si tak mohou užít příjemný společný herní zážitek. Na konci těchto pravidel navíc naleznete týmovou variantu hry.

Při hře s Automkou probíhá váš tah podle všech obvyklých pravidel, zatímco Automka používá svá vlastní zjednodušená pravidla popsána v tomto sešitě. **Pravidla, jež zde nejsou upravena, nadále platí.** Automka například může získat jen některé poháry (za žetony dle obtížnosti, za dosažení 8 koláčů a za první vyhraný koláčový souboj), avšak v soubojích vyhrává či prohrává dle stejných pravidel jako lidský hráč.

Autoři hry kdysi pojmenovali svého prvního umělého protihráče „Automa“, protože byl navržen pro hru zasazenou do italského prostředí („automa“ znamená italsky „robot“). Tato hra má kořeny v Kanadě, její autoři tedy (v původním znění – angličtině) pro jejího umělého protihráče vybrali jméno „Automountie“, což by se dalo přeložit jako „automatizovaný kanadský jízdní policista“. Pro české

hráče by však tento název byl lehce nepraktický, zvolili jsme proto mnohem milejší a kratší jméno „Automka“.

## ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

Před zahájením samotné hry si zvolte úroveň obtížnosti hry s Automkou. Volba ovlivní počet koláčů, se kterými vstoupí do hry, a také počet žetonů zdrojů a dobrodružství potřebných k získání poháru.

Pro první hru doporučujeme zvolit úroveň Velmi lehká, případně Lehká.

OBTÍŽNOST	ŽETONY	ÚROVEŇ KOLÁČOVÉ STUPNICE
VELMI LEHKÁ	6	0
LEHKÁ	5	2
NORMÁLNÍ	4	3
TĚŽKÁ	3	4
VELMI TĚŽKÁ	2	5

## PŘÍPRAVA HRY

1. Automka zastupuje jednoho lidského hráče, rozestavte tedy tábory v závislosti na daném celkovém počtu hráčů (lidé + Automky).  
*Pokud například Karel hraje proti 1 Automce, použije rozestavení táborů pro hru 2 hráčů.*
2. Zamíchejte balíček 21 karet Automky a položte jej vedle herního plánu.
3. Položte žeton přátelství Automky na úroveň 5 stupnice přátelství. Žeton na této úrovni zůstane po celou dobu partie.
4. Nastavte Automce na koláčové stupnici úroveň odpovídající zvolené obtížnosti.
5. Všechny zbývající herní součásti Automky připravte stejně jako u normálního hráče, nedávejte jí však hráčskou desku, kartu povahy a kartu kouzla.
6. Vyberte Automce zvířecí království.
7. Jednoho z hledačů Automky jmenujte hlavním hledačem. Na tom, který z nich se jím stane, nezáleží.

## KARTY AUTOMKY

Každá karta Automky je rozdělena na 2 či 3 odlišně zbarvené části spadající do čtyř kategorií. Všechny za malou chvíli vysvětlíme.

Potřebujete-li dobrot kartou Automky, avšak balíček je prázdný, zamíchejte všechny použité karty a utvořte z nich nový balíček.



## ŽETONY ZDROJŮ A DOBRODRUŽSTVÍ

V těchto pravidlech budeme slovem žeton označovat žeton safíru, jablka nebo dobrodružství.

## TAH AUTOMKY

Automka se řídí pořadím hráčů stejně jako běžný hráč.

Jakmile je na tahu, provede tyto kroky (podrobnosti vysvětlíme později):

1. Zkontroluje nárok na pohár.
2. Vezme si svrchní kartu z balíčku Automky a vyloží ji lícem nahoru na stůl.
3. Získává koláče.
4. Hledá.
5. Pohybuje se.

## ZKONTROLUJE NÁROK NA POHÁR

Mají-li hledači Automky společně alespoň tolik žetonů, včetně žetonů dobrodružství, kolik požaduje úroveň obtížnosti, získá Automka pohár:

1. Automka vrátí požadovaný počet žetonů do společné zásoby.
2. Nejprve vrací žetony hlavního hledače (dobrodružství jako první, safíry jako druhé, jablka jako třetí).
3. Položí pohár do horní řady počítadla pohárů: na první pole zleva, v němž ještě nemá svůj pohár.
4. Přeskočí zbytek svého tahu.

## ZISK KOLÁČŮ

Nachází-li se v horní části karty symboly koláčů, Automka je získá. Pokud poté bude vlastnit 8 nebo více koláčů, získá pohár za 8 koláčů.

## HLEDÁNÍ

Obsahuje-li karta schéma podobné tomu na obrázku níže, umístěte na herní plán žetony tak, jak schéma naznačuje.

Pokud Automka umístí žeton na hledače jiného hráče, nezískává žádné přátelství.



## POHYB

Automka provádí pohyb s oběma svými hledači, počínaje hlavním hledačem. Pro každého z nich vybere jednu z cest, které nabízí schéma pohybu na aktuální kartě Automky.

Hledač se na zvolené cestě pohne co nejdál. Zastaví se však před tím, než vstoupí

- mimo herní plán,
- do hradu Stálestál,
- na políčko s hledačem protihráče, má-li Automka méně než 3 koláče.

Hledač s sebou nese všechny žetony, které již má, spolu s těmi, jež posbírám cestou.

Z cest na schématu, jež umožňují alespoň nějaký pohyb

1. si Automka vybere cestu, na které získá nejvíce žetonů (to může být i o). Počítají se i žetony, jež může ukrást v koláčovém souboji.
2. Pokud takový výběr zahrnuje více než jednu cestu, volí následně podle jejich písmene:
  - a. Hlavní hledač: V abecedním pořadí (A–F),
  - b. Druhý hledač: V obráceném abecedním pořadí (F–A).

Neumožňuje-li ani jedna z cest žádný pohyb, hledač se nepohne.

Pokud jsou hledači Automky koláčovým soubojem nebo jiným efektem donuceni zanechat na políčku své žetony dobrodružství, odeberou se tyto žetony ihned z herního plánu.



**Příklad:** Automka si vytáhla kartu se schématem pohybu (obrázek vpravo) a právě se chystá pohnout hlavním hledačem (obrázek vlevo).

Cestou, na níž získá nejvíce žetonů, je cesta C, hledač se tedy přesune na políčko s žetonem dobrodružství (kompasem).

Pokud by na cestě C místo toho ležel pouze jeden žeton, pohnul by se hledač na políčko s jablkem na cestě B. Pokud by žádná z cest neobsahovala žeton, pohnul by se o jedno políčko na cestě A.

## KOLÁČOVÉ SOUBOJE

Ocitne-li se Automka v koláčovém souboji, proved' tyto kroky:

1. Zvol množství svých koláčů a karty kouzel tak jako obvykle.
2. Dober kartu Automky.
3. Část karty vyhrazená pro koláčový souboj udává počet koláčů, které Automka v souboji použije (omezený aktuální pozicí na koláčové stupnici), a **počet karet kouzel, jež si dobere z balíčku kouzel a zahraje**. Ostatních částí karty Automky si nevěšmej.
4. V případě prohry si Automka vždy zvolí bonus za osvěžení v podobě 2 koláčů.

## VELKÉ FINÁLE

Poté, co Automka ve velkém finále provede svůj běžný tah, zopakuje krok „Zkontroluje nárok na pohár“ tolikrát, kolikrát bude moci za své žetony získat pohár.



## DODATEK: KARTY A KARTIČKY VYLEPŠENÍ, JEŽ REAGUJÍ NA AUTOMKU

Několik karet a kartiček vylepšení umožňuje brát nebo dávat předměty protihráči. Pokud se efekt týká Automky, řidte se těmito pokyny:

- Dej Automce 2 jablka nebo 2 safíry: Polož 1 na každého z hledačů Automky. Nachází-li se na herním plánu pouze jeden z nich, obdrží oba žetony. Pokud jsou mimo plán oba hledači, nezískávají nic.
- Vezmi si od Automky náhodně kartu kouzel: Vezmi si svrchní kartu balíčku kouzel.
- Vezmi Automce 2 zdroje: Automka ti dá žetony ve stejném pořadí, jako když platí za pohár.

## DODATEK: VOLITELNÁ TÝMOVÁ VARIANTA

Hru můžete také hrát jako týmy 2 či 3 hráčů proti 2 či 3 Automkám (všechny se stejnou úrovní obtížnosti).

### POHÁRY TÝMU AUTOMEK

Jestliže jedna z Automek umístila všechny své poháry:

- Začne místo toho umísťovat poháry náležící hráčům vlastního týmu.
- Tyto poháry nemůže umísťovat na pole pro pohár za 8 koláčů a za koláčový soubor.

### CHOVÁNÍ MEZI HRÁČI STEJNÉHO TÝMU

- Za umístění zdroje na hledače spoluhráče nezískáváš přátelství.
- Když v rámci dobrodružství dáváš něco jinému hráči, nesmíš si vybrat spoluhráče.
- Platíš-li za akci Vytvoř, můžeš také odebrat zdroje ze sousedních políček, na nichž stojí hledač spoluhráče. Potřebuješ k tomu však spoluhráčovo svolení.
- Hledači nemohou vstoupit na políčka obsazená hledačem spoluhráče.
  - V případě Automky se taková obsazená políčka považují za políčka mimo herní plán.
- Automky sdílejí balíček karet Automky, každá si však ve svém tahu dobírá svou vlastní kartu.

### KONEC HRY A URČENÍ VÍTĚZE

- Hra končí, když jsou umístěné všechny poháry jednoho z týmů (jako obvykle se ještě odehraje velké finále).
- Při nerozhodném výsledku se nejprve porovnájí součty přátelství a poté případně zdrojů každého z týmů.

#### HLAVNÍ TESTEŘI:

Hoby Chou, Dusty Craine, Joseph Pilkus

#### TESTEŘI:

Casey Bayer, Vienna Chou, Amy Cook, Addison Craine, Samantha Craine, Josh Helgeson, Naja Wessel Jacobsen, Noah Monrad Jacobsen, Sammy Levandowski, Janosch Michel, Kolja Michel, Leni Michel, Katerina A. Pilkus, Evelyn Shaw, Martha Shaw, Ted Shaw, Tilly Shaw, Tzeitel Shaw, Kelly Steinbach, Diana Yang



[www.stonemaiergames.com](http://www.stonemaiergames.com)

#### Výrobce:

Stonemaier LLC, 1344 Baur Blvd. St. Louis, MO 63132, USA

© 2018 Stonemaier LLC. My Little Scythe je obchodní značkou Stonemaier LLC.  
Všechna práva vyhrazena.

#### Dovozce pro ČR:

ALBI Česká republika a.s.  
Thámova 13  
186 00 Praha 8  
[www.albi.cz](http://www.albi.cz)

#### Distribútor pre SR:

ALBI, s.r.o.  
Oravská ulica 8557/22  
010 01 Zilina  
[www.albi.sk](http://www.albi.sk)