

"Eu deixo andar a máquina. Ela está bem montada, e nela tenho confiança. Somente quando as rodas começam a ranger e ameaçam parar, ponho um pouco de graxa."

Dom Pedro II



AUTÔMATO

AUTÔMATO é um jogador simulado artificialmente para ser adicionado ao jogo base, em partidas com 1 a 3 jogadores humanos. Para isso, novas Cartas e uma Peça de Bússola serão necessárias.

COMPONENTES



9 Cartas de Ação



9 Cartas de Movimento



2 Cartas Resumo e 1 Carta Bússola

Versão comemorativa aos 200 anos da Independência do Brasil



1 Bússola de Metal

PREPARAÇÃO DO JOGO DO AUTÔMATO

Prepare o jogo como indicado na **página 6 do Livro de Regras** do jogo base. Escolha qualquer Tabuleiro para representar o Autômato, este **não usará nenhuma Peça de Monarca e nenhum dos Palácios II a VI**. Siga, então, estes passos:

A Recolha apenas **1 Carta de cada Era** para o Autômato e as deixe, viradas para baixo, perto do Tabuleiro do Autômato.

B A Capital que não for escolhida pelo(s) jogador(es) será a Capital do Autômato e receberá o **Palácio I** de sua cor. Se o Autômato não for o primeiro jogador, conforme a Peça de Capital, ele será o último.



C De acordo com a dificuldade escolhida, embarque as cartas do Autômato de Ação e de Movimento em pilhas separadas. Deixe as pilhas de Cartas, viradas para baixo, próximas ao Tabuleiro do Autômato.

D Deixe a **Bússola** sobre a Capital do Autômato.

ESCOLHERA DIFICULDADE DO AUTÔMATO

PARA UMA PARTIDA FÁCIL:



Retire todas as 4 Cartas com o símbolo da Estrela dos baralhos.

PARA UMA PARTIDA DIFÍCIL:

Deixe todas as Cartas nos baralhos.

PARA UMA PARTIDA ÉPICA:



Retire todas as 4 Cartas com o símbolo da Pena dos baralhos.

Para mais variações na dificuldade e comportamento das Unidades do Autômato, é possível configurar o Baralho de Movimento independente do Baralho de Ações, retirando ou colocando as cartas de Estrela ou Pena.



Devolva as Cartas não selecionadas para a caixa.

TURNO DO AUTÔMATO

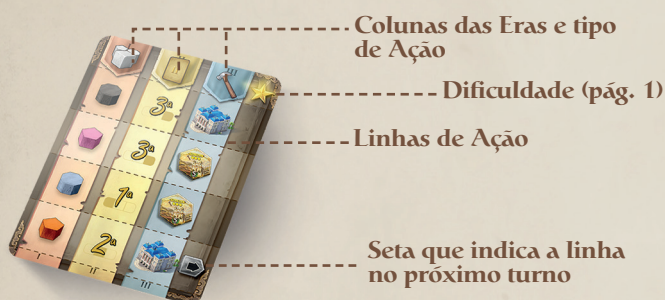
O Turno do Autômato segue a ordem de uma partida normal. O Autômato usará **Cartas de Ação** ao invés de Brasões para simular suas ações. Em seguida, **se o Autômato possuir Unidades Militares no mapa**, usará **Cartas de Movimento** para simular os seus movimentos pelo mapa.

Lembre-se: **O Autômato NUNCA administra Recursos ou Elementos**. Ou seja, em nenhum momento da partida, o Autômato irá recolher, produzir ou pagar Recursos ou Elementos!



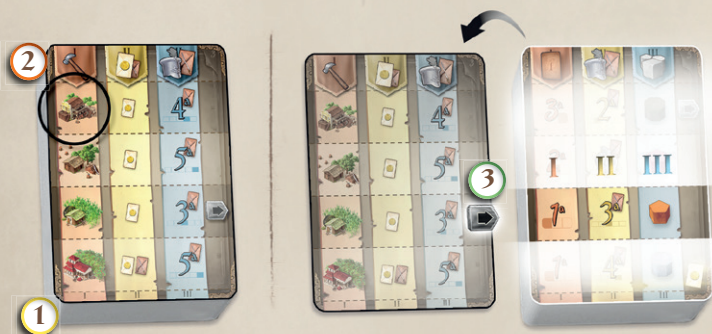
PRIMEIRA FASE: AÇÃO (OBRIGATÓRIA)

As Cartas de Ação possuem **3 Colunas** representando as Ações que serão executadas conforme a **Era atual**. Cada coluna possui **4 linhas de Ação**, que serão executadas de acordo com a **Seta** da Carta de Ação do turno anterior.



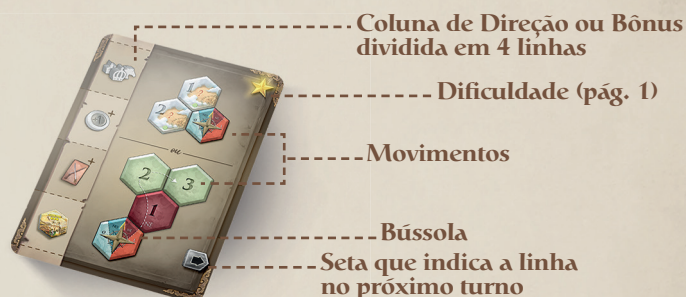
Na Fase de Ação do turno do Autômato, siga estas etapas:

- 1 No início, vire para cima toda a pilha de Cartas de Ação.
- 2 Use a primeira linha da Carta de Ação, da coluna da Era atual para ser realizada nesse turno.
- 3 Após isso, no início de cada turno, a carta do topo da pilha será retirada e colocada à esquerda, virada para cima. A Seta desta carta indicará qual a linha de Ação da próxima Carta na pilha a ser realizada de acordo com a Era atual.
- 4 Se, no início do turno, a última carta da pilha for retirada, embaralhe toda a pilha, deixando-a virada para cima, e use a primeira linha da carta, conforme a Era atual.



SEGUNDA FASE: MOVIMENTO (OBRIGATÓRIA, SE O AUTÔMATO POSSUIR UNIDADES NO MAPA)

As Cartas de Movimento são o meio pelo qual o Autômato percorre o mapa. Elas possuem **uma Coluna à esquerda** dividida em **4 linhas de Direção ou Bônus**. A linha de **Direção ou Bônus** que será selecionada no turno do Autômato é indicada pela **Seta** da **Carta de Movimento do turno anterior**. À direita está indicada a direção do movimento a ser realizado pelas Unidades do Autômato no mapa com o auxílio da **Bússola**.



Na Fase de Movimento do turno do Autômato, que **ocorre APENAS se este possuir Unidades Militares no mapa**, siga estas etapas:

- 1 Quando o Autômato convocar a primeira Unidade, vire para cima a pilha de Cartas de Movimento e use a primeira linha à esquerda da carta.
- 2 Caso a primeira linha da Carta não indique uma direção, **direcione a Bússola para a Capital do Jogador mais próxima**. *Caso haja mais de uma opção, direcione a Bússola para a Capital do jogador mais experiente*. E, se esta Carta oferecer algum **Bônus** na primeira linha, recolha este bônus para o Autômato.
- 3 A partir de agora, **caso o Autômato ainda possua alguma Unidade no Mapa**, no início de cada Fase de Movimento, a Carta do topo da pilha será retirada e colocada à esquerda. A **Seta** desta Carta indica qual a **linha de Direção ou Bônus** da Carta na pilha será selecionada.
- 4 Caso haja uma **Peça de Exploração adjacente a ser explorada**, como as indicadas na Carta, e o Autômato possua movimentos, **siga com todas as Unidades/Bússola que estejam no mesmo espaço da Unidade mais forte** para esta peça de exploração, como indicado.
- 5 Caso não haja uma Peça de Exploração adjacente como indicado na Carta, e o Autômato possua movimentos, **siga com todas as Unidades/Bússola que estejam no mesmo espaço da Unidade mais forte** pelo mapa, como indicado.
- 6 Se no início do turno, a última carta da pilha for retirada, embaralhe toda a pilha, deixando-a virada para cima, e use a primeira linha da carta.



A FASE DE AÇÃO DO AUTÔMATO

O Autômato sempre realizará uma Ação no seu turno indicada pelas Cartas de Ação.

Atenção, caso não seja possível realizar a Ação da linha selecionada, tente executar a Ação da próxima linha abaixo e proceda assim até encontrar uma linha possível dentre as quatro. Caso não seja possível executar nenhuma Ação da coluna da Era atual, recolha 1 Carta de Ouro para o Autômato.

Lembre-se: As ações do Autômato não têm custos e tão pouco geram Recursos ou Produção sobre as suas Construções.

Exemplo: A Ação selecionada pela Seta não pode ser executada, pois o Autômato já possui o Pentágono Rosa (tecido) Manufaturado. A próxima linha de Ação possível nesta Coluna da Era atual será então selecionada neste turno.



CONSTRUÇÕES



O posicionamento das Construções do Autômato nos espaços do mapa segue as mesmas regras de uma partida normal. Porém, quando **há mais de uma opção**, siga estas regras em ordem:

- 1 Posicione a Construção no espaço adjacente **que conceda a maior quantidade potencial de novos espaços de Construções** para o Autômato.
- 2 Caso ainda haja mais de uma opção, posicione a Construção **no espaço adjacente às Construções com mais Pontos de Vitória**.
- 3 Caso ainda haja mais de uma opção, posicione a Construção **no espaço adjacente mais próximo à Capital**.

Caso não haja um Terreno específico disponível para a Construção indicada, **execute a construção da próxima linha da Carta**. Caso o Autômato não tenha nenhum espaço livre para construir, ele construirá sobre uma construção livre da Era I e depois Era II seguindo as regras anteriores (2 e 3). E caso o objetivo da **Carta de Missão** exija **“qualquer construção da Era”** ou uma Construção sem o terreno disponível, selecione a primeira construção possível, de acordo com a Era atual, que aparece da **esquerda para a direita no topo do tabuleiro** do jogador.

Exemplo: Construindo neste espaço o Autômato aumenta em 2 o seu potencial de novos locais de construção.



CIDADES



O posicionamento das Cidades do Autômato no mapa **ignora a presença da peça de Monarca! Todas as suas Cidades serão construídas adjacentes ao seu Império** seguindo as mesmas regras de construção anteriores. O Autômato sempre escolherá a 1ª Cidade disponível, da esquerda para direita, do Tabuleiro geral.

CONVOCAÇÃO DE UNIDADES MILITARES

A seleção de Unidades Militares do Autômato que serão convocadas é indicada pelo número da ordem que aparecem no Tabuleiro: 1ª, 2ª, 3ª, 4ª ou 5ª. **(Unidades derrotadas no Estoque seguirão a mesma ordem)**. Se o Autômato não possuir Unidades no mapa, a Unidade convocada será posicionada sobre a sua Capital, mas, se o Autômato já possuir Unidades no mapa, **TODAS as suas Unidades convocadas serão posicionadas no mesmo espaço do mapa onde a sua Bússola/Unidade mais forte estiver!** Caso o Autômato já possua um Produto na melhoria do Arco Convocar, seus efeitos serão ativados e a segunda Unidade a ser convocada será a Unidade disponível mais à esquerda do Tabuleiro. Essa regra também se aplicará quando uma Carta de Missão exigir uma convocação.



QUADROS



A seleção de qual Quadro o Autômato irá escolher está indicada na Carta de Ação. Os poderes dos Quadros serão utilizados pelo Autômato, com exceção daqueles que fornecem mais Produção e Recursos. No caso de uma Ação envolvendo os Objetivos da Carta de Missão, escolha o 1º Quadro disponível mais à esquerda daquele tipo.

PRODUTOS



A seleção de qual Produto o Autômato irá manufaturar é indicada pelas suas formas e cores. No caso de uma Ação genérica de um objetivo da Carta de Missão, escolha o 1º Produto mais à esquerda disponível. Depois posicione-o no Arco de Ação com a mesma forma, da esquerda para a direita.

CARTAS DE MISSÕES

A Carta de Missão do Autômato da Era atual **será revelada apenas quando** uma de suas Cartas de Ação pedir a execução de um **Objetivo específico**. Estes Objetivos estão indicados pela ordem que aparecem na Carta de Missão: 1º, 2º ou 3º. **Atenção: a Ação baseada no Objetivo da Missão não é realizar um objetivo completamente, mas apenas uma Ação daquele tipo indicado, e que ainda esteja incompleto!** *Lembre-se que o Autômato nunca seleciona a Ação Reformar.*



A partir do momento que as Cartas de Missão são reveladas é que o jogador pode identificar se o Autômato já concluiu seus objetivos. Assim que o Autômato concluir sua Missão da Era atual ou passada, as regras normais serão aplicadas. **Para marcar os objetivos já concluídos**, sugerimos que se use um Ouro ou outra peça sobre eles como marcador.





1 Possui 1 Unidade no mapa
2 Quadros e 1 Feitoria


A FASE DE MOVIMENTO DO AUTÔMATO


O Autômato realizará a Fase de Movimento **APENAS se possuir Unidades Militares no mapa!** As Cartas de Movimento indicarão qual a nova **Direção da Bússola** ou o **Bônus** que o Autômato ganhará ou perderá neste turno.

Os **Bônus** ganhos pelo Autômato serão posicionados próximo ao seu tabuleiro e influenciarão a quantidade de movimentos pelo mapa e o combate. São eles:

 **Adicionador:** esta peça dá ao Autômato **+1 movimento** pelo mapa. *Máximo de 1 peça de Adicionador!*

 Retire a peça Adicionador do Autômato.

 **Cartas de Combate:** Além do seu uso convencional nos combates, as Cartas de Combate também garantem ao Autômato movimentos pelo mapa. Cada Carta de Combate na posse do Autômato fornece **+1 movimento**. *Máximo de 3 Cartas de Combate!*

 Retire 1 Carta de Combate do Autômato.

BÚSSOLA

O movimento do Autômato é baseado na **direção da Peça de Bússola e na ordem descrita na Carta de Movimento**. Verifique, no início da Fase de Movimento, se a direção da Bússola deve mudar. Com a exceção de um movimento partindo de uma Construção dominada pelo Autômato (página 5), **TODAS as Unidades irão se movimentar juntas com a Bússola pelo mesmo espaço do Mapa**. Siga estas regras e veja os exemplos:



- 1 No início da partida, a Ponta da Bússola ficará sobre a Capital do Autômato apontada para a **Capital do adversário mais próximo**. (Caso haja mais de uma opção, direcione a Bússola para a Capital do jogador mais experiente da mesa).
- 2 A Bússola representa as Unidades ativas do Autômato. Todas as Unidades ativas do Autômato se movem juntas. (Caso prefira, as Unidades ativas do Autômato podem ficar fora do mapa para melhor manejo da Bússola).
- 3 Caso uma nova direção possível seja requisitada pela Carta de Movimento, **gire a Bússola dentro do hexágono apenas o suficiente para que a nova direção fique dentro das linhas do Cone da Bússola**.
- 4 Se houver **mais de uma opção** na mudança de direção da Bússola, escolha a opção mais próxima. Se ainda houver mais de uma opção, escolha a primeira no sentido horário partindo da ponta norte da Bússola. (Pág. 5)
- 5 Caso a nova direção requisitada não exista ou já esteja dentro do Cone da Bússola, a Bússola permanece do jeito que está!

Dica:

Para facilitar o manuseio das Unidades, use apenas a Bússola no mapa para representar as Unidades ativas do Autômato.



MOVIMENTOS PELO MAPA

Os movimentos das Unidades/Bússola do Autômato pelo mapa serão realizados de acordo com a ordem exibida nas Cartas de Movimento. **Todas as Unidades, que estiverem no mesmo espaço do Mapa que a Unidade mais forte do Autômato, se movimentarão juntas com a Bússola!**



Movimento para uma peça de exploração adjacente em ordem

Movimentos em ordem pelo mapa

A quantidade total de Movimentos (1, 2 ou 3) será definida pelos bônus que o Autômato possuir. **O Autômato nunca se move mais do que 3 espaços. Caso não possua nenhum bônus** (Cartas de Combate ou Adicionador), **o Autômato não se movimentará neste turno!**

Caso haja alguma **Peça de Exploração** adjacente às Unidades/Bússola do Autômato, na posição indicada em relação à Ponta norte da Peça de Bússola, **o Autômato movimentará todas as Unidades/Bússola neste mesmo espaço para a Peça indicada** de acordo com a ordem indicada na Carta e a explorará.

Não havendo Peças de Exploração adjacentes, o movimento seguirá a ordem exata indicada na base da carta em relação a Bússola.

Em alguns casos, quando a Bússola/Unidade estiver na extremidade de um mapa (sobre a água ou não), alguns movimentos não serão possíveis. Neste caso, siga se possível para o próximo espaço como indicado na Carta, desde que respeite a regra de adjacência dos movimentos.

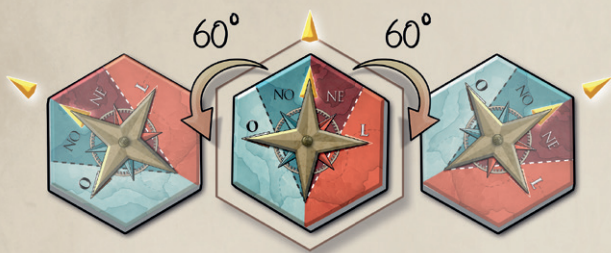
ATENÇÃO: Independentemente da quantidade de movimentos concedida pelos bônus, caso uma Peça de Exploração seja explorada ou haja um Combate contra alguma Construção ou Unidades dos jogadores, os movimentos deste turno do Autômato **são ENCERRADOS imediatamente!**

Exemplo: A indicação de movimento para explorar uma Peça de Exploração não coincidiu com a Peça do mapa. Então o movimento seguirá a ordem da base da Carta. Como o Autômato neste momento tem apenas 2 Cartas de Combate, ele segue em ordem até o segundo movimento.



ROTAÇÃO DA BÚSSOLA E SENTIDO HORÁRIO

A rotação da peça de Bússola se dará de forma que esta sempre fique perfeitamente encaixada no espaço hexagonal do mapa. Ou seja, cada giro para a esquerda ou direita modifica a direção em 60° (sessenta graus):



Como escrito na seção anterior, quando houver mais de uma opção, o **Autômato escolherá a 1ª no sentido horário a partir do Norte da Bússola**. Veja esta imagem de exemplo:



PEÇAS DE EXPLORAÇÃO

Sempre que alguma Unidade/Bússola do Autômato passar sobre um espaço do mapa com uma Peça de Exploração ainda por ser explorada, este a explora e **encerra seus movimentos neste turno!** Siga com as regras normais do jogo com apenas estas duas diferenças:

Bandeira: O Autômato **não usará Cartas de Combate contra as Bandeiras!** Deste modo, ele vencerá a Bandeira apenas se possuir a quantidade mínima de FC necessária no momento da exploração. O Autômato pode, no entanto, usar os Quadros que possui ou futuramente retornar com mais Unidades para vencer a Bandeira. O Autômato pode vencer a Bandeira no início da Fase de Movimento, isto é, se possuir movimentos, se estiver sobre ela, e se possuir a FC necessária. Em todos os casos que vencer uma Bandeira, **sua fase de movimento é encerrada e a Peça é recolhida**, juntamente com os bônus úteis para ele.

Quilombo: Coloque esta Peça de volta na caixa e não pegue novas Cartas de Missão para o Autômato.

COMBATE



Sempre que alguma Unidade/Bússola do Autômato passar sobre um espaço do mapa com uma Construção ou Unidades do oponente haverá um combate. Após um combate, **os seus movimentos são encerrados neste turno!** Igualmente, se algum jogador passar com suas Unidades sobre um espaço com uma Construção ou Unidade/Bússola do Autômato, um combate irá ocorrer. Siga as regras de combate normais do jogo e execute as ações do Autômato deste modo:

- 1 O Autômato, sempre que possível, **utilizará 2 Cartas de Combate**.
- 2 Quando o Autômato estiver atacando, revele estas Cartas apenas quando o jogador já tiver selecionado as Cartas de Combate que usará.
- 3 Revele todas as Cartas, some o poder das Cartas de Combate, Palácios e Quadros (inclusive os do Autômato), e resolva o combate normalmente. *(O Autômato não ganhará nenhum benefício das Cartas Acampamento e Rendição.)*
- 4 Descarte todas as Cartas usadas no combate e mova as Unidades derrotadas para os seus respectivos Estoques.

DOMINAÇÃO DE CONSTRUÇÕES E PÓS-MOVIMENTO

Caso o Autômato vença um combate sobre uma Construção do jogador, **esta Construção ficará dominada pelo Autômato**. Se houver Recursos ou Elementos sobre esta Construção neste momento, **eles são imediatamente descartados para a reserva!** No seu próximo turno, caso o Autômato possua mais de uma Unidade neste espaço, serão movidas apenas as Unidades mais fortes, **deixando 1 Unidade mais fraca deitada sobre esta Construção dominada**. Isso irá garantir que a Construção fique dominada até que o jogador consiga derrotar aquela Unidade:

- 1 Em um próximo turno, após dominar uma construção, o Autômato **deixará a sua Unidade mais fraca** (menor FC e da esquerda para a direita, conforme o seu tabuleiro) **deitada sobre a Construção dominada** e moverá as demais Unidades/Bússola.
- 2 Caso o Autômato seja derrotado em um combate e possua **Unidades deitadas pelo mapa**, seu movimento e Bússola partirão da última Unidade movida. Se não possuir mais Unidades, a Bússola ficará sobre a sua Capital.
- 3 Caso o Autômato domine uma construção e possua apenas 1 Unidade, no próximo turno a Unidade poderá ser movida, cessando assim a dominação desta Construção.



Lembre-se de remover os Recursos das Construções que o Autômato dominar!

PALÁCIOS



Diferente de um jogador normal, o **Autômato já possui todos os Palácios no início da partida**. Ou seja, não é preciso posicioná-los no Tabuleiro de Jogador durante a preparação, nem é necessário colocá-los no mapa ao cumprir uma Missão. **Para o Autômato, todos os Palácios já estão pontuando**. Note que os Palácios III e IV, além de Pontos de Vitória, também geram mais Força de Combate para as Construções indicadas. Entretanto, o Palácio II não gera nenhum bônus ao Autômato.

CARTAS DE OURO



Todas as Cartas de Ouro que o Autômato receber durante a partida ficarão viradas para baixo. **Não há limites para as Cartas de Ouro do Autômato!** No fim, elas serão reveladas. **Todas as cartas que oferecerem Pontos de Vitória serão adicionadas à Pontuação final do Autômato**, independentemente se seu critério foi cumprido pelo Autômato ou não.

PONTUAÇÃO FINAL

O fim da partida acontece normalmente, inclusive se for o Autômato a completar a sua Carta de Missão da Era III. **Some todos os Pontos de Vitória normalmente e todas as Cartas de Ouro** que o Autômato possuir.

ÍNDICE DE ÍCONES DO AUTÔMATO



Adicionador: Ganha ou remove 1 Peça de Adicionador de acordo com o símbolo. Esta peça indica que o Autômato tem ao menos +1 movimento para realizar neste turno. **Máximo de 1 Peça de Adicionador!**



Bônus da Era: A Carta de Movimento nº 7 oferece um bônus ao Autômato de acordo com a Era.



Embaralhar: A Carta de Movimento nº 7 pede que todas as Cartas de Movimento sejam embaralhadas para formar uma nova pilha que será usada no próximo turno.



Carta de Combate: Ganha ou remove 1 Carta de Combate de acordo com o símbolo. Além do seu uso convencional nos combates, as Cartas de Combate também garantem ao Autômato movimentos pelo mapa. Cada Carta de Combate na posse do Autômato dá a ele +1 movimento. **Máximo de 3 Cartas de Combate!**



Carta de Ouro: Ganha 1 Carta de Ouro. Todas as Cartas de Ouro que o Autômato receber serão reveladas apenas no fim da partida. Não há limites para Cartas de Ouro do Autômato. **As Cartas de Ação nº 5 e nº 6 são exceções, e mostram o símbolo da Carta de Ouro na última linha no canto direito. Nestas Cartas, caso nenhuma ação da Era II ou III seja possível, o Autômato recebe 1 Carta de Ouro.**



Capital: Direciona a Bússola apenas o suficiente para que o Cone fique na direção da Capital do jogador mais próximo.



Cidades: Na Carta de Ação: Constrói uma Cidade. Na Carta de Movimento: Direciona a Bússola apenas o suficiente para que o Cone fique na direção da Cidade mais próxima do jogador. **Não havendo Cidades, não altere a Bússola.**



Cidade ou Capital do Autômato: Direciona a Bússola apenas o suficiente para que o Cone fique na direção da Cidade do Autômato mais próxima. Não havendo Cidades, direcione para a Capital do Autômato.



Carta de Missão e Objetivos: Executa apenas uma Ação do tipo do Objetivo indicado, e ainda incompleto, na Carta de Missão de acordo com a ordem em que este aparece: 1ª, 2ª ou 3ª.



Convocação e Unidades: Convoca a Unidade de acordo com a ordem em que esta aparece no tabuleiro do Autômato e recolhe 1 Carta de Combate.: 1ª, 2ª, 3ª, 4ª ou 5ª.



Convocação do Monarca: Convoca a Unidade Monarca do Autômato e recolhe 1 Carta de Combate.



Peças de Exploração: Direciona a Bússola apenas o suficiente para que o Cone fique na direção da Peça de Exploração ainda virada para baixo mais próxima. **Não havendo mais Peças de Exploração à explorar, não altere a Bússola.**



Quadros: Recolhe o Quadro do tipo e posição indicados.



Unidades: Move a Bússola apenas o suficiente para que o Cone fique na direção do espaço do mapa com a maior soma de Pontos de Vitória em Unidades adversárias. **Havendo mais de uma opção, escolha a 1ª opção no sentido horário partindo da ponta norte da Bússola.**

CRÉDITOS

Criação e Desenvolvimento: Rony Fagundes, Lukas Schwarzmeier e Zé Mendes

Projeto Gráfico: MUNDUS Jogos **Produção e Distribuição:** MEEPLE BR

Agradecimentos e Playtest: Ricardo Magana e Rosi Coutinho, Túlio Barros, Luciano Toledo, Thiago Leite, Aristides da Costa Júnior, Paula Gomes de Carvalho, Jean Lopes, Anna Lia Fagundes, Paulo Rezende, Felipe da Costa Torres, Léo Carvalho, Pedro Reis Pires, Lucas Conegundes da Silva, Rafael Fernandes, Marek Weihberg, Silas Tinoco, Jonathan Carletti, Sylvain Chiellini, Júlio Novais, Uwe Rummel, Jonãš Vohrna, André Felipe Lemos, Antoine Prono, Rafael Bertoloni, Fabio da Costa Varjolo, Samuel Chambrillon.



meeplebr

MUNDUS