



BORGO AUTOMA

AUTOR: JOE LEONE

Na granicy twojego stanu podniesiono flagę zagrożenia biologicznego. Po raz kolejny szalony Borgo zgromadził wokół siebie tłum mutantów i cyborgów Molocha. Przygotuj swoich ludzi do walki z tymi wysoce zmutowanymi i sztucznie zmodyfikowanymi istotami. Czy uda ci się przetrwać atak?

Jak wiadomo przetrwanie jest wyjątkiem, zaś regułą śmierć. Ten tryb solo jest bardziej złożony i trudniejszy niż standardowa rozgrywka jednoosobowa. Różnica polega na tym, że działania wirtualnego przeciwnika są nieprzewidywalne. Akcje Borgo są określane poprzez losowo dobrane karty oraz zmieniającą się liczbę jego awanturników. Borgo jest skuteczny i bezwzględny. Polecamy najpierw zagrać w zwykły tryb jednoosobowy, a dopiero potem przeciwko Borgo.

Tryb ten można łączyć z dowolnymi dodatkami, ale najlepiej poznać jego zasady w rozgrywce z samą grą podstawową. Wszelkie zmiany, jakie wnoszą określone dodatki, są wyraźnie zaznaczone różnymi kolorami.

KOMPONENTY

1 ZNACZNIK RUNDY



1 ZNACZNIK PUNKTÓW
ZWYCIĘSTWA BORGO



UWAGA: Zasady zaznaczone na **niebiesko** są stosowane tylko podczas gry z dodatkiem *Moloch*. Zasady zaznaczone na **brązowo** są stosowane tylko podczas gry z dodatkiem *Ziemia Niczyja*.

ZASADY SPECJALNE BORGO

- Aktywując Borgo z Otwartą Produkcją, dodaj 1 Awanturnika do Stanu Borgo.
- Gdy Borgo aktywuje twoją z Otwartą Produkcją, umieść na niej 1 z puli i zyskaj 1 z puli, a następnie dodaj 1 Awanturnika do Stanu Borgo.
- Jeśli Splądrowałeś Lokację Borgo, odwróć ją na stronę Ruin. Borgo nie zyskuje żadnych Zasobów.
- Kiedy Borgo Plądruje Posterunek, automatycznie Buduje Posterunek poziomu 2 na tym Obszarze.
- Borgo musi przestrzegać zasad sąsiedztwa, aby Budować lub Plądrować Posterunki.
- Jeśli w dowolnym momencie Borgo musi usunąć Awanturnika, a żaden nie jest dostępny, Borgo natychmiast pasuje.
- Kiedy ty pasujesz, Borgo w swojej kolejnej turze również pasuje.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj grę w standardowy sposób dla rozgrywki jednoosobowej, z poniższymi zmianami.

Borgo nie używa planszy Frakcji.

- Umieść znacznik Rundy na polu „1” na Torze Punktów Zwycięstwa.
- Wybierz stopień trudności – zignoruj póki co Borgo, ponieważ nie będzie on w żaden sposób wchodził w interakcję z Molochem.
- Przydziel Borgo zestaw znaczników Posterunku.

1. FAZA WYPATRYWANIA

Faza Wypatrywania jest rozpatrywana jak w grze dla dwóch graczy. **Borgo** wybiera swoje karty losowo i natychmiast buduje je za darmo.

Umieść w Stanie Borgo liczbę równą numerowi aktualnej Rundy. Robotnicy Borgo to **Awanturnicy**.

Na koniec fazy Wypatrywania Borgo Buduje jeden Posterunek. Umieść jego pierwszy Posterunek w narożniku po przeciwnej stronie od twojego Posterunku w pionie (np.: jeśli Budujesz Posterunek w południowo-zachodnim narożniku, Borgo Buduje w północno-zachodnim narożniku). W kolejnych fazach Wypatrywania buduje w kierunku twojego najbliższego Posterunku.

Jeśli interesuje cię bardziej wymagające wyzwanie, przydziel Borgo 1 dodatkowego Awanturnika w trakcie fazy Wypatrywania.

2. FAZA PRODUKCJI

Standardowo Produkujeś Zasoby. Borgo nie otrzymuje żadnych Zasobów.

3. FAZA ATAKU

Rozpatrz efekty Ataku rozmieszczonych Maszyn. Rozmieszczone Maszyny ignorują Borgo.

4. FAZA ROZMIESZCZENIA

Rozmieść nowe Maszyny zgodnie z wybranym poziomem trudności.

5. FAZA AKCJI


Wykonuj swoje Akcje na przemian z Borgo, rozpatrując je w standardowy sposób.


AKCJE BORGÓ

W każdej turze Borgo dobiera wierzchnią kartę z talii i wykonuje Akcję zgodnie z Typem dobranej karty.

Brak  ,  , lub  .				Dowolna kombinacja  ,  , lub  .
Wykonaj Standardową Akcję Borgo.	Wykonaj Akcję Ataku Borgo.	Wykonaj Akcję Budowy Lokacji Borgo.	Wykonaj Akcję Rozwoju Borgo.	Wykonaj wskazane Akcje po kolei od góry do dołu.

STANDARDOWA AKCJA BORGÓ

Jeśli dostępna jest karta Połączenia, odrzuć ją. Borgo otrzymuje 2 .





W przeciwnym razie odrzuć 1 Awanturника. Borgo otrzymuje 1 .

AKCJA ATAKU BORGÓ

1. Odrzuć 1 Awanturника.

2. Dobierz wierzchnią kartę z talii. Zgodnie z Typem(-ami) dobranej karty, określ która twoja Lokacja albo Posterunek stanie się celem Ataku Borgo. Borgo w pierwszej kolejności Plądruje Lokację albo Posterunek, z większą liczbą pasujących Typów.

Jeśli jest remis, to priorytetem celu są kolejno: największy Dystans, Lokacje z Akcjami (najpierw niewykorzystane), Lokacje z Cechami, Lokacje Produkcyjne i Posterunki. Jeśli nadal jest remis, sam wybierasz spośród remisujących Lokacji lub Posterunków.


- Jeśli nie ma pasującej Lokacji ani Posterunku, Borgo otrzymuje 1 .
- Jeśli na celu znajduje się , odrzuć ją. Borgo otrzymuje 0 .
- W przeciwnym razie Borgo Plądruje docelową Lokację albo Posterunek i otrzymuje 2 . Odwróć splądrowaną Lokację i otrzymaj Zasoby z jej Umowy lub odrzuć żeton Posterunku.

AKCJA BUDOWY LOKACJI BORGÓ

Dobierz wierzchnią kartę z talii. Borgo natychmiast buduje ją za darmo.

6. FAZA CZYSZCZENIA

Postępuj zgodnie z zasadami gry podstawowej. Dodatkowo:


- Przełącz żeton pierwszego gracza.
- Borgo nie odrzuca  ze swoich kart.
- Przesuń znacznik Rundy o 1 pole na torze Punktów Zwycięstwa.

AKCJA ROZWOJU BORGÓ


Borgo aktywuje dostępną Lokację z Otwartą Produkcją, a następnie wykonuje Akcję zależną od użytego dodatku.


Gra podstawowa – brak efektu


Zima – dodaj 1 Awanturника do stanu Borgo.

Nowa Era – połóż  na Lokacji z największym Dystansem w Stanie Borgo. Jeśli jest kilka dostępnych kart, wybierz Lokację z Akcją, następnie Lokację z Cechą, a na końcu Lokację Produkcyjną.


Zgliszcza – Borgo odrzuca 1 Awanturника. Następnie Borgo Buduje wierzchnią kartę ze swojego osobistego stosu kart odrzuconych (jeśli to możliwe).

Sojusznicy – rozpatrz Atak Borgo, ale Borgo może wybrać za cel tylko Lokacje dowolnego Sojuszu. Jeśli nie masz takiej Lokacji, Borgo otrzymuje 1 .


Moloch – Borgo odrzuca 1 Awanturника. Hakuje losową rozmieszczoną Maszynę i umieszcza ją w swoim Stanie zhakowaną stroną ku górze. Jeśli nie ma żadnych rozmieszczonych Maszyn, Borgo otrzymuje 1 .

Ziemia Niczyja – Borgo odrzuca 1 Awanturника i Plądruje sąsiadujący Posterunek najniższego poziomu. Jeśli wybrany Posterunek posiada , usuń ją. Jeśli nie ma sąsiadujących Posterunków, Borgo Buduje Posterunek poziomu 2 w twoim kierunku.

Jeśli Borgo Splądrował Posterunek, otrzymuje 2 .

W przeciwnym razie otrzymuje 1 .

KONIEC GRY

Gra kończy się jak zwykle, kiedy którykolwiek z graczy osiągnie 25 . Zakończ bieżącą turę i oblicz swój ostateczny wynik.

