

BAIRDAGE

ZASADY AUTOMY

Paryż, 4 grudnia 1922 r.

Nikola Tesla nerwowo krąży po swoim gabinecie, zapewne aby nie zmarznąć, ale na pewno, aby spróbować wyzbyć się czarnych myśli. Nie może już spać. Nigdy nie był optymistą, ale na stare lata stał się paranoikiem. Właśnie wybuchła Wielka Wojna, góry wyglądają jak kopce termitów, a cała Europa – ha, może cały świat – niecierpliwie wyczekuje wyników jego pracy.

Oczekiwania sięgają nieba, ale Nikola obawia się, że popełnił błąd. Nie powinien był tak pochopnie przekazywać swojego odkrycia. Nikt nie jest w stanie okiełznać jego geniuszu; to wszystko musi się źle skończyć. Ostatnia szansa ludzkości przepadnie. I co gorsza, to on będzie za to odpowiedzialny.

Niespodziewanie ogień starej lampy naftowej, która oświetlała jego gabinet, migocze i gaśnie w kłębie dymu.

Tesla opiera się o ścianę i pociąga za dźwignię; czuje falę energii płynącą przez jego starą posiadłość i po paru sekundach żyrandol rozświetla mrok biało-purpurowym, ciepłym światłem.

Nadzwyczajna technologia.

Oczywiście istnieje rozwiązanie: własnoręczne zarządzanie całą siecią energetyczną. Lub, czemuż by nie, zostać bardziej wydajną wersją samego siebie. Doprawdy automaton dysponujący wiedzą naukową Nikoli ale nieobciążony emocjami i nielogicznymi myślami: niewzruszony mechaniczny geniusz, który poprowadzi ludzkość do nowej ery.

Superkomputer jest gotowy, zakopany pod tonami najtwardszych skał. Jego elektromechaniczny mózg rozciąga się na mile siecią podziemnych tuneli, z milionami przekazników czekającymi na kierowanie niepowstrzymanym przepływem informacji. Doskonały zarządca zasobami, bóg stworzony ze szkła, miedzi i gumy.

Jednak czy automaton nie jest zbyt doskonały? W jakim kierunku może podążać jego mechaniczny umysł?

Cóż, pomyślał Tesla, jest tylko jeden sposób, by to sprawdzić.



WSTĘP

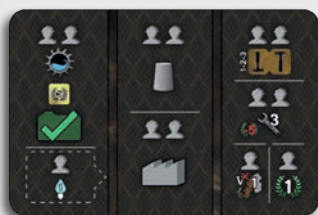
Automa TESLI to dodatkowy wariant rozgrywki w Barrage. Potrzebujesz gry podstawowej, by go wykorzystać, ale jest on także w pełni kompatybilny z rozszerzeniem Projekt Leeghwatera.

Nie możesz natomiast go dodać do rozgrywek na wprowadzających zasadach opisanych w instrukcji do gry; musisz grać na pełnych zasadach. Wszystkie sekcje poniższych zasad, które odnoszą się do rozszerzenia Projekt Leeghwatera, opisane są w specjalnych fioletowych ramkach. Jeśli grasz bez tego rozszerzenia, po prostu zignoruj te sekcje. W tym wariantcie będziesz miał możliwość zmierzenia się z jedną lub kilkoma Automami. Tym samym możesz rozegrać partię solo przeciwko jednej lub większej liczbie Autom, lub dołączyć do gry zarówno znajomych jak i Automy - w dowolnej kombinacji maksimum *czterech uczestników*. Automa jest traktowana jako gracz i stosuje się do wszystkich zasad gry, z paroma wyjątkami opisanymi w tej instrukcji.

Decyzje podejmowane przez Automę będą wynikały z kafla Automy (*ty albo inny gracz będziecie musieli zarządzać tymi kaflami*). Jeśli grasz przeciwko więcej niż jednej Automie, wszystkie Automy będą korzystać z tych samych kafla.

Możesz wybrać stopień zaawansowania Automy, ustawiając jeden z poziomów trudności - niski, średni, wysoki, bardzo wysoki (*patrz Załączniki na stronie 12*). Poniższe zasady odnoszą się do średniego poziomu trudności. Niski poziom upraszcza zarządzanie kaflami Automy. Najwyższy poziom trudności (wysoki i bardzo wysoki) są nie tylko bardzo wymagające, ale także wiążą się ze skomplikowaną obsługą akcji Automy, dlatego polecamy je tylko doświadczonym graczom.

KOMPONENTY



Awers
Akcje



Rewers
Kryteria

20 dwustronnych
Kafli Automy

PODSUMOWANIE OGÓLNYCH ZASAD AUTOMY

Niektóre z podstawowych zasad gry są zmodyfikowane na potrzeby Automy.



Automa nie korzysta z Kredytów.

Za każdym razem gdy Automa powinna otrzymać lub zapłacić Kredyty, traci lub zdobywa taką samą liczbę Punktów Zwycięstwa (*np. jeśli Automa buduje Konstrukcję na polu z czerwonym obrysem, traci 3 PZ*). Liczba Punktów Zwycięstwa Automy może być mniejsza od zera.



Automa nie korzysta z Dyrektorów Wykonawczych (za wyjątkiem bardzo wysokiego poziomu trudności, patrz strona 14).

Automa nie korzysta także ze specjalnej zdolności Spółki aktywowanej przez budowę 3. Elektrowni (za wyjątkiem wysokiego i bardzo wysokiego poziomu trudności, patrz strona 13). Niemniej jednak Automa otrzymuje premię do Produkcji za budowę 2. i 4. Elektrowni (za wyjątkiem niskiego poziomu trudności, patrz strona 12).



Automa nie dobiera kafla Kontraktów - bezpośrednio realizuje odkryte Kontrakty dostępne w Dziale Handlowym.



Automa może kupować kafle Zaawansowanych Technologii, ale korzysta jedynie z ich podstawowego działania (*tj. Budowy Konstrukcji*), nie rozpatrując dodatkowego specjalnego efektu (*za wyjątkiem bardzo wysokiego poziomu trudności, patrz strona 14*).



Jeżeli Automa ma najwięcej elementów wymaganych przez **kafel Celu** zdobywa 20 PZ, jeśli jest druga - 15 PZ, a jeśli jest trzecia - 10 PZ.



Inżynierowie dostępni w zasobach - Automa rozgrywa swoją turę jeżeli ma co najmniej 1 Inżyniera w swoich zasobach. Jeżeli Automa nie ma wymaganej liczby Inżynierów do wykonania swojej ostatniej akcji (*np. posiada 1 Inżyniera, a akcja wymaga 2 Inżynierów*), mimo wszystko rozpatruje tę akcję używając ostatniego Inżyniera.

Automa i pola budowy Konstrukcji – Inaczej niż w przypadku graczy, Automa rozpatrując akcję Budowy umieszcza na planszy Spółki tylu Inżynierów, ilu pokazują kafele akcji Automy, ignorując dostępność pól akcji Budowy. Liczba Konstrukcji, które Automa może zbudować w jednej rundzie, nie jest ograniczona.



Pierwsza akcja Budowy czerwonej Automy w obecnej rundzie wymaga 2 Inżynierów (1): musi ona umieścić 2 Inżynierów na swojej planszy Spółki, ignorując wymagania pola akcji (2). Druga akcja również wymaga 2 Inżynierów (3): Automa umieści ich na planszy ignorując wymagania pola akcji (4).

Automa i pola akcji Zarządu – Inaczej niż w przypadku graczy, Automa rozpatrując akcję z planszy Zarządu umieszcza – na polu w odpowiedniej sekcji – tylu Inżynierów, ilu pokazują kafele akcji Automy, ignorując dostępność pól akcji. Inżynierowie wskazani przez kafele Automy muszą być zawsze umieszczani na pierwszym wolnym (tj. bez Inżynierów) polu akcji odpowiedniej sekcji planszy Zarządu, Biura Patentowego lub dodatkowej planszy Zarządu, idąc od góry w dół lewej kolumny i następnie od góry w dół prawej kolumny – ignorując liczbę Inżynierów wymaganą do zapełnienia pola akcji. Pamiętaj o tym, że pole akcji zajmowane przez Inżynierów Automy nie wskazuje akcji, którą wykonuje Automa – jest ona wskazana przez symbole na kafle Automy. Jeżeli w danej sekcji nie ma wolnych pól akcji, a Automa nadal ma możliwość wykonania akcji wskazanych przez kafel Automy, umieść po prostu wymaganych Inżynierów obok odpowiedniej sekcji.



W powyższym przykładzie akcja Warsztatu wymaga 2 Inżynierów (1). Czerwona Automa umieści 2 Inżynierów na pierwszym wolnym polu sekcji Warsztatu (2).



W przykładowej 4-osobowej rozgrywce z jedną Automą, ta sama akcja jest wykonywana na późniejszym etapie rundy, gdy wiele pól akcji w Warsztacie jest już zajętych. Czerwona Automa umieści Inżynierów na pierwszym wolnym polu akcji, ignorując jego wymagania i dodatkowy koszt.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj rozgrywkę dla odpowiedniej liczby graczy według standardowych zasad.

- 1 Gracze wybierają Spółki zgodnie z zasadami i na koniec losowo przydzielają pozostałe komponenty i plansze Spółek Automie (lub Automom).

Nie przydzielaj Automom Dyrektorów Wykonawczych i Kontraktów Początkowych.

- 2 Automa rozpoczyna rozgrywkę jako pierwszy gracz. Jeśli grasz z więcej niż 1 Automą, wylosuj która z nich będzie pierwszym / drugim / trzecim graczem. Innymi słowy Automy zawsze rozpoczynają grę na pierwszych miejscach na torze Kolejności.
- 3 Automa rozpoczyna grę z 16 Punktami Zwycięstwa (zamiast Kredytów).
- 4 Potasuj kafele Automy i utwórz z nich stos, stroną z symbolami akcji ku górze.

ROZGRYWKA

Faza Przychodu i Źródeł jest rozpatrywana jak zwykle. Automa otrzymuje aktywny Przychód ze swojej planszy Spółki. Podczas fazy Akcji Automy rozgrywają swoje tury podobnie jak gracze.

Na początku każdej tury Automy obróć wierzchni kafel Automy na stosie i odłóż go na stos odrzuconych kafli, odkrywając kolejny kafel ze stosu.

To oznacza, że zawsze widoczna jest para kafli, jeden z widoczną stroną z symbolami akcji a drugi ze stroną z Kryteriami. Jeśli stos zostanie wyczerpany, weź z powrotem wszystkie kafle, przetasuj je i utwórz z nich nowy stos.



Automa obraca nowy kafel Automy. Rewers ostatniego kafła zagranego jako akcja będzie nową stroną z Kryteriami.

Strona z symbolami akcji określa które akcje wykona Automa. Zaczynając od pierwszej kolumny od lewej i kontynuując od góry do dołu kolumny, Automa spróbuje wykonać pokazane tu akcje.

Po wykonaniu akcji (o ile nie jest to wyraźnie inaczej napisane) tura Automy ulega zakończeniu. Jeżeli akcja nie została rozpatrzona i Automa ma jeszcze co najmniej 1 Inżyniera, spróbuje wykonać kolejną wskazaną akcję, i tak dalej dopóki nie rozpatrzy jednej z nich (ostatnia akcja na dole prawej kolumny zawsze jest możliwa do rozpatrzenia).

Liczba wymaganych Inżynierów, koszt w Punktach Zwycięstwa oraz działanie akcji są zawsze wskazane przez kafel.



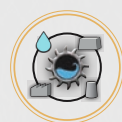
Automa będzie próbowała wykonać akcje w przedstawionej kolejności. Akcje, których symbole otoczone są przerywaną linią to jedyne, których wykonanie nie kończy tury Automy.

Kolejność w jakiej akcje Automy występują na jej kaflach jest następująca: akcje związane z Produkcją w lewej kolumnie, akcje związane z Konstrukcjami w środkowej, inne akcje w prawej kolumnie.

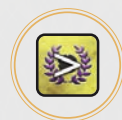
Akcja Produkcji

Automa wyprodukuje Energię korzystając z najlepszego dostępnego systemu produkcyjnego, wyłącznie jeżeli następujące warunki są spełnione.

Sprawdź wszystkie następujące warunki w podanej kolejności: jeżeli choć jeden z nich nie jest spełniony, Automa nie produkuje Energii.



Gotowość systemu Konstrukcji – Istnieje choć jeden system produkcyjny (tj. Tama z co najmniej 1 Kroplą Wody + Kanał + Elektrownia), który umożliwia Produkcję Automie.

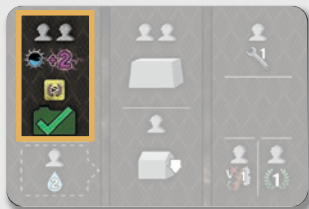


Tor Energii – Znacznik Automy nie znajduje się jeszcze w sekcji obecnej rundy, która pozwala na uzyskanie pełnej nagrody z kafła Premii LUB Automa nie jest pierwsza na Torze Energii (co najmniej jeden z tych dwóch warunków).



Wymagania Kontraktu – Maksymalna wartość potencjalnie wyprodukowanej Energii (wliczając premie i kary wskazane przez kafel Automy) jest równa lub wyższa od wymagań Energii co najmniej jednego Kontraktu dla rodzaju wskazane go przez kafel (Zielony, Żółty lub Czerwony).

Automa wyprodukuje Energię korzystając z najlepszego dostępnego systemu (tj. systemu produkującego najwięcej Energii – w przypadku remisu wybiera system, w którego skład wchodzi neutralna Tama, kolejny remis jest rozstrzygany kodem Kanału na obecnej stronie Kryteriów – patrz strona 9) i następnie uwzględni premię/karę wskazaną przez kafel Automy (plus ewentualnie premię pochodzącą z plansz Spółki). Przenieść Krople Wody i zaktualizuj tor Energii wg. zasad. Następnie Automa natychmiast realizuje najwyższy możliwy Kontrakt dostępny w Dziale Handlowym (nie ma znaczenia, czy był sprawdzany jako warunek Produkcji, a w przypadku remisu Automa realizuje Kontrakt najbardziej na prawo) i otrzymuje odpowiednią nagrodę. Odłóż zrealizowany Kontrakt na bok i dobrać nowy w jego miejsce. Automa może realizować Kontrakty Państwowe na zasadach dotyczących graczy (w przypadku remisu realizuje ten najbardziej na prawo).

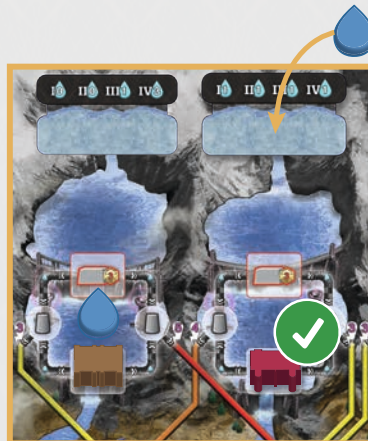


W tym przykładzie Automa musi sprawdzić warunki Produkcji.

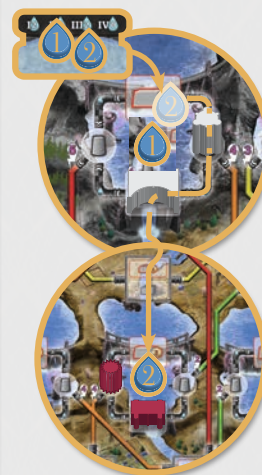


Czerwona Automa ma system gotowy do Produkcji: Elektrownię połączoną Kanalem o wartości 3 do czerwonej Tamy z zatrzymanymi 2 Kroplami Wody (1). Automa nie jest w tej chwili pierwsza na torze Energii (2). Dodając premię „+2” z kafla akcji, ten system wyprodukuje 8 jednostek Energii, wystarczająco dużo by zrealizować jeden z dostępnych Zielonych Kontraktów (3). Automa wyprodukuje 8 jednostek Energii i wypełni położony po prawej stronie Czerwony Kontrakt o wartości 8.

Tamy) musi mieć wystarczającą niewykorzystaną pojemność, by zatrzymać Kroplę(-e) Wody; nadliczbowe Krople Wody nie są umieszczane. Jeżeli choć jedna Kropla Wody została rozmieszczona w tej akcji, Automa musi umieścić jednego Inżyniera na polu akcji Gospodarki Wodnej.

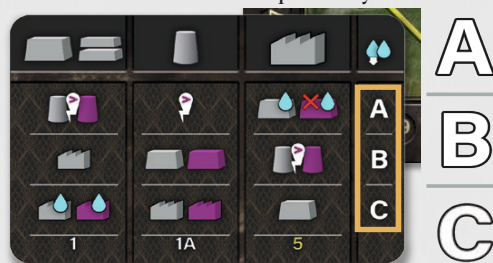


Tama czerwonej Automy może zatrzymać tylko 1 Kroplę Wody. Automa musi ją umieścić na odpowiednim kaflu Źródła.



W powyższej sytuacji biała Tama w Górach zatrzyma jedną Kroplę Wody, ale druga dotrze do czerwonej Tamy Automy na Wzgórzach. Jeżeli Automa musi umieścić do 2 Krople Wody, umieszcza je na ostatnim po prawej kaflu Źródła.

Automa zawsze dąży do otrzymania maksymalnej liczby Kroplel Wody. Jeżeli dwa lub więcej kafla Źródła spełnia warunki, rozstrzygnij na której zostaną dołożone Kroplel zgodnie z obecną stroną Kryteriów (patrz Pomocnicza Mapa na ostatniej stronie tej instrukcji). Jeżeli pierwsza litera pasuje do jednego z możliwych kafla Źródła, umieść tam Kroplel Wody itd.



W przypadku wielu możliwych kafla Źródła, na które można dołożyć Kroplel Wody, najpierw trafią one na kafel A, później B i następnie C.

Niezależnie od tego czy Automa wykonała akcję Gospodarki Wodnej, jeżeli ma choć 1 Inżyniera w zasobach to kontynuuje swoją turę; sprawdź kolejną akcję na kaflu Automy.

Akcja Gospodarki Wodnej

Jeżeli Automa wykonała akcję Produkcji jej tura natychmiast się kończy. Jeżeli nie, sprawdź kolejną akcję na kaflu Automy.

Automa umieszcza wskazaną liczbę Kroplel Wody na co najmniej jednym kaflu Źródła, stosując się do standardowych reguł.

Automa rozpatruje tę akcję jedynie w przypadku, gdy choć jedna z umieszczonych Kroplel Wody dotrze do jednej z jej Tam (natychmiastowo lub w trakcie najbliższej fazy Spływu Wody - biorąc pod uwagę sytuację na Mapie). Tama (lub

Akcja Działu Handlowego

Automa usuwa wskazane Kontrakty z Działu Handlowego (umieść je na dole odpowiednich stosów Kontraktów). Następnie przesuwa swój znacznik Energii o 2 pola na torze Energii.

Umieść Inżynierów w Dziale Handlowym. Następnie umieść 2 nowe kafle Kontraktów na pustych polach, dobierając ze z odpowiedniego stosu.



W powyższej akcji Automa musi odrzucić (i następnie zastąpić) 2 zielone Kontrakty dostępne w Dziale Handlowym. Na koniec czerwony znacznik Energii przesuwa się o 2 pola.



Po tym jak Automa wykona akcję Działu Handlowego i ma jeszcze co najmniej 1 Inżyniera, kontynuuje swoją turę - sprawdź kolejną akcję na kafle Automy.

Akcja Budowy

Automa wybuduje wskazaną Konstrukcję, jeżeli wszystkie poniższe warunki są spełnione.

Sprawdź wszystkie następujące warunki w podanej kolejności (jeżeli jeden warunek nie jest spełniony, nie musisz dalej sprawdzać kolejnych).

- ♦ **Dostępność Konstrukcji** - Automa ma wskazaną Konstrukcję dostępną na swojej planszy Spółki.
- ♦ **Dostępny kafel Technologii** - Automa ma choć 1 kafel Technologii (Podstawowej lub Zaawansowanej), który pozwala na zbudowanie wskazanej Konstrukcji.
- ♦ **Dostępność Maszyn** - Automa posiada wymaganą minimalną liczbę Maszyn (Koparek lub Betoniarów) do budowy wskazanej Konstrukcji. Niektóre kafle wskazują konkretny rodzaj Konstrukcji (np. Podstawa zbudowana w Górach - wymagająca 5 Koparek, lub Kanał o wartości 3 lub większej wymagający co najmniej 6 Koparek i tak dalej).

- ♦ **Dostępne pole Budowy** - Na Mapie znajduje się co najmniej jedno dostępne pole Budowy dla wskazanej Konstrukcji.



Automa powinna zbudować Podstawę. Posiada znacznik Podstawy (1), odpowiedni kafel Technologii (2) oraz 5 Koparek (3). Co więcej na Mapie znajduje się jedno wolne pole przeznaczone do budowy Podstawy (4). Automa buduje Podstawę.

Jeśli wszystkie powyższe warunki są spełnione Automa buduje Konstrukcję wskazaną przez kafel Automy. Umieszcza Inżynierów na swojej planszy Spółki i jak zwykle korzysta z Koła Budowy (pamiętaj, że Automy nie obowiązują zwykłe zasady Budowy - patrz str. 3).

Jeżeli na Mapie jest tylko jedno pole, na którym można postawić tę Konstrukcję, Automa właśnie tam ją zbuduje.

Jeżeli takich pól jest więcej, sprawdź zasady „procedury budowy Konstrukcji” na stronie 9, aby ustalić gdzie zostanie umieszczona Konstrukcja.

Podobnie jak w przypadku graczy, natychmiast po odkryciu Przychodu na planszy Spółki Automy, otrzymuje ona ten Przychód.

Jeżeli grasz bez rozszerzenia Projekt Leeghwatara, pomini wszystkie akcje Budowy Budynku.

Budynki



Automa zbuduje Budynek połączony z pierwszą (patrząc od góry do dołu) dostępną Prywatną Inwestycją, dla którego posiada wymagane Maszyny.



Taki symbol oznacza, że Automa zbuduje Budynek połączony z pierwszą (patrząc od dołu do góry) dostępną Prywatną Inwestycją, dla którego posiada wymagane Maszyny.

Automa nigdy nie skorzysta ze specjalnej akcji Prywatnej Inwestycji. Jednakże po tym jak Automa aktywuje Prywatną Inwestycję, odpowiednie pole po lewej stronie (te o mniejszym koszcie) do końca gry nie jest już dostępne dla graczy.



Jeżeli Automa wykonała akcję Budowy, jej tura natychmiast się kończy. Jeżeli nie, sprawdź kolejną akcję na kaflu Automy.

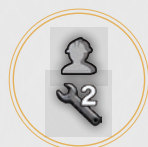
Akcja Warsztatu



Automa obróci swoje Koło Budowy o liczbę wskazanych segmentów, pod warunkiem, że Koło nie jest całkowicie puste.

Jeżeli na Kole Budowy Automy znajduje się kafel(kafle) Technologii i/lub Maszyna(-y), Automa rozpatruje ww. akcję. Najpierw musi umieścić tylu Inżynierów na polach akcji Warsztatu, ilu wskazuje kafel Automy i następnie zapłacić wskazaną liczbę Punktów Zwycięstwa.

Jak zwykle do Automy wracają wszystkie kafle Technologii i/lub Maszyny, które po dowolnym z obrotów Koła podczas tej akcji trafiają do otwartego segmentu.



Na Kole Budowy Automy znajduje się wiele kafli Technologii i Maszyn. Może ona wykonać akcję Warsztatu.



Jeżeli Automa wykonała akcję Warsztatu, jej tura natychmiast się kończy. Jeżeli nie, sprawdź kolejną akcję na kaflu Automy.

Akcja Dostawcy Maszyn



Jeżeli nie jest to ostatnia, 5. runda, Automa płaci wskazaną liczbę PZ, aby pobrać wskazane Maszyny.

Automa umieszcza wskazaną liczbę Inżynierów na pierwszym dostępnym polu akcji Dostawcy Maszyn i traci tyle PZ, ile wskazuje kafel Automy. Następnie pobiera z zasobów ogólnych Maszyny wskazane przez kafel Automy.



Czerwona Automa traci 5 PZ, aby otrzymać 2 różne Maszyny. Jak zwykle Automa stosuje się do symboli na kaflu Automy, a nie na polu akcji, które zajęła.



Jeżeli Automa wykonała akcję Dostawcy Maszyn, jej tura natychmiast się kończy. Jeżeli nie, sprawdź kolejną akcję na kaflu Automy.

Akcja Biura Patentowego

Jeżeli wskazany kafel Technologii Zaawansowanej (lub uniwersalnej Technologii) jest dostępny na planszy Biura Patentowego, Automa straci 2 Punkty Zwycięstwa, by go pozyskać.

Automa traci 2 Punkty Zwycięstwa i umieszcza 1 Inżyniera na polu akcji Biura Patentowego (zamiast 2 Inżynierów i 5 PZ). Jeżeli dostępne są dwa kafle budujące tę samą Konstrukcję, Automa wybiera ten wyższego poziomu. Jeżeli zarówno wskazany kafel jak i uniwersalny kafel Technologii nie jest dostępny, Automa nie wykonuje tej akcji. Jeżeli grasz bez rozszerzenia Projekt Leeghwatara, pomiń wszystkie akcje Biura Patentowego związane z kaflami Technologii Budynków.



Kafel Automy wskazuje Technologię Budowy Podstawy. Taki kafel jest dostępny na planszy Biura Patentowego, więc Automa go pozyskuje.



Jeżeli Automa wykonała akcję Biura Patentowego, jej tura natychmiast się kończy. Jeżeli nie, sprawdź kolejną akcję na kaflu Automy.

Akcja Zagranicznego Zlecenia

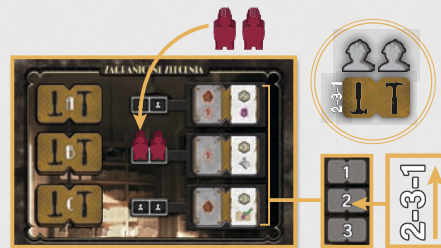
Automa zrealizuje dostępne Zagraniczne Zlecenie.

Sprawdź, czy Automa ma wystarczającą liczbę Maszyn, aby ukończyć choć jedno dostępne Zagraniczne Zlecenie. Automa wybierze, które z nich zgodnie z preferencjami wskazanymi na kaflu Automy: liczby odnoszą się do pozycji kafla Zleceń na planszy Zarządu (patrz poniższy przykład).

Automa umieszcza wskazaną liczbę Inżynierów na powiązanim polu akcji i odrzuca wymaganą liczbę Maszyn.



Działanie szczegółowe: jeżeli Automa jako rezultat Zagranicznego Zlecenia musi zrealizować Kontrakt, realizuje Prywatny Kontrakt o najwyższej odpowiedniej wartości, jaki jest dostępny w Dziale Handlowym (w przypadku więcej niż jednego Kontraktu – ten po prawej; jeżeli ma to być Kontrakt o wartości 4, realizuje wyższy z tych o wartości 4 lub mniej).



Wszystkie Zagraniczne Zlecenia są dostępne i czerwona Automa ma wystarczającą liczbę Maszyn, by zrealizować każde z nich. Zgodnie ze wskazaniem zrealizuje Zlecenie nr 2 (drugie od góry).



Jeżeli Automa wykonała akcję Zagranicznego Zlecenia, jej tura natychmiast się kończy. Jeżeli nie, sprawdź kolejną akcję na kaflu Automy.

Pojedyncza akcja Utrzymania / Banku

Automa wykonuje jedną z poniższych akcji.



Jeżeli Koło Budowy Automy nie jest puste (czyli znajduje się tam choć 1 Maszyna i/lub kafel Technologii), Automa umieszcza 1 Inżyniera w Warsztacie, by obrócić Koło o 1 segment.



W przeciwnym wypadku Automa umieszcza 1 Inżyniera w Banku, aby zdobyć 1 Punkt Zwycięstwa.

Akcja wyboru Maszyny / akcja Banku

Automa wykonuje jedną z poniższych akcji.



Jeżeli to nie jest ostatnia, 5. runda, Automa umieszcza 1 Inżyniera na sekcji Dostawcy Maszyn i traci 3 Punkty Zwycięstwa, aby pozyskać Maszynę. Wybiera Maszynę rodzaju, którego w tym momencie ma mniej do dyspozycji (czyli Maszyn, które nie znajdują się na Kole Budowy). W przypadku remisu Automa pozyskuje 1 Koparkę.

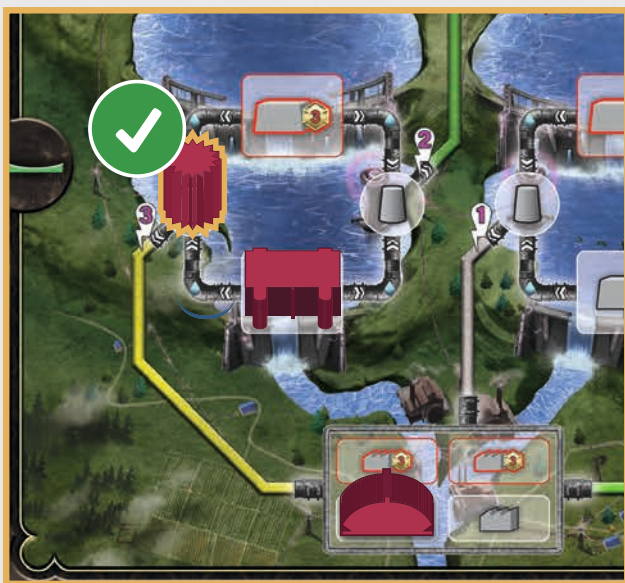


W przeciwnym wypadku Automa umieszcza 1 Inżyniera w Banku, aby zdobyć 1 Punkt Zwycięstwa.

PROCES BUDOWY KONSTRUKCJI

Jeżeli dla Konstrukcji budowanej przez Automę dostępne jest więcej niż jedno spełniające warunki pole, należy kolejno podjąć następujące kroki, by ustalić które z tych pól zostanie wybrane przez Automę.

Trzecia konstrukcja w systemie: Po pierwsze jeżeli w jednym z systemów Automy (pełny system składa się z Podstawy – neutralnej lub własnej – Kanału i własnej Elektrowni) brakuje tylko jednej Konstrukcji, Automa zbuduje ją na polu, aby ukończyć system.



Czerwona Automa ma zbudować Kanał. Jest w tej chwili w posiadaniu Podstawy i Elektrowni, które mogą zostać połączone Kanałem.

W takim wypadku ten Kanał jest pierwszym wyborem Automy.

W przeciwnym wypadku, jeżeli nie ma takich niemal ukończonych systemów (lub jest ich wiele), podejmij kolejne poniższe kroki.

Kryteria konstrukcyjne: Spójrz na kolumnę odpowiadającą budowanej Konstrukcji (Podstawy i Podwyższenia / Kanały / Elektrownie) na płycie Kryteriów i sprawdź pierwsze kryterium od góry, aby wybrać jedno z pól spełniających warunki (warunki wyznaczone dla danej Konstrukcji przez kafel Akcji i Maszyny znajdujące się w posiadaniu Automy). Możliwe rezultaty sprawdzenia:

- Jeżeli sprawdzane kryterium wskaże tylko jedno pole spełniające warunki, na tym polu Automa buduje Konstrukcję.
- Jeżeli sprawdzane kryterium wskaże dwa lub więcej pól spełniających warunki, sprawdź kolejne kryterium.
- Jeżeli sprawdzane kryterium nie pasuje do żadnego z pól Budowy, zignoruj je i sprawdź kolejne kryterium.

Uwaga: O ile nie jest to inaczej wskazane, **po** ustaleniu, przy którym zbiorniku zostanie zbudowana Podstawa lub Elektrownia, preferowane będą pola Budowy bez czerwonego obrysu.

Objaśnienia kryteriów z kafli Automy znajdziesz w tabelce na stronie II.

Jeżeli po sprawdzeniu kolejno wszystkich kryteriów nadal dwa pola lub więcej spełniają warunki, zastosuj się do Pomocniczej Mapy na ostatniej stronie tej instrukcji, aby ostatecznie ustalić gdzie zostanie zbudowana Konstrukcja.

Na dole odpowiedniej kolumny na płycie Kryterium znajduje się kod, który odpowiada konkretnemu zbiornikowi na Mapie. Te same numery kodowe są widoczne na Pomocniczej Mapie.

Podstawy i Podwyższenia są oznaczone numerami od 1 do 10 odpowiednio do numeru zbiornika: 1-4 w Górach, 5-7 na Wzgórzach i 8-10 na Równinach.

Kanały są podobnie oznaczone numerami od 1 do 10 w zależności od zbiornika, ale z dodaną literą „A” dla Kanału po lewej stronie zbiornika lub „B” dla Kanału po prawej stronie.

Elektrownie są oznaczone numerami od 5 do 12 w zależności od numeru zbiornika (5-7 na Wzgórzach, 8-10 w górnej części Równin oraz 11-12 w dolnej części Równin).

W przypadku remisu między dwoma lub więcej polami spełniającymi warunki, zacznij od pola wskazanego przez kod i podążaj w dół Mapy sprawdzając rosnąco numery kodowe, aż napotkasz pierwsze pole spełniające warunki: to będzie pole Budowy. Jeśli dotrzesz do ostatniego pola (oznaczonego kodem 10 dla Podstaw, Podwyższeń i Kanałów lub 12 dla Elektrowni), kontynuuj sprawdzanie od pola z najniższym numerem (1 dla Podstaw, Podwyższeń i Kanałów lub 5 dla Elektrowni), aż nie napotkasz pierwszego pola spełniającego warunki.



Niektóre symbole akcji wskazują szczególne ograniczenia dotyczące miejsca Budowy Konstrukcji (np. Podstawa zbudowana w Górach), te ograniczenie jest nadrzędne w stosunku do każdego podanego niżej sposobu na rozstrzygnięcie remisów.



Sprawdź czy Konstrukcja może być trzecią w systemie

Czy istnieje jedno pole na Mapie spełniające warunki Budowy i będące ostatnią brakującą częścią systemu produkcyjnego?

Tak

Zbuduj na tym polu

Nie

Sprawdź pierwsze kryterium

Czy pierwsze kryterium wskazało pojedyncze pole Budowy na Mapie dla tej Konstrukcji?

Tak

Zbuduj na tym polu

Nie

Sprawdź drugie kryterium

Czy drugie kryterium wskazało pojedyncze pole Budowy na Mapie dla tej Konstrukcji?

Tak

Zbuduj na tym polu

Nie

Sprawdź trzecie kryterium

Czy trzecie kryterium wskazało pojedyncze pole Budowy na Mapie dla tej Konstrukcji?

Tak

Zbuduj na tym polu

Nie

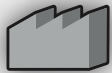
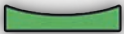
Sprawdź kod

10

Kod wskaże pole Budowy. Sprawdź Pomocniczą Mapę i zbuduj na pierwszym polu spełniającym warunki.

Przykładowy przebieg procesu ustalenia pola Budowy. Automa musi zbudować Podstawę. Podążając za powyższym schematem sprawdzisz gdzie ostatecznie ją zbuduje.

Kryteria ustalenia miejsca Budowy: objaśnienie rozstrzygania remisów

Podstawy i Podwyższenia	Kanały	Elektrownie
 Tama połączona z Kanałem o najwyższej wartości (własnym lub przeciwnika). Rozstrzyga remis: własny Kanał.	 Kanał o najwyższej wartości spośród tych spełniających warunki.	 Elektrownia połączona ze zbudowanym Kanałem o najwyższej wartości (własnym lub przeciwnika). Rozstrzyga remis: własny Kanał.
 Tama połączona z własną Elektrownią.	 Kanał o drugiej najwyższej wartości spośród tych spełniających warunki W PRZECIWNYM WYPADKU Kanał o najwyższej wartości.	 Elektrownia połączona z własną Tamą.
 Tama, która według obecnego stanu Mapy otrzyma najwięcej Kropeł Wody. Rozstrzyga remis: kolejność Źródeł.	 Kanał połączony z Tamą własną/neutralną/przeciwnika. Rozstrzyga remis: własna, neutralna, przeciwnika.	 Elektrownia na Równinach.
 Pośród pól Budowy Tamy spełniających warunki – to z czerwonym obrysem.	 Kanał połączony z Elektrownią własną/przeciwnika. Rozstrzyga remis: własna, przeciwnika.	5 / 6 / 7 Elektrownia przy jednym ze wskazanych zbiorników na Wzgórzach (patrz Pomocnicza Mapa).
 Tama połączona w naturalny sposób (przez zbiorniki bez innych Tam) z Elektrownią w górze rzeki.	 Kanał połączony z Tamą przeciwnika/neutralną/własną. Rozstrzyga remis: przeciwnika, neutralna, własna.	 Elektrownia, z której Krople Wody spływają naturalnie (przez zbiorniki bez innych Tam) do własnej Tamy W PRZECIWNYM WYPADKU Elektrownia z której Krople Wody nie spływają pośrednio (przez zbiorniki) do Tamy przeciwnika.
 Tama połączona (przez Kanał) ze zbiornikiem w dole rzeki, przy którym znajduje się własna Tama. W PRZECIWNYM WYPADKU Tama nie połączona (przez Kanał) ze zbiornikiem w dole rzeki, przy którym znajduje się Tama przeciwnika.	 Kanał połączony z Elektrownią przeciwnika/własną. Rozstrzyga remis: przeciwnika, własna.	 Elektrownia z której Krople Wody spływają pośrednio (przez rzeki) do Tamy przeciwnika. W PRZECIWNYM WYPADKU Elektrownia, z której Krople Wody spływają naturalnie (przez rzeki bez innych Tam) do własnej Tamy.

ZAŁĄCZNIKI POZIOM TRUDNOŚCI

Przed rozgrywką możesz wybrać jak dużym wyzwaniem będą dla ciebie Automy. Zasady opisane do tej pory odnoszą się do średniego poziomu trudności.

Każdy poziom trudności opisany poniżej modyfikuje na różne sposoby opisane wcześniej zasady.



Załącznik 1: Automa o „Niskim napięciu” – *Niski*

Przychód i premie produkcyjne

Automy na tym poziomie trudności nigdy nie otrzymują Przychodu ze swojej planszy Spółki (aktywowanego

przez Budowę Podstaw, Podwyższeń i Kanałów) oraz nie korzystają z premii do Produkcji (aktywowanych przez Budowę Elektrowni).



Załącznik 2: Automa o „Wysokim napięciu” – *Wysoki*

Zaawansowane Technologie

Automy mogą korzystać z dodatkowego działania kafli Zaawansowanych Technologii, przestrzegając następujących reguł.

Jeżeli Automa dysponuje więcej niż 1 kaflem dotyczącym tej samej Konstrukcji (wliczając w to uniwersalne kafle),

zawsze korzysta z tego o najwyższym poziomie. W przypadku remisu, pierwszeństwo ma kafeł Budowy danej Konstrukcji, przed kaflem uniwersalnym.

Ilustracja	Rodzaj Konstrukcji Poziom kafał	Efekt specjalny
	Kanał 2. Poziom	W przypadku kilku pól spełniających warunki, Automa zawsze wybiera Kanał o wartości 3 lub wyższej.
	Elektrownia 2. Poziom	Automa uruchomi najwyższą dostępną Produkcję.
	Budynek 1. Poziom	Zamiast dodatkowego efektu (tj. aktywacji powiązanej Prywatnej Inwestycji), Automa zdobywa PZ powiązanej Prywatnej Inwestycji.
	Budynek 2. Poziom	Automa użyje Maszyn rodzaju, którego posiada mniej w swoich zasobach. W przypadku remisu skorzysta wyłącznie z Koparek.
	Dowolny 1. Poziom	Przy Budowie Podstawy, po sprawdzeniu wszystkich kryteriów Automa wybierze pole z Budowy z czerwonym obrysem.
	Dowolny 1. Poziom	Automa skorzysta z Maszyn potrzebnych zwykle do Budowy danej Struktury, zanim skorzysta z Maszyn drugiego rodzaju.

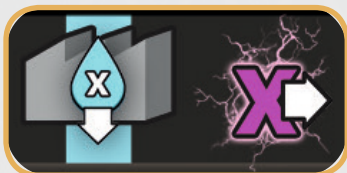
Specjalna zdolność Elektrowni

Automy mogą skorzystać ze specjalnych zdolności swo-

jej planszy Spółki, dostępnych po zbudowaniu 3. Elektrowni, zgodnie z następującymi regułami.



USA
Marguerite Grant
Czerwony



Po rozpatrzeniu akcji Gospodarki Wodnej, w przypadku więcej niż jednego Źródła spełniającego warunki, Automa wybierze to, które wygeneruje więcej jednostek Energii.



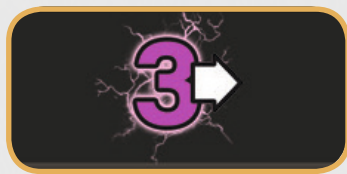
Niemcy
Oberst Dassler
Czarny



Druga Produkcja (jeśli jest możliwa) to ta, która przyniesie najwięcej jednostek Energii spośród wszystkich dostępnych.



Włochy
Enrico Olivi
Zielony



Brak szczególnych efektów.



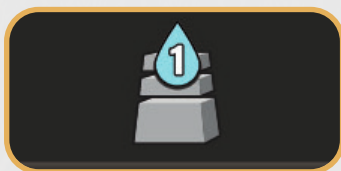
Francja
Joseph Fontaine
Biały



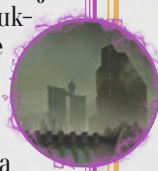
Zastosuj zniżkę przy sprawdzaniu akcji Produkcji ORAZ przy realizacji Kontraktu.



Niderlandy
Ellen Vos
Pomarańczowy



Kropla Wody jest umieszczana przy Tamie połączonej z systemem o największych możliwościach produkcyjnych (wyłączając ten właśnie użyty). Jeżeli nie ma Tamy, która wchodziłaby w skład kolejnego kompletnego systemu produkcyjnego lub gdy jest więcej niż jedna taka Tama, skorzystaj z pierwszej kolumny na płycie kryteriów, by określić, która Tama otrzyma Kroplę.





Załącznik 3: „Niezwyciężona” Automa – *Bardzo wysoki*

Obowiązują zasady z „wysokiego” poziomu trudności oraz:

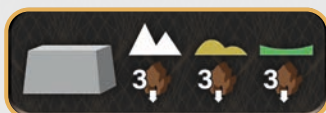
♦ Dyrektorzy Wykonawczy

Automy otrzymują po kafli Dyrektora Wykonawczego podczas przygotowania do gry i korzystają z jego

zdolności podczas rozgrywki, stosując się do następujących reguł.



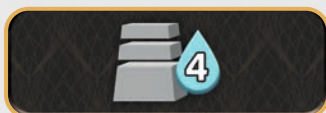
WILHELM ADLER



Podczas sprawdzania kryteriów Budowy Tamy, Automa **zawsze wybiera pola Budowy w Górach** (ewentualnie na Wzgórzach) spośród tych spełniających warunki.



GRAZIANO DEL MONTE



Podczas rozpatrywania akcji Budowy Konstrukcji, jeżeli Automa jest w stanie zbudować Podwyższenie (tj. posiada Tamę, którą może podwyższyć z wykorzystaniem dostępnych Maszyn i kafli Technologii), **Automa zawsze wykona akcję Budowy Podwyższenia, ignorując Konstrukcje wskazane przez kafle Automy.**



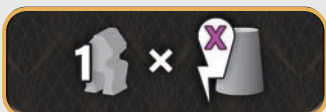
VIKTOR FIESLER



Jeżeli w Produkcji Automa wykorzystuje Kanał o wartości 1 lub 2, w tej Produkcji **Automa wykorzysta jedynie 1 Kroplę Wody.**



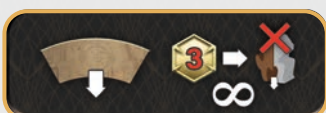
JILL MCDOWELL



Jeżeli podczas Budowy Kanału Automa posiada w zasobach równe liczby obu rodzajów Maszyn, skorzysta w niej z Betoniarek zamiast Koparek. Ponadto mając do wyboru rodzaj Maszyny do pozyskania, **Automa zawsze wybierze Betoniarki.**



SOLOMON P. JORDAN



Automa budując Konstrukcję może skorzystać ze zdolności utraty 3 PZ zamiast skorzystania z Maszyny nie więcej niż raz (wykorzystanie Maszyn przy Budowie – o ile jest możliwe – ma priorytet nad utratą Punktów Zwycięstwa). Pamiętaj o tej zdolności przy sprawdzaniu warunku dostępności Maszyn w akcji Budowy.



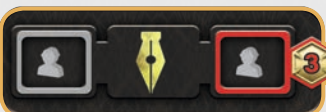
ANTON KRYLOV



Kafel Specjalnej Technologii może zostać wykorzystany wyłącznie po użyciu kafli Podstawowych i Zaawansowanych Technologii. W razie użycia, kafel kopiuje działanie Technologii najwyższego poziomu (tj. w kolejności poziomów 3., 2., 1., i na koniec Technologie Podstawowe). W przypadku kilku równorzędnych Technologii Automa wybiera Technologię danej Konstrukcji, zanim skorzysta z uniwersalnej.



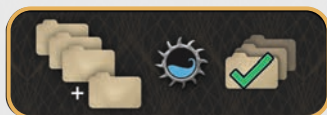
MAHIRI SEKIBO



Automa nie korzysta z tej specjalnej zdolności. W zamian za to **gracze muszą wykonać pierwszą akcję w każdej rundzie tak jakby byli Automa.** Dobierają nowy kafel Automy i sprawdzają, którą akcję są zmuszeni wybrać.



SIMONE LUCIANI



Podczas rozpatrywania **Produkcji Automa zrealizuje tyle Kontraktów, ile tylko jest w stanie**, zamiast wybrać najwyższy spośród możliwych. W przypadku remisu wybierze wariant z wyższymi Kontraktami (np. jeżeli dostępne są Kontrakty o wartościach 2, 3, 6, 6, 9, 10, w przypadku Produkcji 9 jednostek Energii zostaną zrealizowane Kontrakty 3 i 6 po prawej – w przypadku remisu wybierany jest jak zwykle Kontrakt po prawej). Wyjątkiem od tej reguły jest Kontrakt Państwowy – ma on priorytet jeżeli Automa może go zrealizować (ewentualnie razem z jednym lub kilkoma Kontraktami Prywatnymi o ile to możliwe).



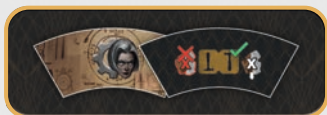
TOMMASO BATTISTA



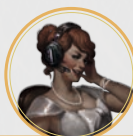
Jeżeli akcja wskazana na kafel Automy, która zakończy jej turę (czyli jej symbol nie jest otoczony przerywaną linią) wymaga 1 Inżyniera, Automa skorzysta z „Architekta” (jeżeli jest dostępny) i natychmiast po rozpatrzeniu tej akcji dobierze nowy kafel Automy i rozpocznie kolejną turę.



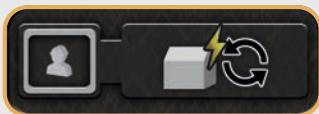
LESLIE SPENCER



Jeżeli kafel Specjalnej Technologii jest dostępny podczas sprawdzania możliwości wykonania akcji Budowy Konstrukcji, sprawdź czy jest możliwe wykonanie akcji Zagranicznego Zlecenia z wykorzystaniem kafela Specjalnej Technologii jako akcji Budowy wymagającej 1 Inżyniera. Jeżeli to możliwe wykonaj „Budowę” Zagranicznego Zlecenia, ignorując Konstrukcję wskazaną przez kafel Automy. W przeciwnym wypadku rozpatrz akcję Budowy jak zwykle.

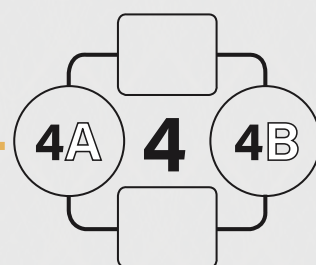
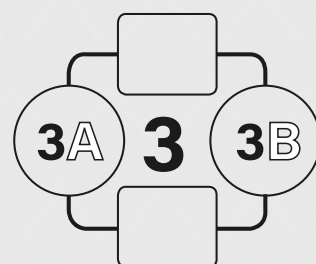
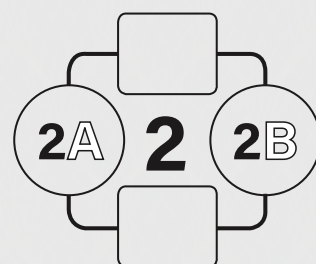
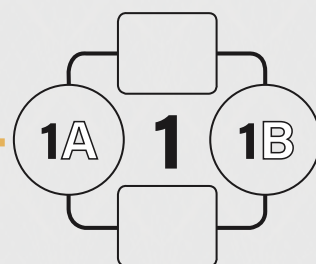
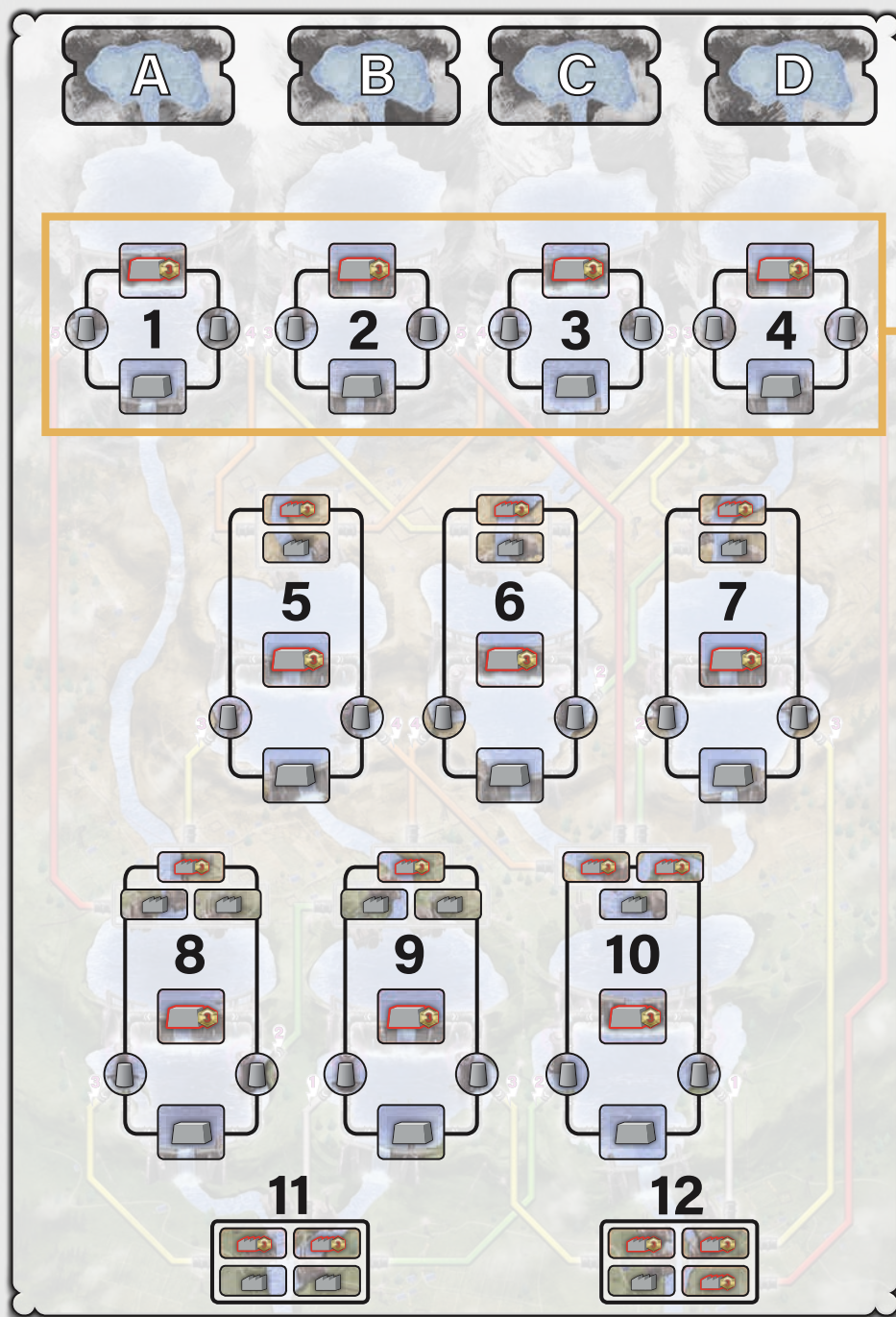


MARGOT FOUCHÉ



Automa nie korzysta ze specjalnej zdolności. Niemniej jeżeli przy sprawdzaniu możliwości wykonania akcji Budowy Automa jest w stanie zbudować Budynek (tj. istnieje taka Prywatna Inwestycja, na której można go zbudować z wykorzystaniem dostępnych Maszyn i kafli Technologii), **Automa zawsze go buduje, ignorując Konstrukcję wskazaną przez kafel Automy**. Budowa Budynku wymaga 1 Inżyniera.

Automa buduje Budynek na pierwszej Prywatnej Inwestycji, dla której posiada wymagane Maszyny. Widoczny kod Budowy Kanalu określi kierunek sprawdzania Inwestycji (A – od góry do dołu, B – na odwrót).



Pomocnicza Mapa. Każdy zbiornik jest opisany kodem liczbowym. Pola Budowy Kanałów są dodatkowo oznaczone literą.

TWÓRCY



Cranio Creations S.r.l.
Via del Caravaggio, 21
20144 - Milano - Italia
www.craniointernational.com



Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
www.portalgames.pl

Rozwój gry: Tommaso Battista i Simone Luciani
Ilustracje: Antonio De Luca, Roman Kuteynikov, Mauro Alocci
Graficy: Ruslan Audia
Korekta instrukcji: Elisabetta Micucci
Angielska instrukcja: Laura Dadson Bubola, Rosita Martini
Korektorzy: Riccardo Rodolfi, Giuliano Acquati
Kampania KS: Luigi 'Bove' De Feo, Riccardo Rodolfi, Andrea De Feo
Edycja polska:
Skład: Bartosz Makświej
Tłumaczenie: Grzegorz Polewka
Korekta: Ekipa Portal Games
Specjalne podziękowania dla Mariusza „Bogasa” Bogackiego i Marcina „Silenta” Kupca.