

ERA INNOWACJI

AUTOMA: ROZGRYWKA JEDNOSOBOWA

WPROWADZENIE

Możesz grać w *Erę Innowacji* w pojedynkę przeciwko sztucznemu graczowi zwanemu Automą.

Możesz też dodać Automę jako wariant w grze dla 2 graczy, aby sprawić, by rozgrywka była jeszcze bardziej wymagająca. Zasady Specjalne dla tego wariantu można znaleźć w jasnoniebieskich ramkach jak ta poniżej.



Wariant dwuosobowy plus Automa:

Zasady w takich ramkach dotyczą wyłącznie wariantu dwuosobowego plus Automa. Kompletny opis zasad dotyczących tego wariantu znajduje się na końcu tej instrukcji.

Uwaga projektanta: Nazwa wirtualnego przeciwnika pochodzi od włoskiego słowa „automaton”, wybranego, ponieważ pierwszego wirtualnego przeciwnika stworzyliśmy do gry „Viticulture”, dziejącej się we Włoszech.

Twórcy

Projekt gry: David Studley, Lines J. Hutter, Morten Monrad Pedersen oraz Mike Martins

Wariant dwuosobowy: Feuerland Spiele

Ilustracje: Alvaro Calvo Escudero, Lukas Siegmon

Projekt graficzny: Christof Tisch, Dennis Lohausen

Redakcja i skład instrukcji w języku angielskim: Inga Keutmann

Korekta w języku angielskim:

Ralph H. Anderson, Nathan Morse

Testerzy: Stephen Clark, Alex Peters, Nicolas Papat, Lieve Teugels, Issy Waldrom, Frank Wolf, oraz wszyscy testerzy Automy z gry *Terra Mystica*, na podstawie której powstała obecna Automa.

© (edycja polska) 2023
Portal Games sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
www.portalgames.pl

© 2023 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Straße 37
65817 Eppstein
www.feuerland-spiele.de



Wersja 1.0

KOMPONENTY



rewers

14 kart Decyzji Automy



rewers

12 kart Frakcji Automy



rewers

2 karty Osiągnięć dla Frakcji Bógnomów



rewers

6 żetonów Osiągnięć dla Frakcji Bógnomów

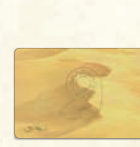


rewers

3 karty Poziomu Trudności Automy (dwie dwustronne)



3 karty Pomocy (dwustronne)



rewers

7 kart Priorytetu Terenu Automy (karty PTA)



1 karta Przygotowania Początkowego Warsztatu Automy (dwustronna)



12 żetonów Punktowania Rundy Automy (dwustronne)



4 żetony Punktowania Finałowej Rundy Automy



rewers

ZASADY SPECJALNE DLA AUTOMY

Grając przeciwko Automie przestrzegasz tych samych zasad, co podczas rozgrywki ze zwykłym graczem. Automa z kolei gra według uproszczonego zestawu reguł.

Ta instrukcja wyjaśnia, w jaki sposób zastępowane są niektóre zasady gry wieloosobowej. Oprócz tych zmian, gra toczy się jak standardowa gra dwuosobowa. Specjalne zasady dla gry dwuosobowej (znajdujące się na stronie 19 instrukcji podstawowej) **nie mają** zastosowania.

Automa zdobywa punkty w uproszczony sposób, zdobywając je tylko za:

- Stałe lub zmienne wartości wskazane w każdej rundzie **na kartach Decyzji Automy**.
- Stałe wartości określone **na żetonach Punktowania Rundy** na koniec każdej rundy (Automa nie otrzymuje punktów za same warunki).
- **Punktowanie Obszarów i Nauki** na koniec gry.
- **Uwaga:** Automa nigdy nie otrzymuje punktów za swój żeton Premii Rundy.

Automa nie posiada planszy Planowania, Monet, Narzędzi, Mocy, Mostów, żetonów Miasta, Kompetencji ani zdolności Pałacu. Oznacza to, że w przeciwieństwie do gracza, nigdy nie otrzymuje tych elementów.

Innymi słowy, jedyne elementy, które Automa kiedykolwiek będzie miała, to: budynki i Uczeni, z którymi rozpoczyna grę, Innowacje zdobyte w trakcie gry oraz żeton Premii Rundy, który bierze, gdy pasuje.

Co więcej, Automa nigdy **nie płaci kosztów żadnej akcji**, którą wykonuje i nie potrzebuje Łopaty do Przekształcania terenu. Nie potrzebuje też Klucza, aby awansować na Poziom 8 w Dyscyplinie.

Akcje Automy są określane przez różne karty, głównie przez karty Decyzji Automy (zobacz ramkę na stronie 3).

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przygotuj grę dla dwóch graczy w standardowy sposób, z następującymi zmianami:

1. Wybierz **poziom Trudności** dla Automy (zobacz str. 4) i weź odpowiednią kartę **Poziomu Trudności**. Umieść ją po lewej stronie planszy. Swoje pierwsze rozgrywki rozegraj z *Automcią* .
2. W kroku 2 przygotowania ogólnego użyj dwustronnych **żetonów Punktacji Rundy Automy** zamiast tych z gry wieloosobowej. Umieść je z odkrytą stroną żetonu Punktacji Rundy Automy, która wskazuje odpowiednią Rundę z jasnym oznaczeniem. Podobnie jak w grze podstawowej, żeton Punktacji Rundy z Łopata po lewej stronie nie może być umieszczony w Rundzie 5 lub 6. 
3. W kroku 3 przygotowania ogólnego użyj **żetonów Punktacji Rundy Finałowej Automy** zamiast tych z gry wieloosobowej. Umieść losowy żeton wg standardowych zasad. 
4. W kroku 11 przygotowania ogólnego umieść tylko 2 losowe **żetony Pałacu** obok planszy Głównej. Umieść obok nich żeton Pałacu nr 17 (z czerwonym rewersem).
5. Jesteś graczem Początkowym. Umieść swój **znacznik Kolejności Tury** na górnym polu lewej kolumny na planszy Kolejności Tury.

Zamiast rozdzielania lub dobierania plansz Planowania i Frakcji, wykonaj poniższe 4 kroki (6-9).

6. Wybierz **swoją Frakcję** w następujący sposób:
 - I. Rozłóż 3 losowe karty Planowania.
 - II. Dodaj po 2 losowe kafle Frakcji do każdej z tych kart Planowania.
 - III. Wybierz jeden zestaw, weź odpowiednią planszę Planowania i wybierz jedną z dwóch Frakcji.
 - IV. Karty Planowania i kafle Frakcji, które nie zostały wybrane, odłóż do pudełka. Nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
7. Wybierz **Frakcję dla Automy**. Wyznacz obszar gry dla Automy i umieść na nim odpowiednie karty Frakcji Automy. Na swoją pierwszą grę wybierz *Prostaczków*.
8. Wybierz **Preferowany teren dla Automy** (inny niż twój). Daj Automie odpowiednią kartę Priorytetu Terenu Automy (PTA) (zobacz *Priorytet Terenu* na stronie 4). Typ terenu PTA jest wskazywany przez górny i dolny pasek oraz skrajne lewe kółka. Odłóż pozostałe karty PTA do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
Wariant: Możesz użyć kart PTA, aby losowo określić Preferowany typ terenu Automy. Usuń kartę PTA ze swoim Preferowanym terenem. Potasuj pozostałe i dobierz 1. Umieść dobraną kartę w obszarze gry Automy. To jej Preferowany teren. Odłóż pozostałe karty PTA do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
9. Potasuj wylosowane wcześniej **5 żetonów Premii Rundy** i umieść je odkryte w poziomej linii. Daj pierwszy Automie. Następnie wybierz dla siebie żeton Premii Rundy. Umieść po 1 Monecie na każdym z niewybranych żetonów Premii Rundy.
10. W przypadku Automy, pomiń standardową procedurę przygotowanie gracza. Daj jej komponenty w kolorze odpowiadającym jej Preferowanemu terenowi i rozmieść je w następujący sposób:
 - I. Umieść wszystkie jej **budynki** w jej obszarze gry.
 - II. Umieść wszystkich jej **Uczonych** w jej obszarze gry.
 - III. Umieść po 1 jej **znaczniku Stanu** na każdym polu oznaczonym „0” na **planszy Nauki**. Za każdy symbol Dyscypliny w lewym górnym rogu jej karty Frakcji przesun odpowiedni znacznik o 1 Poziom w górę.
 - IV. Postępuj zgodnie z dodatkowymi **instrukcjami przygotowania na karcie Frakcji Automy** i zapoznaj się ze specjalnymi zasadami tej Frakcji.
 - V. Umieść 1 z jej **znaczników Stanu** na polu „20” **toru Punktacji**, zgodnie ze standardowym przygotowaniem.
 - VI. Umieść jej **znacznik Kolejności Tury** na drugim polu w lewej kolumnie na planszy Kolejności Tury.
11. Przeprowadź **Umieszczenie pierwszych Warsztatów** zgodnie z opisem na stronie 3.
12. Przygotuj **talię Automy** zgodnie z opisem na stronie 4.

Karty Decyzji Automy

Karty Decyzji Automy (od tej pory zwane kartami Decyzji) służą do decydowania o tym, co Automa zrobi w swojej turze. Są one podzielone na sekcje tak, jak wskazano po prawej stronie. Na początku mogą wyglądać onieśmialająco, ale w danym momencie wystarczy skorzystać z jednej lub dwóch części karty. Wszystkie sekcje i ikony zostały opisane w dalszej części tej instrukcji.

W turze Automy zawsze umieszczone są obok siebie dwie odkryte karty Decyzji, jako para.

Karta po lewej to **karta Akcji**. Wykorzystywana jest z niej tylko **kolumna Akcji** po prawej stronie karty. Karta po prawej to **karta Wsparcia**. Wykorzystywana jest z niej tylko **kolumna Wsparcia** po lewej stronie tej karty.

Małe **okółki** w **kolumnie Akcji** wskazują części **kolumny Wsparcia**, które *mogą* być potrzebne do rozpatrzenia akcji.



Para kart Decyzji Automy.

Karty Frakcji Automy

W grze występuje 12 kart Frakcji Automy, które reprezentują 10 różnych Frakcji. Są one wykorzystywane przez Automę zamiast planszy Planowania. Widoczna jest na nich nazwa, stopień zaawansowania na planszy Nauki (lewy górny róg) oraz Zasady Specjalne dla Frakcji.

Zasady Specjalne mogą obejmować:

- **Przygotowanie:** Lista kroków właściwych dla przygotowania Automy.
- **Akcje Frakcji:** Akcje te są wywoływane, gdy na karcie Decyzji pojawi się symbol akcji Frakcji. Poszczególne akcje są oddzielone liniami.
- **Stałą Zdolność:** Zasady Specjalne, które obowiązują przez całą rozgrywkę.
- **Ostateczna Punktacja:** Dodatkową punktację na koniec gry.

O ile nie zaznaczono inaczej, tekst na kartach Frakcji odnosi się tylko do Automy.



Umieszczanie pierwszych Warsztatów

Automa umieszcza swoje Początkowe Warsztaty po tym, jak ty umieścisz swój pierwszy Warsztat. Użyj w tym celu **karty Przygotowania Początkowego Warsztatu** (przedstawia ona planszę Główną).

1. Umieść swój Początkowy Warsztat.
2. Dobierz losową **kartę Decyzji** i zapoznaj się z literami i ikonami dotyczącymi umieszczenia Warsztatu w sekcji Przygotowania (lewy dolny róg).
3. Dopasuj **2 litery** na karcie Decyzji do odpowiednich liter na heksach dla rodzaju Preferowanego Terenu Automy na karcie Przygotowania Początkowego Warsztatu. Umieść po 1 Warsztacie Automy na każdym z odpowiednich heksów na planszy.
4. Pod jedną z liter znajduje się **znacznik Mocy**. Umieść znacznik Mocy przy Warsztacie, na wskazanym heksie.

Uwaga projektanta: Ogólnie rzecz biorąc, Automa będzie budować wokół każdego ze swoich dwóch początkowych Warsztatów, w taki sam sposób, w jaki gracze budują miasta. Aby rozróżnić jej dwa rozwijające się Obszary, jeden Obszar będzie miał umieszczony znacznik Mocy przy każdym Warsztacie. Drugi nie.

Uwaga projektanta: Grając przeciwko Automie, masz nieco większe rozeznanie i kontrolę nad początkowym stanem planszy Głównej. Umieszczenie pierwszego Warsztatu w pobliżu środka planszy zwiększy prawdopodobieństwo, że już na początku gry Automa będzie mieć Warsztat blisko siebie.

Przykład: Preferowanym terenem Automy jest Pustkowie (Czerwony).

Sekcja przygotowania wskazuje A (oznaczone) i B (nieoznaczone).

Warsztaty Automy są umieszczane na wskazanych heksach na planszy Głównej. Warsztat na heksie A jest oznaczony znacznikiem Mocy.





Budynki Automy

- ze znacznikiem Mocy nazywane są **budynkami oznaczonymi**.
- bez znacznika Mocy nazywane są **budynkami nieoznaczonymi**.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI (ciąg dalszy)


Przygotowanie talii Automy

1. Oddziel karty Decyzji 1–6, aby przygotować talię Początkową Automy. Aby ułatwić identyfikację tych kart, ich numery oznaczone są gwiazdką. Dla poziomu trudności Autotrauma  wyszukaj także kartę numer 13. 
2. Potasuj pozostałe karty Decyzji zakryte i odłóż je na bok jako talię Rezerwową. Zostanie wykorzystana później.
3. Dostosuj talię Początkową w oparciu o wybrany poziom Trudności (zobacz tabelę poniżej).
4. Potasuj talię Początkową i umieść ją zakrytą na stole. Jest to talia Automy. 2 karty ze spodu talii należy obrócić bokiem tak, aby leżały prostopadłe w stosunku do reszty talii.

Poziom trudności	Dostosowanie Talii Początkowej Automy
Automcia 	Usuń kartę *3 z talii Początkowej i umieść ją na wierzchu talii Rezerwowej, upewniając się, że zostanie dodana na koniec 1 Rundy.
Automa 	Brak zmian.
Automistrzyni 	Dodaj 1 zakrytą kartę z talii Rezerwowej.
Ultoma 	Dodaj 2 zakryte karty z talii Rezerwowej.
Autotrauma 	Dodaj 1 zakrytą kartę z talii Rezerwowej oraz kartę Decyzji nr 13.

Poziom Trudności Automy

Poziom trudności Automy wpływa nie tylko na początkową talię Automy. W zależności od aktualnej rundy, określa również wartość Żeglugi Automy oraz liczbę punktów zdobywanych w akcji Zdobycia Punktów (strona 6).

Na poziomie trudności *Automa*  jej wartości Żeglugi to:

- Runda 1 i 2: wartość Żeglugi wynosi 0.
- Runda 3 i 4: wartość Żeglugi wynosi 1.
- Runda 5 i 6: wartość Żeglugi wynosi 2.



ROZSTRZYGANIE REMISÓW

W przypadku wielu akcji Automa musi wybierać spośród kilku możliwych heksów terenu lub innych opcji. Aby to zrobić, używa różnych metod rozstrzygania remisów, które zależą od rodzaju akcji. Ponieważ często istnieje kilka możliwych opcji, każda akcja ma listę metod rozstrzygania remisów, których Automa użyje we wskazanej kolejności. Zawsze stosuje kolejną metodę rozstrzygania remisów w sekwencji wobec dopuszczalnych opcji określonych przez poprzednią metodę wyboru.

Metody rozstrzygania remisów:

Największa / Najmniejsza Odległość

Niektóre akcje Automy wykorzystują termin **Największa** lub **Najmniejsza odległość** przy opisie rozstrzygania remisów. Terminy te są używane zamiennie. Najmniejsza odległość to ścieżka, która wymaga jak najmniejszej liczby pośrednich heksów, aby połączyć dwa brane pod uwagę heksy.

Ścieżka ta:

- może zawierać dowolną liczbę heksów rzeki,
- może zawierać heksy zajmowane przez budynki Automy,
- **nie może** zawierać heksów zajmowanych przez twoje budynki (ścieżka musi je omijać).

Innym razem musisz znaleźć najmniejszą odległość między oznaczonymi i nieoznaczonymi budynkami Automy. Jest to najmniejsza odległość między budynkiem oznaczonym a budynkiem nieoznaczonym, które znajdują się najbliżej siebie.



Przykład: Najmniejsza odległość między niebieskim Warsztatem a niebieską Gildią.

Priorytet Terenu Automy

Podczas korzystania z **Priorytetu Terenu Automy** dla rozstrzygania remisów, sprawdź dwa rzędy (A i B) na karcie PTA. Obecna karta Wsparcia wskazuje, którego rzędu należy użyć (A albo B).

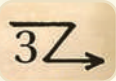
Przejdź przez ten rząd od lewej do prawej. Porównaj każdy typ terenu z odpowiednimi heksami dla bieżącej akcji. Zatrzymaj się, gdy znajdziesz dopasowanie. Automa wybiera pasujący heks (heksy).



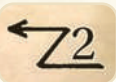
Wybór kierunkowy

Podczas korzystania z **Wyboru kierunkowego** znajdź na karcie Wsparcia zygzakowatą strzałkę z numerem.

Jeśli strzałka biegnie od lewej do prawej, zacznij od **dopuszczalnej** opcji znajdującej się najwyżej, najbardziej z lewej. Odliczaj **dopuszczalne** opcje w kolejności zgodnej z kierunkiem czytania w języku polskim i wybierz opcję, przy której doliczysz do wartości wskazanej przy strzałce.




Jeśli strzałka biegnie od prawej do lewej, zacznij od **dopuszczalnej** opcji znajdującej się najniżej, najbardziej z prawej. Odliczaj **dopuszczalne** opcje w kolejności przeciwnej do kierunku czytania w języku polskim i wybierz opcję, przy której doliczysz do wartości wskazanej przy strzałce.



Jeśli miniesz ostatnią opcję przed zakończeniem odliczania, kontynuuj od pierwszej opcji.

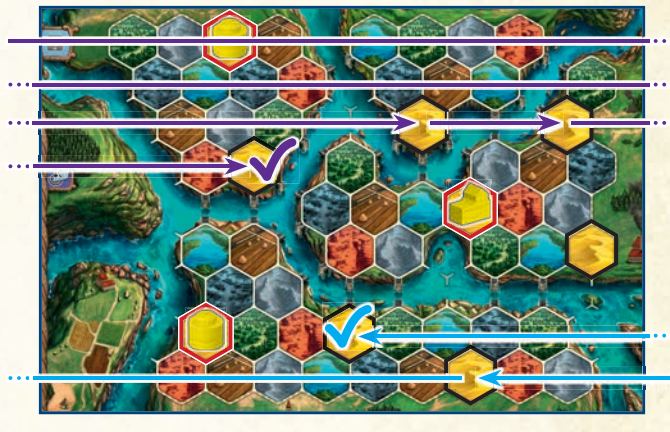
Niektóre akcje mają tylko jeden rząd do wyboru (akcje Blokowania Zaklęć, akcje Księgi, Awansowanie w 1 Dyscyplinie). Nadal odliczasz ten wiersz w kolejności czytania lub w odwrotnej kolejności czytania.

Przykład: Wybór pola z Zaklęciem za pomocą ikony  w przypadku, gdy 3 Zaklęcia zostały już rzucone. Zostaje wybrane Zaklęcie znajdujące się najbardziej z prawej (✓), ponieważ musisz wrócić do początku podczas odliczania.

Przykład: Automa szuka Pustyni, na której mogłaby budować. Pustynie zaznaczone na czerwono **nie są dopuszczalne**, ponieważ są już zajęte przez budynki. Pustynie zaznaczone na czarno to w obecnej sytuacji dopuszczalne opcje.

Karta Wsparcia przedstawia strzałkę od lewej do prawej z cyfrą 3. Należy odliczyć dopuszczalne Pustynie w kolejności zgodnej z kierunkiem czytania w języku polskim (**fioletowe** strzałki) i wybrać trzeci z dopuszczalnych heksów (**fioletowy** „ptaszek”). Automa zbuduje swój nowy Warsztat na tym heksie.

Gdyby zamiast tego strzałka była skierowana od prawej do lewej z wartością 2, Automa wybrałaby heks oznaczony **jasnoniebieskim** „ptaszkiem” (w kierunku przeciwnym do kierunku czytania w języku polskim).



3

2

1

4

TURA AUTOMY


W pierwszej rundzie to **ty** rozgrywasz turę jako pierwszy. Automa zajmuje miejsce w kolejności tur tak, jak zrobiłby to zwykły gracz. Struktura jej tur wygląda następująco:

1. Dobierz 1 kartę Decyzji (dobierz 2 w pierwszej turze rundy).
2. Automa wykonuje **wszystkie** akcje z **karty Akcji** od góry do dołu albo *pasuje* (patrz poniżej).

Dobierz kartę Decyzji

Na początku jej **pierwszej tury** w każdej rundzie dobierz 2 karty Decyzji z talii Automy. Umieść drugą z nich na lewo od pierwszej, aby utworzyć równoległą parę (zobacz karty *Decyzji Automy* na str. 3).


Na początku pozostałych tur Automy postępuj w następujący sposób:


1. Umieść poprzednią kartę Akcji na poprzedniej karcie Wsparcia. Teraz ona staje się kartą Wsparcia na obecnej turze.
2. Jeśli talia Automy jest wyczerpana, Automa pasuje. Przejdź do zasad *pasowania* (zobacz obok). W przeciwnym razie kontynuuj wykonywanie kolejnych kroków.
3. Dobierz 1 kartę z talii Automy i umieść ją po lewej stronie karty Wsparcia. Jest to karta Akcji na obecnej turze.
 - a. Jeśli dobrana karta to 1 z 2 kart ze spodu talii (ułożonych prostopadłe do pozostałych) **oraz** w jej **sekcji Pasowania** (prawy górny róg) znajduje się  należy zignorować resztę karty. Automa pasuje. Nie wykonuje żadnych akcji. Przejdź do zasad *Pasowania*.

- b. W przeciwnym razie Automa wykonuje wszystkie akcje zgodnie z kartą Akcji (zobacz *Wykonywanie Akcji* z karty Akcji na str. 6).

Pasowanie

Kiedy Automa pasuje, przeprowadź poniższe działania:

1. Automa otrzymuje, **dokładnie raz**, ustaloną liczbę punktów tak, jak wskazano w prawym dolnym rogu bieżącego żetonu Punktowania Rundy. 
2. Automa bierze żeton Premii Rundy wskazany przez strzałkę na ikonie z trzema paskami na **karcie Wsparcia**. Jeśli na żetonie Premii Rundy znajdują się Monety, odłóż je do puli.

Przykład: Widoczna tu ikona wskazuje, że Automa wybiera środkowy żeton Premii Rundy. 

TURA AUTOMY (ciąg dalszy)

- Umieść poprzedni żeton Premii Rundy Automy w **tym samym** miejscu, co żeton Premii Rundy, którą właśnie wzięła.
- Zbierz wszystkie karty Decyzji z bieżącej rundy (aktualną kartę Akcji, stos kart Wsparcia i wszelkie pozostałe karty w talii Automy).
- Dobierz do nich zakrytą wierzchnią kartę z talii Rezerwy i potasuj je wszystkie, tworząc nową zakrytą talię. Będzie to talia Automy na następną rundę.
- Obróć dolne 2 karty tej talii prostopadle do reszty.
- Przesuń znacznik Kolejności Tury Automy na najwyższe wolne miejsce w kolumnie następnej Rundy na planszy Kolejności Tury.

Kiedy spasujesz i wybierzesz nowy żeton Premii Rundy, umieść swój poprzedni żeton Premii Rundy w tym samym miejscu, co żeton Premii Rundy, który właśnie został przez siebie zabrany.

Zamiast odwracać żetony Punktowania Rundy rewersem do góry podczas Fazy III, usuń je z planszy Głównej.

Wykonywanie Akcji z karty Akcji

Jeśli Automa nie spasowała, wykona akcje wskazane przez symbole w **kolumnie Akcji** na karcie Akcji. Wykona je od góry do dołu, korzystając z **kolumny Wsparcia** na karcie Wsparcia. Akcje te zostały opisane w poniższych sekcjach.

O ile nie zaznaczono inaczej, jeśli karta Akcji nie wskaże dopuszczalnej akcji, Automa nie wykonuje żadnej akcji w tej turze.

Przykład: Para kart Decyzji przedstawia 2 akcje: Rozbudowę i Zdobywanie punktów. Mały ołówek przy prawej krawędzi karty Akcji wskazuje ikonę na karcie Wsparcia, która jest wykorzystywana do wykonania tych akcji (tutaj Wybór kierunkowy wykonywany jest w odwróconym kierunku czytania z jednym krokiem).



AKCJE AUTOMY

Akcje Automy wykonywane są zgodnie z poniższym schematem:

- Warunek:** O ile nie wskazano inaczej, jeśli warunek nie jest spełniony, akcja kończy się niepowodzeniem. Dlatego też Automa nie wykona tej akcji w tej turze. Przejdź do następnej akcji z karty Akcji (jeśli taka istnieje).
- Dopuszczalne opcje:** Ten krok określa zestaw opcji, które są dopuszczalne dla akcji. Jeśli żadna z nich nie ma zastosowania, pominię tę akcję i przejdź do następnej (jeśli taka istnieje).
- Rozstrzygnięcie remisów:** Jeśli Automa ma kilka dopuszczalnych opcji, przeprowadź rozstrzygnięcie remisów od góry do dołu, aż pozostanie tylko jedna dopuszczalna opcja. Zastosuj kolejną wskazaną metodę rozstrzygnięcia remisów do pozostałych dopuszczalnych opcji z uprzednio rozstrzygniętego remisu. W przypadku akcji Frakcji użyj wszelkich właściwych metod rozstrzygnięcia remisów dla Frakcji (wskazanych na karcie Frakcji Automy) przed zastosowaniem ogólnych metod.
- Realizacja:** Określa, co robi Automa.

AKCJA FRAKCJI



Automa wykonuje wszystkie akcje ze swojej karty Akcji, jedną po drugiej.

Wykonaj wszystkie akcje opisane na karcie Frakcji Automy w kolejności zgodnej z kierunkiem czytania w języku polskim. W razie potrzeby, użyj dowolnego elementu z karty Wsparcia tak, jak w przypadku innych akcji Automy. Ołówki po prawej stronie karty Akcji mają ci o tym przypominać.

ZYSKANIE INNOWACJI



Automa zabiera Innowację, ale niczego za nią nie zyskuje.

- Warunek:** Jest runda 3–6, a Automa ma mniej niż 3 Innowacje.
- Dopuszczalne opcje:** Wszystkie Innowacje na planszy Innowacji.
- Rozstrzygnięcie remisów:** Wybór kierunkowy.
- Realizacja:** Daj Automie wybraną Innowację.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW



Automa zdobywa punkty w liczbie wskazanej na ikonie.

Jeśli na ikonie widnieje X, należy zapoznać się z kartą Poziomu Trudności. Wskazuje ona, ile punktów reprezentuje X. Wartość ta zależy od aktualnej rundy.

Przykład: Tutaj wartość X wynosi 0 punktów w rundach 1 i 2 oraz 1 punkt w rundach 3 i 4.





PRZEKSZTAŁCENIE TERENU I BUDOWA

Automa zbuduje Warsztat w pobliżu jednego ze swoich dwóch skupisk budynków, oznaczonych lub nieoznaczonych. Spośród możliwych heksów na ogół skupi się najpierw na tych, które kosztują najmniej Łopat, a następnie na tych, które są najbliższe twoich budynków. W niektórych przypadkach zawęzi swój wybór tylko do tych heksów, które zblizają oba skupiska do możliwości połączenia w sąsiadujący pojedynczy Obszar w Zasięgu. Robi to, aby rywalizować z graczem o punktację za Obszar.

1. **Warunek:** Automa ma co najmniej jeden Warsztat dostępny do zbudowania. W innym przypadku wykona akcję Rozbudowy.

2. **Dopuszczalne opcje:** Na podstawie oznaczonej albo nieoznaczonej ikony na karcie Wsparcia, wszystkie puste heksy terenu:

w Zasięgu dowolnego **oznaczonego** budynku albo

w Zasięgu dowolnego **nieoznaczonego** budynku.

Jeśli karta Wsparcia wskazuje również ikonę dopuszczalne heksy mogą zostać dodatkowo ograniczone przez **Zblizanie**:

Zblizanie – jeśli żaden z oznaczonych budynków nie znajduje się w Zasięgu dowolnego z nieoznaczonych budynków, dopuszczalne pola są dalej ograniczone tylko do tych, które zmniejszyłyby obecną najmniejszą odległość między oznaczonymi i nieoznaczonymi budynkami. Jeśli nie ma żadnych, które by ją zmniejszyły, wszystkie wcześniej wskazane heksy zachowują dopuszczalność.

3. **Rozstrzygnięcie remisów:**

- Rozstrzygnięcie remisów w ramach akcji Frakcji, jeśli budowa wykonywana jest w wyniku akcji Frakcji, a frakcja posiada takie.
- Priorytet Terenu Automy.
- Heksy **najbliżej** dowolnego z **twoich** budynków.
- Wybór kierunkowy.

4. **Realizacja:**

- Jeśli wymagane było Przekształcenie terenu, umieść żeton Preferowanego Terenu Automy.
- Umieść dostępny Warsztat Automy na wybranym heksie terenu.
- Jeśli najbliższy (z wyłączeniem remisów) budynek Automy, względem właśnie umieszczonego, jest oznaczonym budynkiem, oznacz nowy Warsztat, umieszczając na jego heksie znacznik Mocy.

Jeśli nie można wykonać akcji *Przekształcenia Terenu i Budowy*, zamiast tego wykonywana jest akcja *Rozbudowy*.

Wskazówka: Dopóki nie stanie się to dla ciebie intuicyjne, możesz zaznaczać wszystkie dopuszczalne heksy terenu za pomocą Narzędzi i usuwać je podczas rozstrzygnięcia remisów, wykluczając odpowiednie heksy.



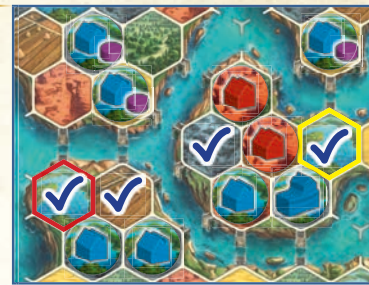
Przykład: Automa gra jako niebieski. Dla wartości Żeglugi równej 1, heksy oznaczone ✓ to wszystkie heksy, które zmniejszają odległość między budynkami oznaczonymi a nieoznaczonymi:

W tym przykładzie nie ma rozstrzygnięcia remisów w ramach akcji Frakcji.

Skorzystaj z Priorytetu Terenu Automy:

Ponieważ Jeziora są pierwsze, dopuszczalne heksy są ograniczone do heksów z obrysem (żółtym i czerwonym na ilustracji).

Ostatecznie, heks z żółtym obrysem jest najbliższy dowolnego z **twoich** budynków. Wybrano ten heks i Automa umieszcza tam Warsztat. Nie umieszcza znacznika Mocy, ponieważ ten heks jest bliżej nieoznaczonego, niż oznaczonego budynku Automy.



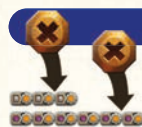
ROZBUDOWA

Automa, jeśli może, zawsze rozbuduje Warsztat znajdujący się obok ciebie. W przeciwnym razie po prostu stara się grać tak, abyś nie zyskiwał Mocy.

- Warunek:** Automa może wykonać rozbudowę.
- Dopuszczalne opcje:** Dowolny budynek, który Automa może rozbudować.
- Rozstrzygnięcie remisów:**
 - Jeśli Automa ma dostępną Gildię: Warsztaty Automy sąsiadujące z twoimi budynkami. W przeciwnym razie dowolny budynek, który Automa może rozbudować.
 - Zapewniając ci jak najmniej Mocy.
 - Wybór kierunkowy.
- Realizacja:** Zastąp wybrany budynek budynkiem o najwyższej wartości Mocy, do którego można go rozbudować zgodnie z zasadami.

Innymi słowy: Oznacza to, że Automa rozbuduje Gildię do swojego Pałacu przed rozbudowaniem do Szkoły.

Uwaga: Automa **nie zyskuje** Kompetencji podczas rozbudowy do Szkoły lub Uniwersytetu.



BLOKOWANIE ZAKŁĘC I AKCJI KSIĘGI

Automa umieści 1 żeton X na Zakłęciu i drugi na akcji Księgi.

- Warunek:** Jest co najmniej jedno Zakłęcie bez żetonu X.
- Dopuszczalne opcje:** Wszystkie Zakłęcia na planszy Głównej, które nie są zakryte żetonem X.
- Rozstrzygnięcie remisów:** Wybór kierunkowy.
- Realizacja:** umieść żeton X na wybranym Zakłęciu. Automa nie otrzymuje z tego żadnych korzyści.
- Powtórz punkty 1–4**, tym razem dla akcji Księgi, zamiast dla Zakłęcia.

AKCJE AUTOMY (ciąg dalszy)

WYSŁANIE UCZONEGO



Automa będzie umieszczać Uczonych i awansować na planszy Nauki, aby rywalizować z tobą. Wybrana przez nią Dyscyplina będzie bazować na Dyscyplinie znajdującej się na bieżącym żetonie Punkowania Rundy lub na torze, na którym znajduje się twój znacznik Stanu.

- Warunek:** Automa może awansować na torze Dyscypliny.
 - Dopuszczalne opcje:** Wszystkie Dyscypliny bez znacznika na Poziomie 12.
Pamiętaj: Automa nie potrzebuje Klucza, aby awansować na Poziom 8 Dyscypliny.
 - Rozstrzygnięcie remisów:** W zależności od ikony wskazanej na karcie Wsparcia, Automa spróbuje awansować zgodnie z żetonem Punkowania Rundy albo Dogonić .
 - Żeton Punkowania Rundy:** Dyscyplina odpowiadająca kolorowi ikony Automy na bieżącym żetonie Punkowania Rundy. Jeśli nie jest to Dopuszczalna Dyscyplina, użyj Rozstrzygnięcia Remisów: *Doganianie*.
 - Doganianie:**
 - Dyscyplina, w której znacznik Automy znajduje się na „0”.
 - Dyscyplina, w której znacznik Automy jest najbliższy twojego znacznika (może znajdować się na tym samym polu co twój znacznik, nad lub pod nim).
- II. Dyscyplina, w której znacznik Automy znajduje się najbliższej najwyższej umieszczonego znacznika (może znajdować się na tym samym polu co inny znacznik, nad lub pod nim).
- Wybór kierunkowy.

4. Realizacja:

- Umieść dostępnego Uczonego Automy na polu Uczonego o najwyższym numerze w wybranej Dyscyplinie i przesun znacznik Automy o odpowiednią liczbę Poziomów do góry.
- Jeśli Automa nie ma już dostępnych Uczonych lub jeśli w wybranej Dyscyplinie nie ma wolnego miejsca na Uczonego, przesun znacznik Automy w tej Dyscyplinie o 1 Poziom do góry bez umieszczania Uczonego.



AWANSOWANIE O 1 POZIOM W 1 DISCYPLINIE

Automa awansuje o 1 Poziom w 1 Dyscyplinie bez umieszczania Uczonego.

- Warunek:** Automa może awansować na torze Dyscypliny.
 - Dopuszczalne opcje:** Wszystkie Dyscypliny bez znacznika na Poziomie 12.
Pamiętaj: Automa nie potrzebuje Klucza, aby awansować na Poziom 8 Dyscypliny.
 - Rozstrzygnięcie remisów:**
 - Dyscyplina, w której znacznik Automy znajduje się na „0”.
 - Dyscyplina, w której znacznik Automy jest najbliższy twojego znacznika (może znajdować się na tym samym polu co twój znacznik, nad lub pod nim).
- b. Dyscyplina, w której znacznik Automy znajduje się najbliższej najwyższej umieszczonego znacznika (może znajdować się na tym samym polu co inny znacznik, nad lub pod nim).
- Wybór kierunkowy.
- Realizacja:** Przesun znacznik Automy o 1 Poziom do góry w wybranej Dyscyplinie.

KONIEC GRY I OSTATECZNA PUNKTACJA

Automa bierze udział w Punktacji Nauki i Obszaru tak, jak każdy gracz i zdobywa w ten sposób punkty. Do Punktacji Obszaru wykorzystuje najwyższą wartość Żeglugi na karcie Poziomu Trudności Automy. Ponieważ Automa nie ma zasobów, nie otrzymuje żadnych punktów podczas Punktacji Zasobów. Automa może mieć również na swojej karcie Frakcji dodatkowe warunki Punktacji.



GRA DWUOSOBOWA PLUS AUTOMA

Jako wariant w rozgrywce dwuosobowej możecie także dodać Automę, aby zmienić ją w grę trzyosobową. Automa nie ma na celu całkowitego zastąpienia trzeciego gracza, ale zmienia charakter rozgrywki dwuosobowej.

Użyjcie zasad Automy z poniższymi zmianami.

Przygotowanie rozgrywki:

- Automa musi użyć *Prostaczków* jako swojej Frakcji.
- Gracze w standardowy sposób wybierają spośród siebie gracza Początkowego; Automa zawsze rozpoczyna grę jako trzecia.
- Po wybraniu Frakcji należy potasować niewybrane żetony Premii Rundy i przydzielić 1 losowy żeton Automie. Stąd też w rozgrywce znajdzie się 6 żetonów Premii Rundy (tak, jak w standardowej grze trzyosobowej).

Inne zmiany:

- Gdziekolwiek występuje słowo twój (ty, twój, twoich lub podobne) na komponentach Automy, odnosi się ono do wszystkich graczy.
- W niektórych miejscach po regule następuje natychmiast podobna zasada w jasnyniebieskiej ramce. Należy wtedy zignorować zwykłą zasadę i zamiast niej skorzystać z zasady znajdującej się w ramce.

Rozbudowa: Zwrot „zapewniając ci jak najmniej Mocy” oznacza najmniejszą łączną Moc, którą razem mogą uzyskać gracze.

Rozstrzygnięcie remisów: Przy wszystkich Rozstrzygnięciach remisów Automy z udziałem graczy (np. odległość od, zapewniana Moc) należy przy wyborze wziąć pod uwagę obu graczy.