

**Wysunięcie:** Po ukończeniu Wzmocnienia (zwiększeniu poziomu Fortu, wyrzuceniu kart z Czatowni), Rozmieszczenia (zdobyciu punktów, dodaniu 2 Zabawek do Plecaka, odrzuceniu kart) i Rekrutacji (dodaniu kart do stosu kart odrzuconych) Robodzieciak umieszcza do 3 kart ze swojej talii na swoim Podwórku (Burza, Żuk, Piorun). W jego talii pozostała 1 karta, którą należy Wyrzucić. Robodzieciak rozpoczyna fazę Resetowania: tasuje swój stos kart odrzuconych tworząc nową talię na kolejną rundę.



## PRZYPISY:

1. Karty z dwoma symbolami (np. *Bracia Rakieciarze*, *Gwiazda*) zawsze spowodują zwiększenie poziomu Fortu podczas Wzmocnienia.
2. Dodając Zabawkę lub Pizzę do Plecaka Robodzieciaka należy przestrzegać limitu zasobów zgodnych z zasadami. Dodaj najpierw te zasoby, które pojawiły się na pierwszej od góry ikonie. Zignoruj wszystkie inne ikony, również akcję „Dodaj Pizzę albo Zabawkę do swoich Gratów” (🍷). Zobacz przykłady na poprzedniej stronie.
3. W wariantcie wieloosobowym wybierz gracza z **największą liczbą kart na swoim Podwórku** (w przypadku remisu: *gracza z najwyższym poziomem Fortu, największą liczbą PZ, siedzącego najbliżej na prawo od Robodzieciaka*)  
**Przykład:** *Robodzieciak dobrał kartę z symbolem Książki z talii Parku. Jasiu ma najwięcej kart na swoim Podwórku, ale nie posiada żadnej karty z symbolem Książki, więc Robodzieciak nie doбира żadnej więcej karty w fazie Rekrutacji, pomimo że Ania ma 2 karty z symbolem Książki na swoim Podwórku.*
4. Kurzawa i Gwiazda (2x) są jedynymi kartami z symbolem Monety dostępnymi dla Robodzieciaka. Gwiazda liczy się zarówno jako Korona, jak i Moneta.
5. Robodzieciak zdobywa punkty za Zmyślone Zasady w taki sam sposób jak inni gracze (np. Samotnik zawsze daje mu 5 PZ, Laboratorium Mazi da mu 1 PZ za każdą kartę z symbolem Książki - tutaj ignoruje się symbole Monet - w jego talii, na jego Podwórku, stosie kart odrzuconych oraz w Czatowni.) Gracze korzystają ze Zmyślonych Zasad i Bonusów normalnie.

## ROBOKID (ROBODZIECIAK)

Robokid (Robodzieciak) - nieoficjalny wariant solo gry Fort autorstwa Granta Rodieka (Leder Games) zaprojektowany przez Adama Prentisa, v1.2

Zagraj solo przeciwko Robodzieciakowi lub dodaj go do dwu- lub trzyosobowej rozgrywki w grę Fort!

## PRZYGOTOWANIE

Wybierz gracza rozpoczynającego. Wybierz planszę gracza dla Robodzieciaka. Dobierz **5 kart Dzieciaków** z talii Parku, by utworzyć początkową talię Dzieciaków Robodzieciaka (Robodzieciak nie ma Najlepszych Przyjaciół!). Umieść jego znacznik Punktacji i znacznik Poziomu Fortu na polach „0”. **Usuń kartę „Piżama party”** z talii Zmyślonych Zasad. Przygotuj pozostałe elementy zgodnie z instrukcją wliczając Robodzieciaka jako jednego z graczy.

## ROZGRYWKA

Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z podstawową instrukcją. Robodzieciak traktowany jest jako zwykły gracz (Gracze mogą werbować karty z jego Podwórka itd.). Podczas swojej tury Robodzieciak zamiast standardowych akcji wykonuje następujące akcje:

1. **Zebrańe ekipy: odrzuć wszystkie karty z Podwórka Robodzieciaka** na jego stos kart odrzuconych. „*Trzymaj się z dala od Podwórka.*”
2. **Wzmocnienie: dobierz 1 kartę z talii Robodzieciaka** i umieść ją w jego Czatowni (ignorując limit kart). Jeśli w jego Czatowni znajdą się 2 lub więcej kart z tym samym symbolem<sup>1</sup> zwiększ poziom jego Fortu o 1, następnie wyrzuc wszystkie karty z Czatowni i zwróć wszystkie zasoby z jego Plecaka do puli. „*Zbuduj to. Oni wszystko budują!*”
3. **Rozmieszczenie: dobierz X kart (zobacz Poziom Trudności) z talii Robodzieciaka** i rozmieść je ponad jego planszą, od lewej do prawej. Porównaj symbole z rozmieszczonych kart z symbolami z Czatowni. Za każdy symbol, który pojawi się 2 lub więcej razy, dodaj Robodzieciakowi 1 PZ.  
**Następnie sprawdź pierwszą od lewej rozmieszczoną kartę** - za każdy symbol 🍷 („Dodaj Zabawkę do swoich Gratów”) umieść 1 Zabawkę w jego Plecaku, za każdy symbol 🍷 („Dodaj Pizzę do swoich Gratów”) umieść 1 Pizzę w jego Plecaku<sup>2</sup>. **Gracze mogą wykonać akcję publiczną** z tej karty, tak jakby została właśnie zagrana. Następnie odrzuć wszystkie rozmieszczone karty na stos kart odrzuconych Robodzieciaka. „*Chodź po cichu albo będzie... pizza.*”
4. **Werbunek: Dobierz 1 kartę z talii Parku.** Usuń wszystkie karty z pasującym symbolem z Podwórka jednego innego gracza<sup>3</sup> oraz z Parku (karty należy uzupełnić na koniec fazy) i odrzuć na stos kart odrzuconych Robodzieciaka razem z dobraną kartą.
5. **Wysunięcie: umieść 3 karty z talii Robodzieciaka na jego Podwórku.** a pozostałe odłóż na spód talii Parku. Jeśli w talii nie ma 3 kart, umieść tyle, ile jesteś w stanie. Natomiast jeżeli w talii nie ma żadnych kart do dołożenia na Podwórko, dobierz 1 kartę z talii Parku i umieść na Podwórku bez żadnego efektu. „*Już się z tobą nie bawię.*”
6. **Resetowanie:** Potasuj karty ze stosu kart odrzuconych Robodzieciaka, by utworzyć jego nową talię. „*Twój ruch, dzieciaku.*”

## MONETY (KARTY MONET)

Monety zawsze łączą się z każdym innym symbolem. Podczas akcji **Wzmocnienie** w turze Robodzieciaka<sup>4</sup> łączą się z każdym symbolem i powodują ulepszenie Fortu. Podczas **Rozmieszczenia** łączą się z każdym symbolem wśród rozmieszczonych kart oraz kart w Czatowni, umożliwiając zdobycie 1 PZ za każdy symbol (dwie monety nie łączą się razem i muszą być połączone z co najmniej jednym innym symbolem by zapunktować). Podczas **Werbunku** każda karta z symbolem monety na Podwórku wybranego gracza lub w Parku zawsze zostanie zabrana przez Robodzieciaka. Jeśli Robodzieciak dobierze kartę z symbolem monety, usuwa wszystkie karty z Podwórka wszystkich graczy oraz z Parku na swój stos kart odrzuconych.

## ZMYŚLONE ZASADY I BONUSY

Gdy Robodzieciak osiągnie **1. poziom Fortu** dobierz losową kartę Zmyślonych Zasad i bez podglądania umieść ją zakrytą obok jego planszy. Gdy osiągnie **2. poziom Fortu** niszczy losowo wybraną kartę Bonusu z Parku i **natychmiast rozgrywa dodatkową akcję Wzmocnienia** (t.j. dobiera i umieszcza 1 kartę ze swojej talii do pustej Czatowni<sup>5</sup> „Służyć placowi zabaw, chronić szkraby, zmyślać zasady.”

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w normalny sposób. Robodzieciak zdobywa punkty w ten sam sposób co zwykli gracze (Robodzieciak może zdobyć kartę Rzeźby z Makaronu) „Przepraszam, muszę już iść. Gdzieś tam buduje się fort.”

## POZIOM TRUDNOŚCI

**Przestarzały:** X=1 „Dz-” | **Ustawienia Fabryczne:** X=2 „Znudzony czy podekscytowany, idziesz ze mną!”

**Przetaktowany:** X=3 „Młody, cierpisz na szok emocjonalny” | **Turbo:** X=4 „TO dopiero wielka filozofia!”

## PRZYKŁADOWE AKCJE:

**Wzmocnienie:** (przykład po lewej): Pistolet na wodę został dodany do Czatowni, w której znajduje się już Deskorolka. Ponieważ nie ma w Czatowni dwóch pasujących do siebie symboli nic się nie dzieje. (Przykład po prawej) Deskorolka została dodana do Czatowni. Jako że w Czatowni znajdują się 2 Deskorolki Robodzieciak zwiększa swój poziom Fortu o 1 i niszczy wszystkie 3 karty ze swojej Czatowni.



**Rozmieszczenie (X=3):** (przykład po prawej): Robodzieciak otrzymuje 2 PZ (po 1 za dwa symbole Łopaty i trzy symbole Deskorolki) i dodaje 1 Pizzę do swojego plecaka. (Przykład poniżej): Robodzieciak otrzymuje 3 PZ (Moneta w Czatowni zastępuje drugą ikonkę dla każdego z trzech pozostałych symboli) i dodaje 2 Zabawki do swojego plecaka. (Przykład po przekątnej): Robodzieciak otrzymuje 3 PZ (po 1 za dwie Korony, dwa Pistolety na wodę, dwie Deskorolki), ale nic nie dodaje do swojego Plecaka. Kopiując Akcję Publiczną gracz wybiera czy dokłada do Plecaka Zabawkę, czy Pizzę.



**Werbowanie:** (przykład po lewej): Robodzieciak dobiera Deskorolkę (Pędziwiatr) z Talii Parku. Zabiera wszystkie karty z symbolem Deskorolki z Podwórka innego gracza (Piorun) i z Parku (Mrówka). Zabiera również kartę z symbolem Monety (Gwiazda). Wszystkie te karty odkłada na swój stos kart odrzuconych. (przykład po prawej): Robodzieciak dobiera Pistolet na wodę (Buźka) z talii Parku. Jako że nie ma żadnych kart z tym symbolem, ani z symbolem Monety na Podwórku żadnego z graczy i w Parku – nie dobiera żadnej innej karty.

