

New Frontiers

Gra planszowa w świecie RACE FOR THE GALAXY

Autor: (Ag0n1st)

Wariant gry solo

W tym wariantcie rozgrywki zmierzysz się ze Sztuczną Inteligencją (SI). Rozgrywa ona tury według własnych, zmodyfikowanych zasad. Zostały one przygotowane z myślą o maksymalnym uproszczeniu zarządzania ruchami SI, tak abyś mógł skupić się na własnym Imperium, ale jednocześnie miał możliwość wejścia w interakcję z Imperium innego gracza.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

1. Przygotuj rozgrywkę dla 2 graczy zgodnie ze standardowymi zasadami (patrz str. 2 instrukcji).
 - nie korzystaj z opcjonalnych Celów
2. Przygotuj osobną pulę Kredytów - wykorzystasz je do śledzenia "siły gospodarki" SI.
3. Przygotuj kostkę k6 - wykorzystasz ją do wyboru Akcji wykonywanych przez SI w jej turze.
4. Umieść określoną liczbę żetonów PZ na każdym z następujących kafli Akcji:
Produkcja, Sprzedaż/Konsumpcja oraz Wysłanie dyplomatów.
 - Liczba umieszczonych żetonów zależy od wybranego poziomu trudności:
0PZ=niski, 1PZ=zwyczajny, 2PZ=wysoki, 3PZ=niemożliwy
 - Powyższe żetony PZ pochodzą spoza puli 24 PZ regulujących czas trwania rozgrywki
5. Rozpoczynasz rozgrywkę jako pierwszy gracz na torze pierwszeństwa.

SPECJALNE ZASADY SI

- SI nigdy nie otrzymuje Kredytów (wliczając w to Akcje i przygotowanie do rozgrywki).
- SI nie może wybrać Akcji **Izolacja**.
- SI nie korzysta ze Zdolności swoich kafli Technologii i skolonizowanych Kolonii (wliczając Zdolność Rodzimej Kolonii).
- SI za darmo kolonizuje każdą Planetę rozpatrując Akcję **Kolonizacji** (nie potrzebuje Kredytów ani siły militarnej).
- SI nigdy nie umieszcza Dóbr na swoich Koloniach (niezależnie czy wynika to z Akcji **Kolonizacji**, czy **Produkcji**).
- SI nie sprzedaje/konsumuje Dóbr podczas Akcji **Sprzedaż/Konsumpcja**.

POCZĄTEK RUNDY

Dodaj 1 Kredyt do stosu "siły gospodarki" SI.

Uwaga: Stos "siły gospodarki SI" odzwierciedla rosnące możliwości SI przy zakupie Technologii w Akcji **Rozwój Technologii**.

PRZEBIEG GRY

Ty i SI wybieracie i rozpatrujecie swoje Akcje zgodnie z pozycją waszych pionów na torze kolejności. Wybierasz i rozpatrujesz swoje Akcje zgodnie z zasadami gry.

SI rozpatruje Akcje wybrane przez ciebie zgodnie z opisem w sekcji Akcje SI.

W turze SI rzuć kostką k6 i sprawdź sekcję Akcje SI, by określić Akcję, którą wykona SI. Jeżeli wylosowałeś Akcję, którą wcześniej wybrałeś i wykonałeś, przerzucaj kość tak długo, aż wypadnie inna Akcja.

Uwaga: Jeśli nie chcesz korzystać z kości, możesz potasować zakryte niewybrane kafle Akcji i wybrać jeden z nich, aby określić Akcję SI (pamiętaj, pomijasz kafel Akcji **Izolacji**).

AKCJE SI

- 1. Rozwój Technologii** - SI kupuje Technologię o koszcie równym lub niższym od liczby Kredytów w stosie “siły gospodarki SI”. SI nie otrzymuje bonusu z kafla Akcji. SI zawsze kupuje najdroższą dostępną Technologię, na którą pozwala jej “siła gospodarki”. SI kupując Technologię NIE wydaje Kredytów ze stosu “siły gospodarki” (rośnie on nieustannie z rundy na rundę). Jeżeli jest więcej dostępnych kafla Technologii o jednakowym koszcie, to ty decydujesz, który z nich zakupi SI.
- 2. Odkrywanie** - Jeżeli to SI wybrała tę Akcję: umieść pierwszą wylosowaną z woreczka Planetę na pierwszym wolnym miejscu wśród Odkrytych Planet w Imperium SI. Po tym jak wybierzesz Planetę dla siebie, umieść Planetę dobraną jako ostatnią z woreczka na kolejnym wolnym miejscu w Imperium SI. Jeżeli to ty wybrałeś tę Akcję: umieść w Imperium SI ostatnią dobraną i nadal dostępną Planetę.
- 3. Kolonizacja** - Jeżeli to SI wybrała tę Akcję: SI otrzymuje 1 Kolonistę. Następnie Skolonizuj pierwszą od prawej Odkrytą Planetę w Imperium SI. SI nie potrzebuje Kolonistów, Kredytów ani siły militarnej do Kolonizacji Planet. Jeżeli SI nie ma Odkrytej Planety, otrzymuje zamiast tego 2 Kolonistów. Jeżeli to ty wybrałeś tę Akcję: SI rozpatruje Akcję, tak jak opisano powyżej, ale nie otrzymuje 1 dodatkowego Kolonisty.
- 4. Produkcja** - SI zdobywa PZ z puli PZ, w liczbie równej liczbie PZ znajdujących się na kaflu Akcji Produkcji. SI nie otrzymuje żadnego bonusu, jeśli wybrała tę Akcję. Jeżeli na kaflu tej Akcji znajdowały się Kredyty, w momencie gdy wybrała go SI, odrzuć je do wspólnej puli.
- 5. Sprzedaż/Konsumpcja** - SI zdobywa PZ z puli PZ, w liczbie równej liczbie PZ znajdujących się na kaflu Akcji Sprzedaży/Konsumpcji. SI nie otrzymuje żadnego bonusu, jeśli wybrała tę akcję.
- 6. Wysłanie dyplomatów** - Jeżeli to SI wybrała tę Akcję: SI zdobywa PZ z puli PZ, w liczbie równej liczbie PZ znajdujących się na kaflu Akcji Wysłania dyplomatów. Następnie przesun pion SI na pierwsze miejsce na torze pierwszeństwa. Jeżeli to ty wybrałeś tę Akcję: SI nie otrzymuje żadnego bonusu.

Uwaga: SI może otrzymać Kolonistów w Akcji **Kolonizacji**, ale nie wydaje ich Kolonizując Planety. Ta zasada ma na celu uzyskanie rozgrywki o długości zbliżonej do tej ze standardowej dwuosobowej partii.

KONIEC RUNDY

Każda runda kończy się zgodnie z zasadami opisanymi instrukcji (patrz str. 9).

KONIEC GRY

Gra może skończyć się na każdy sposób opisany w instrukcji (patrz str. 9).

PUNKTACJA KOŃCOWA

Podliczanie PZ odbywa się zgodnie z zasadami opisanymi w instrukcji (patrz str. 9).

Uwaga: SI zdobywa PZ dokładnie w taki sam sposób jak ty (wliczając w to PZ z Technologii i Planet z symbolem “?”).

W przypadku remisu, to ty zostaniesz zwycięzcą!

