

MORTEN MONRAD PEDERSEN | LINES J. HÜTTER | DAVID STUDLEY | KONSULTANT: JAN SCHRÖDER

PROJEKT GAJA AUTOMA

INSTRUKCJA



Brakuje ci czasu, możliwości albo chęci, żeby szukać współgraczy? Bez obaw, mamy coś w sam raz dla ciebie.

W tej instrukcji znajdziesz zasady działania gracza wirtualnego, zwanego AUTOMĄ – dzięki nim będziesz mógł cieszyć się **Projektem Gaja** w pojedynkę.

Uwaga od autorów: Nazwa wirtualnego przeciwnika pochodzi od włoskiego słowa „automaton” – zdecydowaliśmy się na nią, ponieważ pierwszą Automę stworzyliśmy do gry *Viticulture*, która toczy się we Włoszech.

AUTOMA NIE PRZESTRZEGA STANDARDOWYCH ZASAD

Uwaga od autorów: aby kierowanie poczynaniami Automy było jak najłatwiejsze, maksymalnie uprościliśmy jej działanie, starając się jednak zachować interakcje, w jakie gracz wchodziłby podczas rozgrywki z żywymi graczami. Oznacza to, że wszystko, co nie jest niezbędne dla odwzorowania tych interakcji, zostało usunięte z zasad Automy.

Podczas rozgrywki jednoosobowej kierujesz się takimi samymi zasadami jak w rozgrywkach wieloosobowych. Automa korzysta z uproszczonego wariantu zasad.

Automa nie używa Kredytów, Rudy, Wiedzy, Mocy, żetonów Przymierza, żetonów Technologii ani KIK-ów. W konsekwencji nie otrzymuje tych zasobów w sytuacjach, w których otrzymałby je żywy przeciwnik.

Automa gromadzi Punkty Zwycięstwa (PZ) w uproszczony sposób. Zdobywa je, ilekroć pozwalają jej na to karty Decyzji i Frakcji Automy, a także na koniec rundy, zgodnie ze wskazaniem na bieżącym żetonie Punktowania Rundy (bez konieczności spełniania jakichkolwiek wymogów). Ponadto może otrzymać PZ za żetony Punktowania Końcowego, konkurując z żywym graczem, oraz za postęp w obszarach badań.

KOMPONENTY

17 kart Decyzji Automy



7 dwustronnych kart Frakcji Automy



1 karta terraformacji (dwustronna)



KARTY

KARTY DECYZJI AUTOMY

Karty Decyzji Automy określają, co Automa robi w swojej turze. Każda taka karta dzieli się na 5 sekcji, przedstawionych na ilustracji poniżej. W danym momencie brana jest pod uwagę tylko jedna sekcja.

Działanie każdej sekcji i znaczenie ikon zostanie wyjaśnione w dalszej części instrukcji.



KARTY FRAKCJI AUTOMY

7 kart Frakcji Automy reprezentuje 7 podstawowych frakcji gry. Automa nie korzysta z Planszy Frakcji – zastępuje ją karta Frakcji. Po obu stronach takiej karty znajdują się zasady specjalne dla poszczególnych frakcji, dzielące się na trzy rodzaje:

- **ZACZYNA Z:** zmodyfikowane zasady przygotowania do rozgrywki dla Automy (o ile takie występują).
- **AKCJA FRAKCJI:** akcja uruchamiana w momencie, gdy w sekcji akcji karty Decyzji pojawi się symbol frakcji.
- **STAŁA ZDOLNOŚĆ:** specjalna zasada aktywna przez całą rozgrywkę (o ile taka występuje).

Wszelkie zasady na karcie Automy dotyczą wyłącznie Automy, chyba że tekst mówi inaczej.



PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Przygotowanie do rozgrywki przebiega podobnie jak podczas zwykłej partii dla dwóch osób, z uwzględnieniem poniższych zmian. Weź znacznik Pierwszego Gracza. Podczas pierwszej rozgrywki, zasady w pomarańczowych ramkach modyfikują standardowe przygotowanie do rozgrywki.

PLANSZA GRY

1. Weź kafle Sektorów od 01 do 07, a pozostałe odłóż do pudełka. Umieść 1 losowy kafel na środku obszaru gry. Następnie, zaczynając nad nim i podążając zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozłóż 6 pozostałych kafli wokół centralnego. Po ułożeniu kafli, możesz obrócić dowolne z nich, stosując się do zasad przygotowania Planszy Gry.

Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka, zamiast tego złóż planszę tak jak w przykładzie z instrukcji do gry podstawowej.

2. Ustaw przed sobą Planszę Gry w taki sposób, by heksagonalne pola tworzyły poziome linie (patrz ilustracja w punkcie Wybór Kierunkowy na stronie 4). Zauważ, że ustawienie planszy wygląda nieco inaczej niż w opisie przygotowania do rozgrywki w grze wieloosobowej.

PLANSZA ROZWOJU I ŻETONY PRZYMIERZY

Po odłożeniu na bok żetonu Przymierza Ludu Gleenów umieść z powrotem w pudełku po jednym żetonie wszystkich pozostałych rodzajów Przymierzy. Następnie wylosuj jeden żeton i połóż go na Planszy Rozwoju, a resztę ułóż tak jak zwykle.

ŻETONY WZMOCNIENIA I ZASOBY OGÓLNE

Wylosuj 5 żetonów Wzmocnienia i rozłóż je w losowej kolejności tak, aby utworzyły linię. Nieużywane żetony odłóż do pudełka.

WYBÓR FRAKCJI

1. Wybierz dowolną frakcję i przygotuj jej komponenty zgodnie z zasadami gry podstawowej.

Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka, wybierz frakcję Hadz Halla i przygotuj jej komponenty zgodnie z zasadami gry podstawowej.

2. Wybierz dla Automy frakcję w innym kolorze niż frakcja wybrana przez ciebie, weź jej kartę Frakcji i połóż awerssem do góry obok Planszy Gry. Możesz też wylosować dla Automy frakcję spośród tych, które mają inny kolor niż twoja. Nieużywane karty Frakcji odłóż do pudełka.

Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka, Automa powinna grać Taklonami; weź ich kartę Frakcji i połóż ją awerssem do góry obok Planszy Gry.

3. Weź wszystkie budynki w kolorze frakcji Automy i połóż je obok karty Frakcji, by stworzyć zasoby Automy. Jeśli chcesz, możesz użyć Planszy Frakcji, żeby łatwiej ci było zarządzać tymi budynkami w trakcie rozgrywki.
4. Weź sześć znaczników gracza w kolorze frakcji Automy i rozłóż je na poziomach 0. wszystkich obszarów badań.

5. Jeżeli na karcie Frakcji Automy pokazany jest poziom 1. jednego z obszarów badań, przesuń odpowiedni znacznik o 1 poziom w górę.

Geodyci awansują o jeden poziom w obszarze badań: Terraformacja.



6. Weź kartę terraformacji i połóż ją obok karty Frakcji odpowiednią stroną do góry (ukazującą kolor Automy).
7. Weź siódmy znacznik gracza w kolorze frakcji Automy i połóż go na polu 10. toru Punktów Zwycięstwa.

Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka, zamiast tego połóż znacznik gracza w kolorze Automy na polu 0 toru PZ.

8. Weź wszystkie Satelity w kolorze frakcji Automy; połóż po jednym na polach „0” Planszy Punktowania, a pozostałe umieść w zasobach Automy.

POCZĄTKOWE ROZMIESZCZENIE KOPALNI

Umieść dwie początkowe Kopalnie Automy na dwóch różnych planetach macierzystych jej frakcji, znajdujących się najbliżzej centralnego pola Planszy Gry (jeśli Automa otrzymała frakcję Ksenian, połóż po jednej kopalni na trzech różnych planetach). Rozmieszczanie Kopalni podlega normalnym zasadom, opisanym w punkcie *Rozmieszczenie początkowych budynków* na stronie 19 instrukcji do gry podstawowej. W przypadku remisu dobierz losową kartę Decyzji i użyj wyboru kierunkowego (wyjaśnionego w punkcie *Wybór kierunkowy* tej instrukcji).

WYBÓR POCZĄTKOWYCH ŻETONÓW

WZMOCNIENIA

Wylosuj kartę Decyzji. Każdy z 5 pionowych symboli w sekcji *przygotowania* reprezentuje jeden z żetonów Wzmocnienia. Automa otrzymuje żeton wskazany przez zielony symbol – należy go położyć obok jej karty Frakcji. Następnie wybierz żeton Wzmocnienia dla siebie.



Po wylosowaniu karty z tym symbolem Automa otrzymuje trzeci żeton od lewej.

TWORZENIE TALII AUTOMY

Weź 6 kart Decyzji z ponumerowanymi zielonymi ikonami w sekcji *przygotowania* i odłóż je na bok awerssem do góry. Następnie potasuj pozostałe karty Decyzji i połóż je z boku w formie zakrytego stosu.



Weź 6 kart leżących awerssem do góry oraz wierzchnią kartę z zakrytego stosu i potasuj je razem, nie podglądając ich treści, aby stworzyć talię Automy. Połóż talię Automy w pobliżu Planszy Gry, a trzy karty ze spodu ułóż prostopadłe do pozostałych. Pozostałe karty Decyzji będą potrzebne później.

Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka, przed stworzeniem talii Automy odłóż do pudełka kartę z zieloną ikoną o numerze 2.

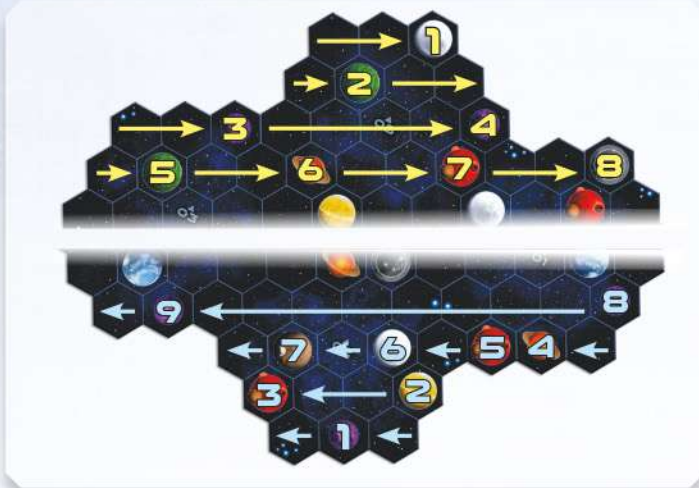
WYBORY I ROZSTRZYGANIE REMISÓW

W tej części instrukcji opisujemy techniki wykorzystywane przez Automę do dokonywania wyborów, niezbędnego dla jej akcji.

WYBÓR KIERUNKOWY

Podczas rozgrywki wiele akcji wymaga od Automy wyboru jednej planety spośród kilku, które spełniają określone kryteria. Często robi się to za pomocą zasad wyboru kierunkowego.

Wyobraź sobie, że wszystkie planety na Planszy Gry są ponumerowane tak jak na przykładzie poniżej:



Chcąc zastosować **wybór kierunkowy**, spójrz na zygzak z grotem w **sekcji wsparcia** bieżącej karty Wsparcia (losowej karty podczas przygotowania do rozgrywki albo bieżącej karty Wsparcia w trakcie gry; patrz punkt *Dobierz kartę Decyzji* na następnej stronie). Wybierz planetę o najniższej wartości we wskazanym kierunku, spełniającą wszystkie kryteria. Przykład wyboru kierunkowego opisujemy na stronie 7.



Jeżeli grot wskazuje w prawo, Automa wybiera planetę o najniższej **żółtej** wartości spośród planet spełniających kryteria (zgodnie z kierunkiem pisma).



Jeżeli grot wskazuje w lewo, Automa wybiera planetę o najniższej **niebieskiej** wartości spośród planet spełniających kryteria (przeciwnie do kierunku pisma).

WYBÓR LICZBOWY

Kiedy Automa ma dokonać wyboru akcji Mocy/KIK-ów albo obszaru badań, użyj **wyboru liczbowego**: spójrz na strzałkę z liczbą w **sekcji wsparcia** bieżącej karty Wsparcia.




Jeżeli strzałka wskazuje w prawo, zacznij od pierwszej opcji spełniającej kryteria, **patrząc od lewej strony**, i odlicz odpowiednią liczbę opcji w prawo. Jeśli pole akcji Mocy/KIK-ów jest zasłonięte znacznikiem akcji – lub na poziomie 5. wybranego obszaru badań znajduje się znacznik gracza (a żeton Technologii Zaawansowanej został zabrany) – pomini tę opcję. Jeżeli miniesz w ten sposób ostatnią opcję spełniającą kryteria, odliczaj dalej od początku.

Zatrzymaj się w chwili, gdy odliczysz tyle opcji, ile nakazuje liczba nadrukowana nad strzałką. Automa wybiera tę ostatnią odliczoną opcję.

Jeżeli strzałka wskazuje w lewo, zacznij od pierwszej opcji spełniającej kryteria, **patrząc od prawej strony**, i odliczaj w lewo.



Przykład: Wybór akcji Mocy/KIK-ów za pomocą ikony  w sytuacji, kiedy 6 pól akcji jest już zasłoniętych. Wybór pada na pierwszą akcję z prawej (w okręgu), ponieważ podczas liczenia gracz musiał zacząć od początku.

ZASIĘG AUTOMY

Zasięg Automy nie zależy od postępu w obszarze badań Nawigacji. Zamiast tego w danej turze określa go ikona widniejąca na karcie Wsparcia (a w pewnych przypadkach karta Frakcji).



TURA AUTOMY

Pierwszą turę gry zawsze rozpoczyna żywy gracz. W dalszej części rozgrywki Automa wykonuje swoje tury w takiej kolejności, jakby była drugim żywym graczem, przebieg każdej tury Automy wygląda następująco:

1. Dobierz kartę Decyzji Automy (w pierwszej turze danej rundy dobierz 2 karty).

2. Wykonaj akcję z tej karty (zobacz str. 5).

3. Automa zdobywa PZ widoczne w **sekcji PZ** karty Decyzji. W przypadku wykonywania akcji frakcji Automa zdobywa PZ widoczne na karcie Frakcji.

DOBIERZ KARTĘ DECYZJI AUTOMY


Kiedy masz dobrać pierwszą kartę Decyzji w danej rundzie, zamiast tego dobierz 2 karty. Drugą połóż po lewej stronie pierwszej, tak jak na przykładzie poniżej, aby utworzyć połączoną parę.

Karta po lewej jest kartą Akcji i używa się wyłącznie jej **sekcji akcji**. Karta po prawej jest kartą Wsparcia i używa się wyłącznie jej **sekcji wsparcia**.



Podczas rozgrywania tury Automy tylko obszar w pomarańczowej ramce ma znaczenie. Zapalona zielona lampka w **sekcji akcji** (lewa karta) wskazuje element w **sekcji wsparcia** (prawa karta), który może być niezbędny do wykonania akcji (w tym przypadku jest to wybór kierunkowy).

Na początku każdej kolejnej tury Automy w danej rundzie przeprowadź następujące kroki:

1. Odrzuć poprzednią kartę Wsparcia (prawą kartę) na stos kart odrzuconych obok talii Automy. Zawsze masz prawo przejrzeć stos kart odrzuconych.
2. Przesuń kartę Akcji w prawo. Na czas bieżącej tury staje się ona kartą Wsparcia.
3. Jeśli w talii Automy nie ma już kart, Automa pasuje (pomiń krok 4. i przejdź bezpośrednio do punktu *Pasowanie*).
4. Dobierz kartę z talii Automy i połóż ją po lewej stronie aktualnej karty Wsparcia. Jest to karta Akcji na czas bieżącej tury.
 - a. Jeżeli dobrana karta jest jedną z 3 kart ze spodu talii (ułożonych prostopadłe do pozostałych) oraz w jej **sekcji pasowania** widnieje ikona , zignoruj pozostałą część karty – Automa pasuje. Automa **nie** wykonuje żadnej akcji i **nie** otrzymuje z tej karty PZ.
 - b. W innym przypadku Automa standardowo wykonuje akcję z tej karty.

PASOWANIE

Kiedy Automa pasuje, zastosuj następującą procedurę:

1. Automa otrzymuje ustaloną liczbę PZ, zgodnie z wartością podaną w górnej części bieżącego żetonu Punktowania Rundy. W rundach od 1. do 3. otrzymuje PZ widoczne po lewej stronie zielonego symbolu, a w rundach od 4. do 6. po prawej.



2. Automa bierze żeton Wzmocnienia określony przez zielony symbol w **sekcji pasowania** na karcie Wsparcia.

Przykład: Zgodnie z tą ikoną Automa powinna wziąć środkowy żeton Wzmocnienia.



3. Odrzucony żeton Wzmocnienia Automy kładzie się po prawej stronie dwóch pozostałych.
4. Zbierz wszystkie karty Decyzji Automy z bieżącej rundy (zarówno te odrzucone, jak i te, które wciąż mogą się znajdować w talii Automy oraz aktualne karty Wsparcia i Akcji). Ponadto bez podglądania dobierz wierzchnią kartę Decyzji spośród tych odłożonych na bok podczas przygotowania do rozgrywki. Potasuj razem te karty, by stworzyć nową talię Automy na kolejną rundę.
5. Ułóż 3 karty ze spodu talii Automy prostopadłe do pozostałych (tak jak w przygotowaniu do rozgrywki).
6. Jeżeli Automa spasowała w tej rundzie jako pierwsza, przekaz jej znacznik pierwszego gracza.

Kiedy ty pasujesz i wybierasz nowy żeton Wzmocnienia, stary także odłóż po prawej stronie dwóch pozostałych.

WYKONANIE AKCJI Z KARTY AKCJI AUTOMY

Automa wykonuje akcję wskazaną przez symbol w **sekcji akcji** bieżącej karty Akcji, w razie potrzeby posiłkując się **sekcją wsparcia** z karty Wsparcia. Dostępne akcje zostały szczegółowo omówione na kolejnych stronach.

Przykład: Na karcie Akcji widnieje symbol akcji ulepszenia budynku. Zapalona zielona lampka przy prawej krawędzi karty Akcji wskazuje ikonę wyboru kierunkowego na karcie Wsparcia, który może być niezbędny do wykonania tej akcji.



Jeśli z jakiegoś powodu akcja nie może zostać wykonana, Automa nie wykonuje akcji w swojej turze.

AKCJE AUTOMY

Wykonanie każdej akcji Automy przebiega zgodnie z następującą procedurą:

1. **WARUNEK:** Jeżeli warunek nie został spełniony, Automa nie wykonuje w swojej turze żadnej akcji, ale wciąż otrzymuje należne PZ.
2. **OPCJE SPEŁNIAJĄCE KRYTERIA:** W tym kroku określa się zakres opcji, które spełniają kryteria danej akcji. Jeżeli żadna opcja nie spełnia kryteriów, Automa nie wykonuje akcji w tej turze, ale wciąż otrzymuje należne PZ.
3. **ROZSTRZYGANIE REMISÓW:** Jeżeli kilka opcji spełnia kryteria, należy stosować się do zasad rozstrzygnięcia remisów od góry do dołu, aż do wyłonienia jedynej dopuszczalnej opcji.
4. **WYKONANIE:** W tym kroku określa się sposób wykonania akcji.

AWANSUJ W NAJBARDZIEJ ROZWIŃNIĘTYM OBSZARZE BADAŃ



1. **WARUNEK:** Brak.
2. **OPCJE SPEŁNIAJĄCE KRYTERIA:** Wszystkie obszary badań, w których Automa może awansować lub w których wciąż dostępny jest żeton Technologii Zaawansowanej.
3. **ROZSTRZYGANIE REMISÓW:**
 - a. Ten obszar badań spełniający kryteria, w którym Automa osiągnęła najwyższy poziom.
 - b. Wybór liczbowy.
4. **WYKONANIE:**
 - a. Jeżeli znacznik Automy znajduje się na poziomie 4., a w obszarze badań wciąż dostępny jest żeton Technologii Zaawansowanej, usuń ten żeton z gry, zamiast awansować na poziom 5.
 - b. W przeciwnym wypadku Automa awansuje w wybranym obszarze badań o 1 poziom.

Zauważ, że Automa nie potrzebuje żetonu Przymierza, aby wykonać tę akcję.

AWANSUJ W LOSOWYM OBSZARZE BADAŃ



1. **WARUNEK:** Brak.
2. **OPCJE SPEŁNIAJĄCE KRYTERIA:** Wszystkie obszary badań, w których Automa wciąż może awansować lub w których dostępny jest żeton Technologii Zaawansowanej.
3. **ROZSTRZYGANIE REMISÓW:** Wybór liczbowy.
4. **WYKONANIE:**
 - a. Jeżeli znacznik Automy znajduje się na poziomie 4., a w obszarze badań wciąż dostępny jest żeton Technologii Zaawansowanej, usuń ten żeton z gry, zamiast awansować na poziom 5.
 - b. W przeciwnym wypadku Automa awansuje w wybranym obszarze badań o 1 poziom.

Zauważ, że Automa nie potrzebuje żetonu Przymierza, aby wykonać tę akcję.

WYBUDUJ KOPALNIĘ



1. **WARUNEK:** Automa posiada w zasobach co najmniej 1 Kopalnię.
2. **OPCJE SPEŁNIAJĄCE KRYTERIA:** Wszystkie puste planety łącznie z Transplanetami, które znajdują się w zasięgu Automy.
3. **ROZSTRZYGANIE REMISÓW:**
 - a. Zasada rozstrzygnięcia remisów z akcji Frakcji, jeśli ma zastosowanie.
 - b. Spójrz na tabelę rozstrzygnięcia remisów punktowania końcowego (str. 7), aby sprawdzić, czy ma zastosowanie.
 - c. Rodzaj planety, który wymaga od Automy najmniejszej liczby etapów terraformacji. Na potrzeby rozstrzygnięcia uważa się, że Planeta Gai wymaga 1 etapu, a Transplaneta 2 etapów.
 - d. Planeta znajdująca się najbliżej **twojej** dowolnej planety.
 - e. Wybór kierunkowy.
4. **WYKONANIE:**
 - a. Postaw na wybranej planecie Kopalnię z zasobów Automy. Jeżeli jest to Transplaneta, połóż na niej żeton Planety Gai (Automa nie używa Gajiformerów).
 - b. Jeśli nowa Kopalnia została umieszczona na planecie, która nie przylega bezpośrednio do żadnego budynku Automy, połóż na dowolnym polu przestrzeni kosmicznej przylegającym do tej planety Satelitę – wybór pola nie wpływa na rozgrywkę (ten krok ma znaczenie tylko dla żetonu Punktowania Końcowego za najwięcej Satelitów).
 - Pamiętaj, że **możesz** ładować Moc, kiedy Automa zasiedla planety, tak jakbyś grał z żywym przeciwnikiem.

Jeżeli akcja *budowy Kopalni* nie może być przeprowadzona z powodu niespełnienia warunku lub braku opcji spełniających kryteria, Automa wykonuje akcję *ulepszenia* (patrz strona 8).

Wskazówka: Dopóki nie nabierzesz wprawy w rozstrzygnięciu remisów, możesz oznaczać planety spełniające kryteria znacznikami Mocy i zdejmować je, rozpatrując po kolei punkty rozstrzygnięcia remisów i stopniowo eliminując planety.

W tabeli na kolejnej stronie zamieszczamy dodatkowe zasady rozstrzygnięcia remisów podczas budowy Kopalni, przy użyciu żetonów Punktowania Końcowego.

Chcąc określić, który z nich ma zastosowanie, spójrz na górną ikonę na karcie Wsparcia. Bazując na tej ikonie określ, czy akcję budowy Kopalni należy rozpatrzyć w odniesieniu do dolnego żetonu Punktowania Końcowego (lewa ikona), górnego (środkowa ikona) czy do żadnego z nich (prawa ikona).



Żeton Punktowania Końcowego

Rozstrzygnięcie remisów

Obecność w największej liczbie Sektorów

REMIS 3b: Sektor bez planety Automy.

Najwięcej rodzajów planet

REMIS 3b: Planety należące do rodzaju, którego Automa jeszcze nie zasiedliła.

Najwięcej Planet Gai

REMIS 3b: Planety Gai albo Transplanety.

PRZEWODNIK PO AKCJI ZASIEDLANIA PLANETY

Grasz frakcją Taklonów (kolor brązowy) przeciwko Automie, która kieruje frakcją Geodytów (kolor pomarańczowy). Sytuacja początkowa wygląda następująco.



Automa dobiera kartę z akcją budowy Kopalni.

Automa wciąż posiada w zasobach Kopalnie, co oznacza, że warunek akcji jest spełniony.

Ta budowa Kopalni nie jest wykonywana z akcji Frakcji, w związku z czym zasada rozstrzygnięcia remisów z karty Frakcji (3a) nie ma zastosowania.

W tym przypadku nie sprawdza się żadnego żetonu Punktowania Końcowego (3b).

Zasięg Automy wynosi 2.



Zaznaczone planety w zasięgu zasiedlonych przez Automę planet spełniają kryteria (brązowa planeta w prawym górnym rogu jest zasiedlona przez ciebie, zatem nie spełnia kryteriów).



Nie ma planet w typie planety macierzystej Geodytów znajdujących się w zasięgu (0 etapów terraformacji), zatem spełniają kryteria planety wymagające 1 etapu terraformacji (czerwone, pomarańczowe i zielone Planety Gai).



Rozstrzygnięcie 3d wymaga odnalezienia planet najbliższej planet żywego gracza. Planety A i B znajdują się w zasięgu 2 pól od twoich planet, a planeta C w zasięgu 4 pól. Między planetami A i B wciąż jest remis.

Konieczne będzie przejście do rozstrzygnięcia 3e – wyboru kierunkowego. Karta wsparcia nakazuje dokonać wyboru kierunkowego od strony prawej do lewej, z dołu do góry.



Planeta Gai jest pierwszą planetą, która spełnia warunek wyboru kierunkowego.



To na niej musisz umieścić Kopalnię Automy. Ponieważ w sąsiedztwie znajduje się twoja Kopalnia, możesz naładować 1 Moc w ramach akcji pasywnej.

Po wykonaniu akcji Automa dostaje 1 PZ, zgodnie z symbolem w sekcji PZ na karcie Akcji.



AKCJA FRAKCJI



Wykonaj akcję/akcje wyszczególnione na karcie Frakcji Automy.

AKCJA MOCY/KIK-ÓW



1. **WARUNEK:** Brak.
2. **OPCJE SPEŁNIAJĄCE KRYTERIA:** Wszystkie akcje Mocy i KIK-ów, które nie są zasłonięte znacznikami akcji.
3. **ROZSTRZYGANIE REMISÓW:** Wybór liczbowy.
4. **WYKONANIE:** Połóż znacznik akcji na wybranym polu akcji. Automa nie czerpie z tego żadnych korzyści.

ULEPSZENIE



1. **WARUNEK:** Automa może wykonać ulepszenie.
2. **OPCJE SPEŁNIAJĄCE KRYTERIA:** Automa kieruje się następującą listą priorytetów (widoczną także na ikonie ulepszenia). Podążaj kolejno w dół listy, aż znajdziesz dowolną planetę/planety z budynkami spełniającymi warunki ulepszenia. Zauważ, że dla Automy nie ma znaczenia, którą Akademię wybuduje.
 - a. Ulepsz Placówkę Handlową w Instytut Planetarny.
 - b. Ulepsz Kopalnię w Placówkę Handlową.
 - c. Ulepsz Laboratorium w Akademię.
 - d. Ulepsz Placówkę Handlową w Laboratorium.
3. **ROZSTRZYGANIE REMISÓW:**
 - a. Planeta znajdująca się najbliżej dowolnej z **twoich** planet.
 - b. Wybór kierunkowy.
4. **WYKONANIE:** Zastąp budynek na wybranej planecie budynkiem z listy priorytetów.
 - Pamiętaj, że **możesz** naładować Moc, kiedy Automa ulepsza budynki, tak jakbyś grał z żywym przeciwnikiem.

Uwaga: Automa **nie bierze** żetonu Technologii Podstawowej, gdy buduje Laboratorium albo Akademię

PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Podczas obliczania końcowego wyniku pamiętaj o gracz neutralnym (patrz instrukcja do gry podstawowej).

Automa otrzymuje PZ za postęp w obszarach badań, w taki sam sposób jak żywy gracz.

Automa otrzymuje PZ za żetony Punktowania Końcowego w taki sposób, jakby była żywym graczem, z następującym wyjątkiem:
– Aby obliczyć liczbę budynków Automy spełniających warunki żetonu „najwięcej budynków należących do Przymierzy”, zsumuj wszystkie budynki Automy na Planszy Gry i odejmij od tego wyniku 1.

POZIOMY TRUDNOŚCI

W zależności od twoich umiejętności gry i chęci zmierzenia się z większym wyzwaniem podczas przygotowania do rozgrywki możesz wybrać poziom trudności z listy znajdującej się poniżej.

Kiedy zasady odnoszą się do numeru karty, chodzi o niewielką liczbę w dolnej części karty Decyzji Automy.

3

- **AUTOMALEIN:** Usuń z gry kartę Decyzji nr 2. Oznacza to, że talia Automy będzie zawierać 1 kartę mniej niż zwykle. Ponadto na tym poziomie trudności Automa zaczyna grę z 0 PZ zamiast 10 PZ.
- **AUTOMA:** Brak modyfikacji.
- **AUTOMÄCHTIG:** Dodaj kartę Decyzji nr 9 do początkowej talii Automy. Oznacza to, że talia Automy będzie zawierać 1 kartę więcej niż zwykle.

- **ULTOMA:** Dodaj karty Decyzji nr 9 i 15 do początkowej talii Automy. Oznacza to, że talia Automy będzie zawierać 2 karty więcej niż zwykle.
- **ALPTRAUMA:** Podobnie jak Ultoma, z tą różnicą, że Automa dolicza sobie 1 PZ, ilekroć otrzymuje dowolną liczbę punktów (z wyjątkiem punktowania końcowego).

Możesz wpłynąć na poziom trudności rozgrywki, wybierając frakcję, która lepiej lub gorzej pasuje do warunków rozgrywki, a także modyfikując początkowy skład kart talii Automy.

TWÓRCY

Redaktorzy i korektorzy: James Ataei-Kachuei, Aernout Casier, L.D. Paulson, Alexander Ortloff, Andrea Dell'Agnese i Julia Faeta.

Główni testerzy: Gregory Artim, James Ataei-Kachuei, Marc Baron, Nicolas Papat, Didier Renard, Tim Sheridan i LieveTeugels.

Testerzy: Jonathan Arnold, Derek Atlansky, Giovanni, Julius Gröne Galasso, Erik Hasse, Simon Agner Holm, Henning Knoff, Gareth Knowles, Maccit, Marc Michaud, Steinar Nerhus, Brendan O'Brien, Maciej „Palmer” Obszański, Alex Peters, Chad Ripp, Jeff Rome, Nick Shaw, Stephan Soutschek, Joël St-Amour, Alex Wolf i Seco 1000.