

NIEOFICJALNY WARIANT

SCYTHE

Z WIELOMA GRACZAMI I AUTOMAMI

PROJEKT: MORTEN MONRAD PEDERSEN
EDYCJA: LUNARSOUNDDSIGN

Wiele osób prosiło o opracowanie zasad rozgrywki w Scythe z udziałem kilku żywych graczy oraz kilku Autom. Projektując system Automy, zakładałem taką możliwość, ale w pudełku gry znalazły się zasady pozwalające na rozgrywkę wyłącznie solo, przeciwko jednej Automie. Spowodowane to było niemożliwością przetestowania i zbalansowania rozgrywki z większą liczbą Autom w dostępnym dla nas czasie. Ponadto granie z większą liczbą Autom zwiększa czas, jaki musisz poświęcić na sterowanie nimi. Ale skoro ten wariant powstał, to dlaczego by go nie opublikować? Wymaga on wprowadzenia tylko niewielkich zmian w podstawowych zasadach Automy.

Morten Monrad Pedersen

JEDNOSTKI AUTOMY

Wiele zasad Automy odwołuje się do *jednostek Automy*. Podczas rozgrywki z kilkoma Automami za *jednostki Automy* uważa się jednostki tej Automy, której tura jest aktualnie rozgrywana. Przykład („RUCH ROBOTNIKA”): *Dozwolone terytorium znajduje się w sąsiedztwie największej liczby jednostek Automy [...] – w znaczeniu jednostek tej Automy, która wykonuje tę akcję ruchu.*

PRZYGOTOWANIE

Przygotuj do gry każdą z Autom w sposób opisany w instrukcji Automy (każda otrzyma swoje jednostki, planszę frakcji itd.), a każdego gracza w sposób opisany w instrukcji Scythe.

Każda z Autom może grać na innym poziomie trudności, ale łatwiej będzie ci je kontrolować, jeśli zagrają na tym samym poziomie.

Umieść wtedy po jednej kostce technologii każdej z Autom na jednej karcie toru gwiazdek.

Najlepiej, gdyby każda z Autom grała swoją talią kart Automy, ale równie dobrze możesz nimi grać, używając tylko jednej talii.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

KOLEJNOŚĆ W TURZE I KARTY AUTOMY: Gracze i Automy wykonują swoje tury tak jak w rozgrywce dla wielu graczy: każdy gracz i każda Automa osobno. Automy traktujemy jak ludzkich graczy – mają swoje tury, jednostki, umieszczają swoje gwiazdki itd.

Jeśli każda Automa ma własną talię kart Automy, to korzysta wyłącznie ze swojej talii. Jeśli wszystkie Automy korzystają z jednej talii kart Automy, dobierają je ze wspólnej talii, ale traktują dobrane karty tak, jakby pochodziły z ich własnej talii. Przy tym sposobie gry talia kart Automy będzie częściej tasowana, a poszczególne Automy będą jeszcze bardziej różniły się swoimi zachowaniami.

BONUSY Z REKRUTACJI: Otrzymujesz bonusy z rekrutacji związane wyłącznie z akcjami twoich sąsiadów, tak jak w normalnej grze. Nie ma znaczenia, czy sąsiadem jest człowiek czy Automa.

KARTY TORU GWIAZDEK: Każda z Autom przesuwają swoją kostkę technologii na karcie toru gwiazdek niezależnie od innych Autom, wyłącznie w oparciu o informacje z dobieranych przez siebie kart Automy. Każda Automa umieszcza własne gwiazdki na torze zwycięstwa i niezależnie od innych wykonuje zmianę planu i realizuje Plan II.

WALKA

Jeśli dojdzie do walki pomiędzy dwoma Automami, każda z nich dobiera własną kartę Automy, by określić swoją siłę i liczbę kart walki. Zwycięzcę określamy normalnie, ale nie wykonujemy kroku ROZSTRZYGANIE ZASOBÓW, ponieważ Automy nie używają zasobów.

Jeśli człowiek wygra walkę z Automą, wykonuje krok ROZSTRZYGANIE ZASOBÓW w oparciu o:

- ostatnią odrzuconą kartę Automy (z którą walczył), która nie była użyta w walce – jeśli każda Automa gra własną talię kart Automy;
- ostatnią odrzuconą kartę Automy, która nie była użyta w walce – jeśli wszystkie Automy grają tą samą talię kart Automy.

WARIANTY GRY

RYWALIZACYJNY: Zarówno ludzie, jak i Automy jako wrogów traktują wszystkich innych graczy, niezależnie od tego, czy jest nim człowiek czy Automa. Każdy rywalizuje z każdym, rozgrywkę wygrywa jeden gracz.

PEŁNA KOOPERACJA: Automy traktują jako wroga wyłącznie graczy ludzkich. Po zakończeniu rozgrywki porównujemy łączny wynik wszystkich Autom z łącznym wynikiem wszystkich ludzkich graczy. Wygrywa ta drużyna, której suma punktów jest wyższa.

KOOPERACJA POŁOWICZNA: Automy traktują jako wroga wyłącznie ludzkich graczy. Każdy ludzki gracz rywalizuje z każdym innym graczem: zarówno ludźmi, jak i Automami. Rozgrywkę wygrywa jeden gracz.

Wersja polska:

PHALANX • VERTIMA Sp. z o.o.

Rynek 23/7, 45-015 Opole

www.phalanxgames.pl

Tłumaczenie na język polski: Michał Ozon

Skład wersji polskiej: Krzysztof Klemiński

Korekta: Krzysztof Szymczyk

Komputerowy symulator
talii kart Automy
znajdziesz pod tym linkiem:
<http://ai.nagy.tech/scythe/>