

# SCYTHE

## IGRAJĄC Z WIATREM: AUTOMA

PROJEKT: MORTEN MONRAD PEDERSEN  
I DAVID STUDLEY & LINES J. HUTTER

### WPROWADZENIE

Starając się wzmocnić swoją ekspansjonistyczną naturę, Automa przestawiła swoje okręty powietrzne w tryb agresji. Na szczęście wrogie nastawienie Automy ma swoją cenę: w przeciwieństwie do ciebie nie może używać pasywnych zdolności okrętów.

Poniższe zasady umożliwiają Automie grę z wykorzystaniem rozszerzenia Igrając z Wiatrem, z wyjątkiem karty Myto, która nie działa w grze z Automą.

### ELEMENTY GRY

- 7 kart okrętów Automy.
- 2 dwustronne karty rozstrzygnięć Automy.

**UWAGI PROJEKTANTA:** Naturalnie nasuwającym się rozwiązaniem, jeśli chodzi o zaimplementowanie ruchu okrętów, byłoby dodanie do talii Automy nowych kart, które zawierałyby określone akcje ruchu. Postanowiliśmy tego nie robić, przede wszystkim, aby oszczędzić dodatkowych kosztów i problemów wielu graczom, którzy kupili dodatkowe talie Automy. Chcieliśmy także zachować istniejący balans występowania innych akcji Automy.

### PRZYGOTOWANIE

Przygotuj rozgrywkę według normalnych zasad, z wyjątkiem kart rozstrzygnięć oraz agresywnych kart okrętów powietrznych:

#### JEŚLI CHCESZ UŻYĆ MODUŁU OKRĘTÓW POWIETRZNYCH:

- Wylosuj lub wybierz jedną z kart okrętów Automy.
- Znajdź odpowiadającą jej agresywną kartę okrętu powietrznego. To z niej będziesz korzystać.






**JEŚLI CHCESZ UŻYĆ MODUŁU ROZSTRZYgniĘCIA:** Wybierz kartę rozstrzygnięcia, a następnie weź odpowiadającą jej kartę rozstrzygnięcia dla Automy, która opisuje dodatkowe zasady, jeśli takowe występują.

### OBLEGANIE BAZY AUTOMY











Jeśli na początku tury Automy nie posiada ona na planszy żadnych jednostek lądowych, zaś jednostki przeciwnika kontrolują wszystkie terytoria sąsiadujące z jej bazą, w tej turze zignoruj dwa pierwsze rzędy na karcie Automy i zamiast tego użyj tych symboli:



## OKRĘTY POWIETRZNE

- Za każdym razem, gdy postać Automy wykonuje ruch, który nie jest atakiem ( lub ,  ), przemieszcza także swój okręt powietrzny. Pierwsza rusza się postać, a następnie okręt.
- Okręty powietrzne Automy nie mają zdolności pasywnej.
- W przeciwieństwie do innych jednostek, okręty powietrzne Automy nie mają sąsiedztwa (patrz strona 5 zasad Automy w podstawowej wersji gry). Oznacza to, że okręty Automy nie wpływają na żadne zasady, w których wspomniane jest sąsiedztwo jednostek.
- Niektóre zasady okrętów Automy odnoszą się do sąsiedztwa z okrętem Automy. Sąsiedztwem jest sześć pól wokół okrętu, ale nie terytorium, na którym okręt się znajduje.
- Okręt Automy podlega tym samym ograniczeniom ruchu co pozostałe jednostki Automy, aż do chwili, gdy żeton na torze gwiazdek opuści pole . Ograniczenie to dotyczy także wspomnianej powyżej zasady sąsiedztwa.

## RUCH JEDNOSTEK BOJOWYCH AUTOMY

Wszystkie akcje ruchu Automy, które przemieszczają *jednostkę bojową* (, ,  ,  ,   oraz  ), mają dwa dodatkowe rozstrzygnięcia, które rozpatruje się przed pozostałymi:

1. Dozwolone terytorium najbliższe okrętowi Automy.
2. Dozwolone terytorium *nie* zawierające wrogich okrętów powietrznych.

## KARTY OKRĘTÓW AUTOMY

Agresywne karty okrętów mają odpowiadające im karty działające z Automą.

Karty te mają ten sam format oraz jeden lub więcej z następujących elementów:



1. Procedura **ruchu** dla okrętu Automy.
2. Specjalna „**zdolność**” dla okrętu Automy.
3. Zasady **walki**.

Za każdym razem, gdy Automa bierze udział w walce na terytorium swojego okrętu, użyj zasad walki na karcie okrętu (chyba że napisano inaczej).

## KARTY ROZSTRZYgniĘĆ

Niektóre karty rozstrzygnięć mają zmienione zasady podczas gry z Automą. Zmiany te są opisane na kartach rozstrzygnięć Automy. W przypadku wszystkich rozstrzygnięć Automa wyzwala koniec gry tak jak gracz.

## WARIANT AKTYWNEGO OKRĘTU

Jeśli chcesz, aby okręt powietrzny Automy był bardziej aktywny, dodaj ,  jako trzeci wyzwacz jego ruchu.

