

AUTOMA

SCYTHE

NAJEŹDZCY Z DALEKICH KRAIN

PROJEKT: DAVID STUDLEY

KONSULTACJE: LINES J. HUTTER I MORTEN MONRAD PEDERSEN

ELEMENTY GRY

4 nowe karty Automy

2 karty pomocy Automy (odzwierciedlające zmiany zasad frakcji Albion i Togawa)

PRZYGOTOWANIE

Gdy po raz pierwszy grasz partię z tym rozszerzeniem, usuń z talii Automy karty nr 5, 8, 18 i 19 i zastąp je czterema kartami Automy z tego pudełka. Odrzucone karty nie będą już nigdy więcej w użyciu.

Jeśli Automa gra jako Albion albo Togawa, umieść na jej planszy frakcji znaczniki flag albo pułapek (uzbrojoną stroną do góry). Przemieszaj znaczniki pułapek, tak byś nie znał ich zawartości.


PRZEBIEG ROZGRYWKI

Graj według zasad Automy z modyfikacjami opisanymi w tej instrukcji. Dotyczą one wyłącznie sytuacji, gdy Automa gra frakcją Albion albo Togawa.

Umieszczone na planszy przez Automę znaczniki flag i pułapek nie wpływają na ruchy Automy, czasami tylko Automa-Togawa wejdzie na pułapkę, by ją uzbroić. Pułapki umieszczone przez gracza czasami wpłyną na ruch Automy.

Automa będzie zyskiwać dodatkowe punkty dzięki flagom i pułapkom, zatem walka z tym przeciwnikiem będzie szczególnie wymagająca.

OGRANICZENIA DOZWOLONYCH RUCHÓW DLA ALBIONU I TOGAWY

Gdy Automa gra frakcją Albion albo Togawa, ma dodatkowe ograniczenia ruchu: nie może wchodzić na terytorium z tunelem, jeśli kostka technologii znajduje się na polu oznaczonym symbolem  na karcie toru gwiazdek. Ograniczenie dotyczące przekraczania rzek normalnie obowiązuje.

AUTOMA GRAJĄCA FRAKcją ALBION

Umieszczanie flag: Grając Albionem, Automa korzysta z możliwości umieszczania na planszy znaczników flag. Pod koniec gry terytoria z flagami dają frakcji Albionu dodatkowe punkty, tak jak opisano to w zasadach rozszerzenia. Umieszczenie flagi ma miejsce podczas wykonania akcji SPOTKANIE/FABRYKA (🏭). Po zakończeniu ruchu, jeśli Automa ma jeszcze w puli znacznik flagi, umieszcza go na terytorium z postacią.

AUTOMA GRAJĄCA PRZECIWKO FRAKЦИИ ALBION

Zasady gry nie zmieniają się.

AUTOMA GRAJĄCA FRAKcją TOGAWA

UMIESZCZANIE PUŁAPEK: Grając Togawą, Automa korzysta z możliwości umieszczania na planszy znaczników pułapek. Pod koniec gry terytoria z pułapkami dają frakcji Togawa dodatkowe punkty, tak jak to opisano w zasadach rozszerzenia. Umieszczenie pułapki ma miejsce podczas wykonania akcji SPOTKANIE/FABRYKA (🏭). Po zakończeniu ruchu, jeśli Automa ma jeszcze w puli znacznik pułapki, umieszcza losowy uzbrojony znacznik na terytorium z postacią. Nie wolno ci podglądać rewersu znacznika pułapki, chyba że uruchomisz daną pułapkę.

UZBRAJANIE PUŁAPEK. Jeśli na planszy znajduje się nieuzbrojona pułapka, a sprawdzenie możliwości wykonania akcji SPOTKANIE/FABRYKA (🏭) daje odpowiedź negatywną, należy przemieścić postać na terytorium z nieuzbrojoną pułapką i uzbroić ją. Akcję tę należy wykonać tak samo jak akcję SPOTKANIE/FABRYKA (🏭), ale terytorium z nieuzbrojoną pułapką nie musi sąsiadować z terytorium z jednostką Automy. *Postać Automy może przemieścić się na dowolne terytorium z nieuzbrojoną pułapką podczas wykonywania akcji SPOTKANIE/FABRYKA (🏭).* Jeśli takich terytoriów jest więcej, wybierz to, które jest najbliżej jednostki przeciwnika (używaj zwykłych zasad rozstrzygania remisów odległości).

AUTOMA GRAJĄCA PRZECIWKO FRAKЦИИ TOGAWA

Automa normalnie uruchamia pułapki i ponosi związane z tym straty, *poza stratę popularności, którą ignoruje.* By Automa wpadała w pułapki, należy dodać nową linię w zasadach rozstrzygania remisów odległości: Terytorium zawierające uzbrojoną pułapkę, przed analizą po kolei każdego rzędu na planszy. Zatem w tej sytuacji rozstrzygamy remisy w odległości w następujący sposób:

ROZSTRZYGNIECIE 1: Terytorium położone bliżej Fabryki.

ROZSTRZYGNIECIE 2: Terytorium zawierające uzbrojoną pułapkę.

ROZSTRZYGNIECIE 3: Normalna kolejność.

