

1920 +

EKSPEDYCYJE

AUTOMA

OPRACOWANIE: MORTEN MONRAD PEDERSEN
 POMOC W OPRACOWANIU: LINES J. HUTTER I DAVID STUDLEY

WPROWADZANIE

Niniejsza instrukcja wprowadza do Ekspedycji sztucznego przeciwnika o nazwie „Automa”, umożliwiającego rozegranie gry jednoosobowej.

UWAGA PROJEKTANTÓW: Niniejszy wariant jednoosobowy ma swoje korzenie w dodatku „Toskania”. Opracowując go, szukaliśmy specjalnej nazwy dla sztucznego przeciwnika. Słowo „automa” w języku włoskim oznacza automat.

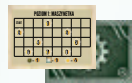
Nazwy poziomów trudności pochodzą od polskiego słowa „maszyna”. Wybrano język polski, ponieważ artysta i twórca świata tej gry, Jakub Różalski, pochodzi z Polski.

KOMPONENTY

14 kart Automy



5 kart postępu Automy



1 karta chwały Automy

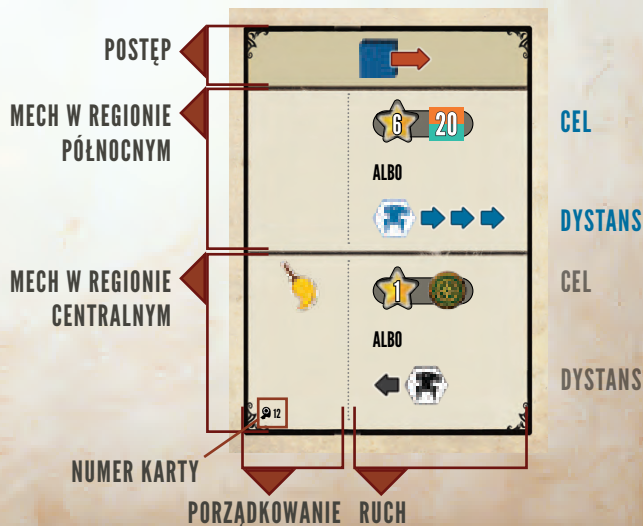


1 karta pomocy Automy



KARTY AUTOMY

Karty Automy podzielone są na 3 kategorie: postęp, mech w regionie północnym i mech w regionie centralnym. Obie kategorie mechów na karcie są dodatkowo podzielone na 2 kolumny: *porządkowanie* i *ruch* – pierwsza może być pusta, a druga kolumna zawiera linię celu oraz linię dystansu. Numer karty nie ma żadnej funkcji podczas rozgrywki.



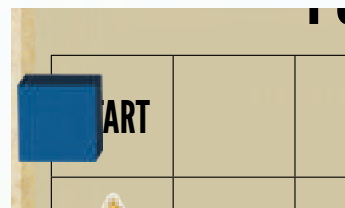
PRZYGOTOWANIE

Przygotuj grę jak do rozgrywki dwuosobowej, ale pomini przygotowanie „komponentów gracza” dla Automy. Następnie:

1. Umieść 1 mecha na najbardziej wysuniętym na zachód obszarze północnym. Od teraz jest to mech Automy w regionie północnym. *Sugerujemy wpięcie tego mecha do niebieskiej podstawki, aby odpowiadała kolorowi na kartach Automy.*
2. Umieść 1 mecha na najbardziej wysuniętym na wschód obszarze centralnym. Od teraz jest to mech Automy w regionie centralnym. *Sugerujemy użycie czarnej podstawki.*



3. Wybierz poziom trudności kładąc odpowiednią kartę postępu na stole. *Dla pierwszej rozgrywki sugerujemy „Poziom 2”.*
4. Umieść niewykorzystany znacznik akcji na polu startowym toru na karcie postępu. Od teraz będzie to znacznik postępu Automy.
5. Potasuj karty Automy. Odłóż na bok 2 zakryte karty bez patrzenia na nie, a z pozostałych utwórz zakrytą talię Automy.
6. Umieść kartę chwały obok talii Automy, a następnie połóż 4 znaczniki chwały w kolorze pierwszego mecha Automy i 4 w kolorze drugiego mecha Automy na polach 1-8. Zauważ, że Automa otrzymuje 8 znaczników chwały, a nie 4 tak jak ty.



Wybierz losowo pierwszego gracza.

ZASADY OGÓLNE

Automę należy traktować jako gracza pod każdym względem, niemniej funkcjonuje na uproszczonych regułach. Wszelkie zasady rozgrywki przeciwko innym graczom, które nie zostały wyraźnie zastąpione w tej instrukcji, nadal obowiązują.

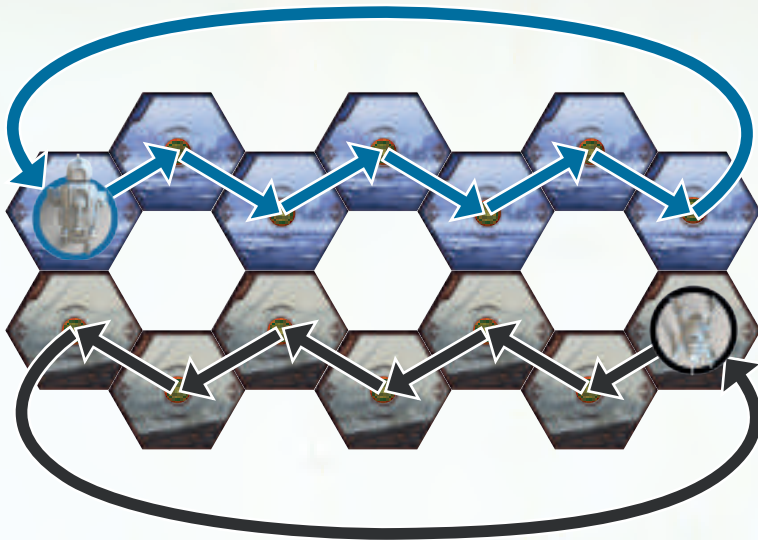
Jeśli dobierzesz z talii kartę, która odnosi się do innego gracza (karty o numerach 017, 030, 056 lub 063), odłóż ją do pudełka i dobierz nową.

UWAGA PROJEKTANTÓW: Podczas punktacji, Automa jest traktowana jako 1 gracz, mimo że na planszy reprezentuje 2 graczy. Nie rozpaczaj więc, gdy zdobędzie więcej żetonów mapy i zepsucia niż ty.

RUCH MECHA AUTOMY

Mech w regionie północnym porusza się zawsze na wschód. Po pokonaniu obszaru najbardziej wysuniętego na wschód, od razu przenosi się na pierwszy zachodni obszar.

Mech w regionie centralnym porusza się zawsze na zachód.



Oprócz przenoszenia pomiędzy krańcowymi obszarami, Automeę obowiązują **ważne wyjątki dotyczące ruchu**:

- Mechy Automy mogą przemieszczać się przez zakryte obszary lub kończyć na nich ruch.
- Mechy Automy odkrywają płytki obszarów tylko podczas rozpatrywania stosownej akcji (patrz Akcje mechów).
- Podczas ruchu, mechy Automy pomijają obszar, na którym znajduje się twój mech. Co więcej, ten obszar jest ignorowany podczas określania celu mecha Automy.
- Automa nie otrzymuje korzyści widniejących na płytkach obszarów. Automa otrzymuje żetony map i żetony zepsucia tylko wtedy, gdy wskazuje na to akcja mecha (patrz Akcje mecha).
- **Twój** mech może przekraczać zakryte obszary, na których znajduje się mech Automy (te obszary nadal wliczają się do zasięgu ruchu twojego mecha). W przypadku obszaru 19, może to doprowadzić do sytuacji, w której nie będziesz mógł użyć żadnych korzyści w ramach akcji zbierz.

Ekspedycja Automy przybyła na miejsce przed tobą. Kiedy jej członkowie odkryli wszechobecne w regionie zepsucie, wpadli w obsesję uwolnienia tego terenu od trapiącej go plagi.

W tym celu, mech Automy przemierza okolice, często nie zostawiając żadnego śladu. Zupełnie jakby korzystał z portali czasoprzestrzennych. Niektórzy spekulowali, że zespół ma wiele mechów lub rzeczywiście korzysta z portali, ale te szalone tezy nigdy nie znalazły potwierdzenia w rzeczywistości.

TURA AUTOMY


Ty i Automa rozgrywacie swoje tury naprzemiennie.

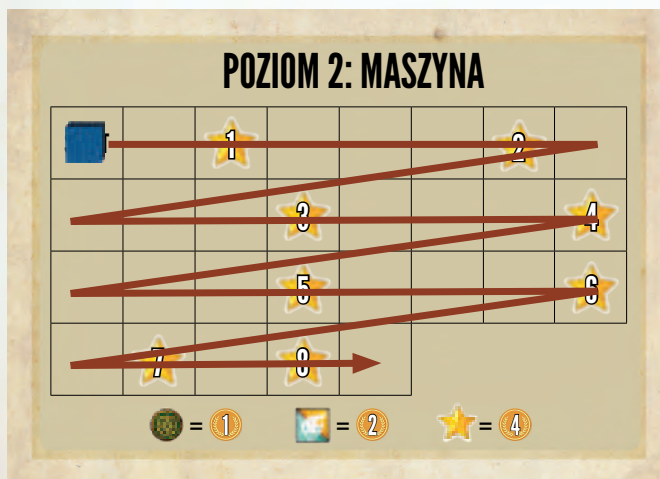
Każda tura Automy przebiega w sposób opisany poniżej. Słowa wyróżnione *w ten sposób* odnoszą się do sekcji instrukcji noszących te same podtytuły.


1. Jeśli talia Automy się wyczerpie, potasuj wszystkie karty Automy, w tym 2 odłożone na bok podczas przygotowania, i utwórz nową talię. Następnie odłóż 2 wierzchnie karty na bok zakryte, nie patrząc na nie.
2. Dobierz wierzchnią kartę z talii Automy i użyj jej do przeprowadzenia tury Automy.
3. *Przesuń znacznik postępu*, jeśli tak nakazuje karta Automy.
4. Wykonaj *Akcje mecha* w regionie północnym.
5. Wykonaj *Akcje mecha* w regionie centralnym.

PRZESUŃ ZNACZNIK POSTĘPU

Automa nie zdobywa chwały tak jak ty. Zamiast tego korzysta z toru postępu.

Jeśli w linii postępu na karcie Automy znajduje się symbol , przesuń znacznik postępu o 1 pole w prawo (po dotarciu do ostatniego pola danego wiersza, przenieś znacznik postępu na pierwsze lewe pole wiersza poniżej):




Jeśli znacznik znajdzie się na polu z symbolem , weź następny znacznik chwały (kolejność rosnąca) z karty chwały Automy i umieść go w lewym górnym rogu planszy bazy, a nie na jednej z kategorii chwały.

AKCJE MECHÓW







Ta część instrukcji odnosi się do mecha, dla którego rozpatrujesz akcje.

Jeśli więc rozpatrujesz akcje dla mecha w regionie północnym, „cel” odnosi się do linii celu mecha w regionie północnym na karcie Automy.

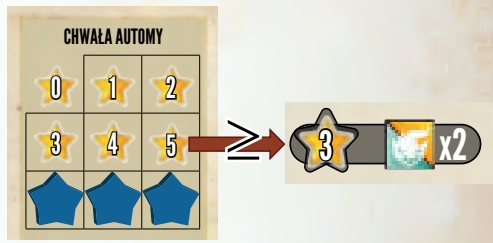
Cały ruch odbywa się w kierunku określonym dla danego mecha (na wschód dla mecha północnego i na zachód dla mecha centralnego).

1. Jeśli na karcie Automy znajduje się symbol , uporządkuj wszystkie odkryte karty sąsiadujące z obszarem, na którym znajduje się dany mech.
2. Jeśli w linii celu znajduje się symbol wymaganej chwały, a Automa ma w bazie co najmniej tyle chwały ile wskazano na symbolu, wykonaj następujące czynności:

a. Sprawdź kolejne obszary w zasięgu i kierunku ruchu mecha w poszukiwaniu symbolu odpowiadającego symbolowi celu:

- Symbol  odpowiada obszarowi z żetonem .
- Symbol  odpowiada tylko obszarowi, na którym znajduje się żeton . **Ten symbol nie odpowiada obszarom z pozostałymi żetonami zepsucia.**
- Symbol  odpowiada obszarowi z co najmniej 1 żetonem zepsucia. Wyjątek: żeton  należy w tym przypadku zignorować. Mnożniki (x1, x2 i x3) znajdujące się obok symbolu nie mają znaczenia przy wyborze celu.

PRZYKŁAD: Po tym, jak Automa umieściła 5 znaczników chwały na planszy bazy, celem jest obszar z żetonem zepsucia, ponieważ cel wymaga od Automy posiadania co najmniej 3 chwały.

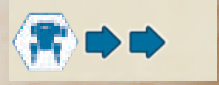


- b. Jeśli w zasięgu znajduje się co najmniej 1 obszar odpowiadający wymaganiom celu na karcie Automy, przemieść mecha na pierwszy pasujący obszar zasięgu (0-3). Może to również być obszar, na którym ten mech aktualnie się znajduje. Następnie przeprowadź odpowiednią akcję zgodnie z opisem na następnej stronie.

PRZYKŁAD: Dopasowanie wymagań celu dla trzech różnych symboli.




3. Jeśli Automa nie ma wystarczająco dużo chwały lub w zasięgu nie znajduje się żaden obszar, który spełnia warunek celu z karty Automy, przesuń mecha o tyle obszarów, ile wskazuje symbol w linii dystansu.



Pamiętaj, że niezależnie od dystansu przedstawionego przez ten symbol, musisz zawsze sprawdzić do 3 obszarów, szukając dopasowania do symbolu celu Automy.



Pamiętaj o wyjątkach od zasad *ruchu mecha Automy*.

AKCJA: EKSPORUJ


W ramach akcji :


1. Automa otrzymuje żeton mapy z danego obszaru.
2. Odkryj płytkę obszaru i umieść na niej żeton zepsucia.

20 AKCJA: PRZEZWYCIĘŻENIE ŻETONU

W ramach akcji , Automa otrzymuje żeton  z danego obszaru.

AKCJA: PRZEZWYCIĘŻENIE


W ramach akcji , Automa zdobywa tyle wierzchnich żetonów zepsucia z danego obszaru, ile wskazuje mnożnik (x1, x2 lub x3) przy symbolu na karcie Automy. Jeżeli na danym obszarze zabraknie żetonów zepsucia przed dobraniem ilości wskazanej przez mnożnik, należy przerwać rozpatrywanie tej akcji.

Pamiętaj, że podczas rozpatrywania tej akcji należy zignorować żeton .

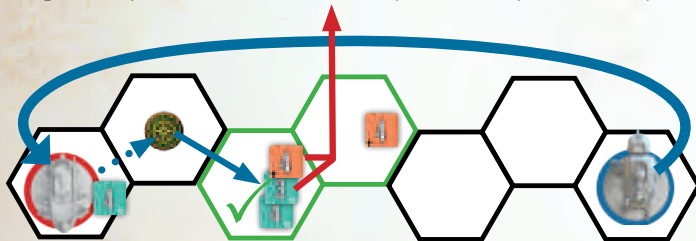
PRZYKŁAD: Karta chwały i karta Automy wyglądają następująco:



Karta chwały pokazuje, że Automa posiada na planszy bazy 3 znaczniki chwały, co spełnia wymagania w linii celu karty Automy. W związku z tym, Automa podejmie próbę wykonania akcji.

Jest to akcja , więc musisz szukać obszarów w zasięgu 0-3, na których znajduje się co najmniej 1 żeton zepsucia.




W regionie północnym niebieski mech należy do Automy, a czerwony do ciebie:



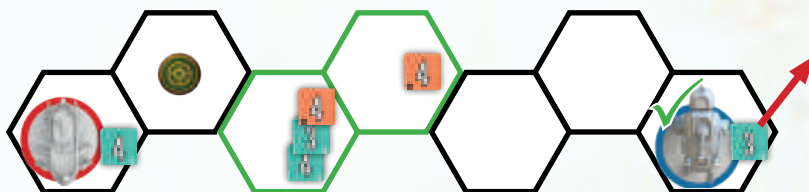
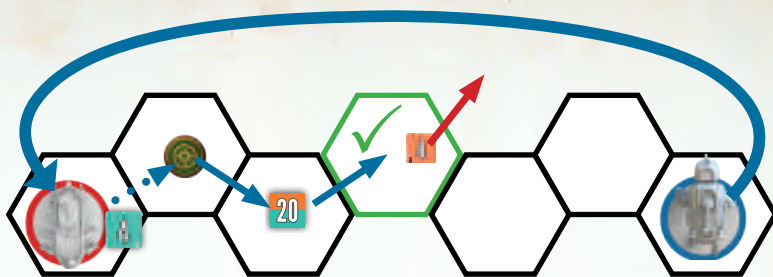
Obszar z twoim mechem (czerwony) należy zignorować przy rozpatrywaniu zasięgu celu z karty Automy. Żeton zepsucia na obszarze z twoim mechem należy zignorować, ponieważ ten obszar nie wlicza się do dystansu od 0 do 3 obszarów.

Obszar z żetonem mapy nie spełnia warunku celu karty Automy. Gdy ten obszar zostanie odkryty, to dopiero wtedy umieścisz na nim stosowną liczbę żetonów zepsucia, jednak w bieżącej turze, Automa jeszcze nie otrzymuje tych żetonów.

W związku z tym, tylko 2 obszary oznaczone zielonymi krawędziami spełniają wymagania celu na karcie Automy. Obszar z zielonym symbolem wyboru jest pierwszy spośród 2, więc zostaje celem ruchu mecha Automy. Automa przenosi swojego mecha na ten obszar.

Ponieważ w linii celu, obok symbolu  znajduje się mnożnik „x2”, Automa otrzymuje z tego obszaru 2 wierzchnie żetony zepsucia  i .

Poniżej znajdują się ilustracje alternatywnych scenariuszy dla tego przykładu, które różnią się wyłącznie konfiguracją żetonów zepsucia na tych obszarach. Pozostałe założenia przykładu pozostają bez zmian:



KONIEC GRY I PUNKTACJA

Automa inicjuje sekwencję końca gry, gdy umieści na planszy bazy swój ósmy znacznik chwały. Ty możesz rozpocząć ten proces wcześniej, umieszczając na planszy bazy swój ostatni (czwarty) znacznik chwały.

Automa otrzymuje punkty za każdy swój znacznik chwały na planszy bazy, a także za wszystkie zdobyte mapy i żetony zepsucia. Liczba monet przynależnych za każdy typ żetonu dla wybranego poziomu trudności została przedstawiona na stosownej karcie postępu.

W przypadku remisu w sumie posiadanych pieniędzy, zwycięża Automa.

POZIOMY TRUDNOŚCI

Poziom trudności można dostosować wybierając kartę postępu dla Automy, przy czym poziom 1: Maszynetka jest najłatwiejszy, a poziom 5: Ultimaszyna jest najtrudniejszy.

Jeśli chcesz ułatwić lub utrudnić grę, bez modyfikowania długości rozgrywki, możesz zmienić liczbę monet, które Automa zdobywa za każdy znacznik chwały. Zalecamy zmianę w zakresie od -2 do +3.



STONEMAIER
GAMES