

Libertalia

WICHRY GALECREST AUTOMA

Zasady gry solo: Lines J. Hutter
i Morten Monrad Pedersen

Instrukcja ta wyjaśnia system uzupełniający Libertalię: Automa o dwóch automatycznych graczach: Automa i Podkradacz. Umożliwiają oni grę w trybie solo.

Nota od wydawcy: Nasi automatyczni gracze otrzymali nazwę „Automa” od włoskiego słowa „automaton”, ponieważ pierwszy przeciwnik, którego stworzyliśmy, powstał na potrzeby gry Viticulture, rozgrywanej się we Włoszech. Z kolei Podkradacz zyskał swoją nazwę w zupełnie inny sposób...

ELEMENTY GRY

39 kart trybu solo



1 karta pomocy gracza



4 zastępcze kafelki łupu Automy z symbolem



PODSTAWOWE ZASADY

Automa i Podkradacz grają według własnych, prostych zasad. Każda zasada, która nie została tutaj wyraźnie zanegowana, nadal obowiązuje.

Automa

W rozumieniu gry, Automa jest graczem ze wszystkimi tego konsekwencjami, z wyjątkiem sytuacji zanegowanych w niniejszej instrukcji.

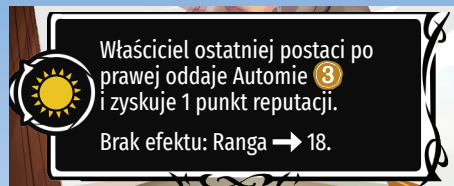
Podkradacz

Podkradacz stanowi tylko ułamek gracza. W rozumieniu gry nie jest ani graczem, ani właścicielem postaci, ale jego aktualnie zagrana postać jest uznawana za postać na wyspie.

Jego jedyne dwie akcje, to dodawanie postaci na wyspę w każdej turze i usuwanie żetonu łupu podczas fazy zmierzchu.

Nie posiada on znacznika reputacji, a w przypadku remisu, postacie przez niego zagrane zostają zawsze umieszczone po lewej.

Przykład: Postać nr 3, Żebrak, posiada taką zdolność:



Postać ostatnia po prawej to ta zagrana przez Podkradacza. To ją wybierze zasada, ponieważ jest to postać na wyspie, jednak nie wystąpi żaden efekt – nie zostaną przyznane żadne dublony ani punkty reputacji – ponieważ postać ta nie posiada właściciela.

WYJAŚNIENIE KART TRYBU SOLO

39 kart trybu solo działa w dwóch różnych ustawieniach. Identyfikuj one kartę jako należącą do **Automy** lub **Podkradacza**.

KARTA AUTOMY

Przód



Tył



KARTA PODKRADACZA

Przód



Tył

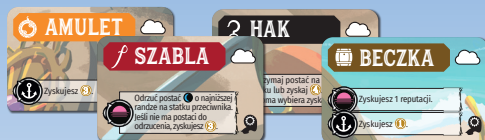


PRZYGOTOWANIE

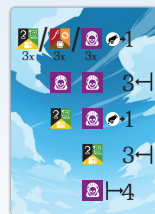
Postać 37, Wietrzna Nimfa, nie jest wykorzystywana w trybie solo, ale nie musisz usuwać jej ze swojego zestawu.

Przygotowanie w wariantcie dla dwóch graczy z Automą jako drugim graczem i fioletem jako kolorem tego gracza. Zastosuj poniższe zmiany.

1. Nie używaj kafelka Kadeta.
2. Zastąp kafelek haka, szabli, amuletu i beczki odpowiednimi kafelkami zastępczymi Automy.
3. Rozmieść kafelki łupu w sposób ukazany na poniższej ilustracji (wersja Spokój):



4. Potasuj karty trybu solo i umieść je w zakrytym stosie **zestawu kart do gry solo**. Połóż je w taki sposób, by numery znajdowały się w odpowiednim ustawieniu (orientacji) do poprawnego ich odczytania.
5. Automa nie otrzymuje zestawu postaci.
6. Umieść swój znacznik reputacji oraz znacznik reputacji Automy losowo na polach 3 i 4 toru reputacji (zgodnie z przygotowaniem w wariantcie dla 2 graczy).



Ustawienie zestawu do gry solo

PRZYGOTOWANIE: PRZED KAŻDĄ WYPRAWĄ

1. Przed każdą wyprawą wybierz karty do dodania do ręki twojej i Automy poprzez pociągnięcie pierwszych 6 kart ze stosu solo, upewniając się, że ustawione są one stroną Automy ku górze (fioletowa flaga w lewym górnym rogu). Pamiętaj o wyciągnięciu takich samych sześciu kart z własnego zestawu kart.

Nota od wydawcy: Sugerujemy, by nie poświęcać czasu na przyglądanie się zdolnościom kart postaci Automy podczas pierwszych rozgrywek. W większości są one podobne do zdolności kart gracza.

2. Dodaj wybrane 6 kart do **ręki Automy**. Jej ręka powinna zawsze być rozłożona jako odkryty rząd kart, posortowany według rang od najniższej karty pierwszej z lewej do najwyższej ostatniej z prawej.
3. Przydziel Automie odpowiednią liczbę dublonów, zgodnie z jej reputacją.

PRZEBIEG GRY

Wybór kart

Podczas każdej fazy dnia, przy wyborze kart należy postępować zgodnie z procedurą poniżej.

Nota od wydawcy: Podczas umieszczania kart Automy i Podkradacza na wyspie, upewnij się, by położyć je we właściwym ustawieniu, jako Automę lub Podkradacza, zgodnie ze stroną 2.

1. **Ty:** Wybierz kartę i umieść ją na wyspie.
2. **Podkradacz:** Pociągnij wierzchnią kartę ze stosu solo i ustaw ją stroną Podkradacza ku górze (pomarańczowa flaga w lewym górnym rogu), a następnie umieść odkrytą na wyspie zgodnie z normalnymi zasadami.

3. Automa:

a) Rozdziel żetony łupu z aktualnego dnia na 3 kategorie:

- **Dobry:** i (skrzynia, hak i mapa).
- **Średni:** i (szabla, amulet i beczka).
- **Zły:** (relikwia).

Nota od wydawcy: Nie ma konieczności zapamiętywania tych kategorii.

b) Aby określić, jaką kartę zagra Automa, podejrzuj (ale nie ciągnij) wierzchnią kartę stosu solo. Zaczniij od górnego rzędu i kieruj się w dół listy, aż znajdziesz rząd, gdzie ikony pasować będą do łupu z aktualnego dnia. Wszystkie karty posiadają dokładnie te same rzędy ikon:

- Pierwszy rząd jest zgodny z jakimkolwiek zestawem 3 żetonów łupu z tej samej kategorii, np. (średni, średni, średni).
- Drugi rząd jest zgodny z jakąkolwiek kombinacją żetonów z dwoma złymi żetonami, np. .
- Trzeci rząd jest zgodny z jakąkolwiek kombinacją żetonów z przynajmniej jednym złym i jednym dobrym żetonem łupu, np. .
- Czwarty rząd jest zgodny z jakąkolwiek kombinacją żetonów z przynajmniej jednym dobrym żetonem, np. .

• Ostatni rząd jest zgodny z jakąkolwiek kombinacją żetonów z jednym złym żetonem. Uwaga: ten rząd zawsze będzie zgodny z wszelkimi pozostałymi kombinacjami, co oznacza, że będą one pasować do schematu zły, średni, średni.



c) Ikony w prawej kolumnie tabeli wyznaczają kartę z ręki Automy, która zostanie zagrana.

Przykłady:

- ↳3 Strzałka pokazuje, że należy zacząć od lewej i liczyć w prawą stronę, a więc na trzecią kartę od lewej.
- 1← Ostatnia karta po prawej.
- 👁️→2 Druga karta od lewej z symbolem 👁️ pod oznaczeniem rangi. Pomiń wszystkie karty bez symbolu 👁️.

Jeśli Automa posiada na ręce mniej kart niż wyznaczona liczba, dolicz do najdalszej możliwej i zatrzymaj się na końcu rzędu kart.

👁️ oznacza wyłącznie karty z symbolem 👁️. Jeśli na ręce Automy znajduje się tylko jedna taka karta, to właśnie ona zostaje zagrana. Jeśli na ręce Automy nie ma kart z tym symbolem, Automa zagrywa z ręki ostatnią kartę po prawej.

d) Automa zagrywa wybraną kartę. Umieść ją na wyspie zgodnie z normalnymi zasadami.

Przykład: Automa posiada na ręce następujące karty:



Żetony łupu dnia to 🏠 🏠 🏠. Są one zgodne z kategoriami dobre, dobre, złe. Wierchnią kartą stosu solo jest karta ukazana jako ostatnia z prawej.

Pierwszy rząd na karcie nie jest zgodny, ponieważ nie wszystkie żetony są z tej samej kategorii.

Drugi rząd także nie jest zgodny, ponieważ mamy tylko jeden zły żeton.

Trzeci rząd jest zgodny, ponieważ posiada jeden zły i jeden dobry żeton łupu. Automa zagrywa więc drugą kartę ze swojej ręki, licząc od prawej strony:



2←



Jeśli żetonami łupu byłyby 🏠 🏠 🏠 (dobre, średni, średni), byłyby one zgodne z czwartym rzędem (👁️→2). W tym wypadku Automa zagrałaby kartę o randze 17, jako że jest to druga karta licząc od lewej, która posiada symbol 👁️.

Dzień (☀)

Rozpatrz fazę dnia jak zwykle, z następującymi dodatkami.

Automa: Jeśli postać Automy na wyspie posiada zdolność dnia, która nie może zostać aktywowana lub jej aktywacja nie zmieni stanu gry, wtedy **ranga postaci zostaje zwiększona do liczby określonej po wskazaniu „Brak efektu” na karcie**. Zmiana rang następuje dopiero na końcu fazy dnia. W razie konieczności należy zmienić kolejność postaci na wyspie.

Uwaga: Zmiana stanu gry to jakakolwiek zmiana. Np. którykolwiek z graczy zyskuje dublony, traci punkty reputacji lub odrzuca kartę – wszystkie te sytuacje są uznawane za zmianę stanu.

Podkradacz: Nie aktywuje żadnej zdolności.

Zmierzch (🌅)

Rozpatrz fazę zmierzchu jak zwykle. Zarówno Automa, jak i Podkradacz zyskują żetony łupu w kolejności zgodnej z rangą kart, które zostały przez nich zagrane.

Automa: Automa zyskuje ten żeton łupu spośród dostępnych, który jest pierwszy po lewej na poniższej liście kolejności wyboru łupu i aktywuje jego zdolność (jeśli jest):



Kolejność jest taka sama jak ta, w której zostały ułożone kafelki łupu podczas fazy przygotowania. Kiedy już ją zapamiętasz, możesz zacząć rozmieszczać kafelki łupu tak, by pasowały one do miejsc na planszy.

Jeśli Automa musi wybrać żeton łupu w fazie innej niż zmierzch, zrobi to w taki sam sposób.

Podkradacz: Podkradacz zyskuje żeton łupu zgodnie z listą wyboru kolejności łupu, nawet wtedy, gdy w tej samej rundzie kolejność ta została zmieniona dla Automy. Odłóż żeton łupu Podkradacza z powrotem do woreczka, nie aktywując żadnej umiejętności.

Umieść kartę zagrąną przez Podkradacza na stosie kart odrzuconych zestawu solo.

Noc (🌑)

Automa: Aktywuje swoje zdolności nocy w kolejności od najniższej rangi, chyba że napisano inaczej.

Podkradacz: Nie robi nic.

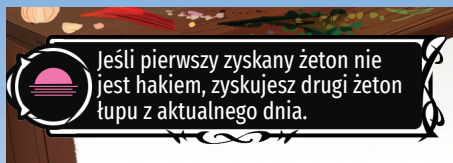
KONIEC WYPRAWY

Automa: Automa aktywuje zdolności żetonów łupu w normalny sposób. Jeśli w grze są wersje sztormowe map i skrzyń, najpierw rozpatruje skrzynie.

Podkradacz: Nie bierze udziału w punktowaniu.

WYJAŚNIENIE KARTY

Wersja karty 26, Kuka, dla normalnego gracza może stanowić wątpliwość w grze solo:



W grze na wielu graczy, Kuk może zostać odrzucony przez sztormową wersję haka, ale zastępcze kafelki łupu Automy nie odrzucają niczego, więc ten scenariusz nie może się wydarzyć.

Zawsze więc zyskujesz drugi żeton łupu, jeśli tylko jakieś pozostały.

POZIOMY TRUDNOŚCI

Możesz zmienić poziom trudności poprzez przydzielenie w fazie przygotowania gry odpowiedniego bogactwa sobie lub Automie.

POZIOM	TWOJE BOGACTWO	BOGACTWO AUTOMY
Szczur lądowy (bardzo łatwy)	20	0
Hultaj	10	0
Pirat (normalny)	0	0
Kapitan	0	8
Awanturnik	0	20
Arrrr-gh! (ekspert)	0	34



Vertima Sp. z o.o.
Al. Przyjaźni 59L/7, 45-573 Opole
www.phalanxgames.pl

