

# TULL AU TOMA

ZASADY GRY SOLO W RED RISING™

Projekt: Morten Monrad Pedersen

Współpraca: Lieve Teugels, Israel Waldrom i Ben L. Montgomery

## WPROWADZENIE

Ta instrukcja tłumaczy sposób dołączania do gry automatycznego gracza zwanego Tull Au Toma, który pozwala grać w Red Rising solo, na zasadach gry dla dwóch graczy.

Tull Au Toma pozostaje pełnoprawnym graczem, gra jednak według prostszych zasad (np. ignoruje prawie wszystkie teksty na kartach postaci). **Każda zasada, której pominięcia ta instrukcja wyraźnie nie zaznacza, nadal jest stosowana.** Oznacza to, że należy grać zgodnie z zasadami gry w trybie wielu graczy (multiplayer).

**Uwaga od twórcy gry: Tull Au Toma jest najmłodszą członkinią rasy Autom – serii sztucznych przeciwników opartych na takich samych założeniach projektowych. Ich nazwa pochodzi od włoskiego „Automa”, które oznacza „Automaton”, jako że pierwszy z nich rozegrał swoją grę właśnie we Włoszech.**

## ELEMENTY GRY

22 karty Au Tomy



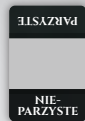
4 karty priorytetu



1 dwustronna karta bonusu Luny



1 dwustronna karta parzystych/nieparzystych i punktowania



2 dwustronne karty pomocy dla Au Tomy



## ELEMENTY KART AU TOMY

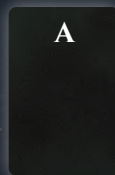
Karty Au Tomy podzielone są na sekcje i ikony, które będą wyjaśniane w trakcie ich wystąpienia.



## PRZYGOTOWANIE

Przed przygotowaniem zwykłej gry 2-osobowej:

1. Przetasuj 22 zwykłe karty Au Tomy i ułóż z nich zakryty stos. Następnie odkłóń na bok pierwsze 4 karty w celu późniejszego użycia.
2. Przetasuj 4 karty priorytetu i połóż po jednej odkrytej karcie na każdej lokacji.
  - a. A oznacza najwyższy priorytet i Au Toma z tej właśnie lokacji będzie korzystać najczęściej. D to priorytet najniższy, oznaczający lokację, z której będzie korzystać najrzadziej.
3. Włóż kartę bonusu Luny pod kartę priorytetu na Lunie w taki sposób, by widoczna była tylko jedna ikona karty.
  - a. Jeśli Luna otrzymała priorytet A, powinna być widoczna ikona lokacji z priorytetem D – i odwrotnie.
  - b. Jeśli Luna otrzymała priorytet B, powinna być widoczna ikona lokacji z priorytetem C – i odwrotnie.



**PRZYKŁAD:** B i C są parą zawierającą Lunę. Luna otrzymała priorytet C, więc karta bonusu Luny powinna ukazywać ikonę lokacji z priorytetem B, którą w tym przypadku jest Instytut.



## WPŁYW AKTYWOWANYCH ZDOŁNOŚCI NA AU TOMA

Kiedy aktywujesz lub zagrywasz zdolność, która (potencjalnie) pozwala ci na kradzież karty postaci od Au Tomy lub zmusza ją do odrzucenia karty, wybierz kartę ze spodu jej stosu.

Za każdym razem, gdy Au Toma zyskuje kartę na swoją rękę albo zwraca kartę po jej odstonięciu, kładzie ją zakrytą na wierzchu swojego stosu.

Jeśli aktywujesz zdolność, która pozwala Au Tomie na zyskanie czegoś za darmo, zawsze wybiera ona, by tak zrobić.

## ODSŁANIANIE KART

Niektóre karty nakazują ci odsłonięcie jednej lub większej liczby kart. Zwykle musisz pokazać te karty innym graczom, ale Au Tomy to nie obchodzi, więc grając przeciwko niej, musisz po prostu posiadać potrzebne karty na swojej ręce.

## KARTA BONUSU LUNY

Kiedy Au Toma zyskuje bonus z Luny (nawet jeśli nie posiada znacznika Suwerena), zyskuje także bonus z lokacji oznaczonej na karcie Luny.

**PRZYKŁAD:** W sytuacji po prawej, gdy Au Toma zyska bonus z Luny, natychmiast położy znacznik Wpływu na Instytucie.

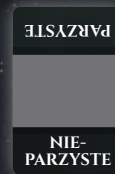


4. Usuń z gry następujące karty: Licytator (Miedziany), Eo (Czerwony), Lichwiarka (Srebrny), Psycholożka (Żółty) i Roque (Złoty).

**UWAGA:** Istnieje wariant, który pozwala na przywrócenie większości z nich do talii (patrz: Wariant).

Następnie kontynuuj przygotowanie gry jak zwykle z opisanymi zmianami.

5. Au Toma zaczyna z dwoma kartami postaci na ręce (w swoim stosie) zamiast normalnych pięciu oraz nie wybiera Domu. Karty w jej ręce leżą zakryte.
6. Weź kartę parzystych/nieparzystych i częściowo schowaj ją pod dolną krawędzią planszy, by wystawał tylko napis PARZYSTE lub NIEPARZYSTE, w zależności od tego, których kart jest więcej na planszy – o parzystej czy nieparzystej liczbie punktów podstawowych (w razie remisu wybierz PARZYSTE). Ta strona pozostaje odkryta przez resztę gry. Zauważ, że zero też jest liczbą parzystą.



**Uwaga od twórcy: Podczas pierwszych kilku rozgrywek nie używaj kart Domów.**

## TURA TULLAU TOMY

Au Toma wykonuje swoje tury tak samo jak normalny gracz. Postępuj następująco:

1. Jeśli Au Toma nie ma żadnych kart na swoim stosie: Stwórz nowy stos, tasując wszystkie karty stosu Au Tomy, łącznie z tymi odłożonymi wcześniej, i odłóż cztery wierzchnie karty, tak jak podczas przygotowania do gry.
2. Dobierz 2 wierzchnie karty ze stosu Au Tomy i dla każdej z nich wykonaj poniższy zestaw czynności, w kolejności ich pociągnięcia. Zakończ wykonywanie akcji z jednej karty, zanim zaczniesz wykonywać akcje kolejnej. Oznacza to, że Au Toma będzie wykonywać dwie akcje Przywództwa w swojej turze, zamiast jednej wykonywanej przez ciebie jako gracza. Au Toma nigdy nie wykonuje akcji Zwiadu.

a. **ZAGRAJ POSTAĆ:** Połóż wierzchnią kartę ze **stosu postaci** (nie z ręki Au Tomy) na lokacji wybranej w sekcji zagrywania karty Au Tomy. W jej przypadku zdolność powiązana z zagrywaniem się nie aktywuje.

b. **ZYSKAJ POSTAĆ:** Au Toma zyskuje wierzchnią kartę ze stosu wskazanego przez sekcję Zyskiwania karty Au Tomy. Połóż ją zakrytą na wierzchu stosu jej ręki.

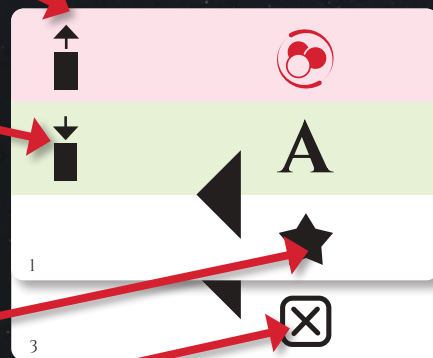
c. **AKCJE DODATKOWE:** Jeśli w sekcji dodatkowych akcji znajduje się jakakolwiek ikona, wykonaj akcję zgodną z jej znaczeniem:

- i. Au Toma zyskuje bonus z lokacji, z której zyskała kartę.
- ii. Odrzuć wierzchnią kartę ze stosu postaci.

3. Odłóż 2 karty Au Tomy (możesz przejrzeć jej odłożone karty w każdym momencie).

**UWAGA:** W przeciwieństwie do ciebie Au Toma może zagrać kartę na tę samą lokację, z której następnie zyska w tej samej turze.

**UWAGA:** Au Toma wykonuje akcje z obydwu dobranych kart, nawet jeśli pierwsza z nich spełni warunki końca gry.



## TULLAU TOMA WYBIERA LOKACJĘ

Kiedy Tull Au Toma wybiera lokację dla zagrywanej lub zyskiwanej karty postaci, skorzystaj z sekcji Zagrywania lub Zyskiwania aktualnej pasującej karty Au Tomy i postępuj zgodnie z poniższą procedurą:

1. Jeśli w sekcji znajduje się ikona lokacji, Au Toma wybiera tę lokację. bezpośrednio pomiędzy Instytutem i Jowiszem i odwrotnie.
2. Jeśli w sekcji znajduje się litera, Au Toma wybiera lokację z tą literą na karcie priorytetu.
3. Puste lokacje nigdy nie mogą być brane pod uwagę podczas zyskiwania postaci, więc jeśli Au Toma wybierze taką lokację:
  - a. Spójrz na ikonę strzałki i zacznij od lokacji, którą wskazuje.
  - b. Przesuwaj się w kierunku wskazanym przez strzałkę, aż znajdziesz pierwszą lokację, która może być brana pod uwagę. Au Toma wybiera tę lokację zamiast poprzedniej. Możesz przechodzić
4. Jeśli Au Toma ma zyskać bonus w postaci znacznika, którego posiada już w wartości 10 (10 znaczników Helium, 10. Pole na torze Floty, 10 znaczników Wpływu), zamiast tego zyskuje ona bonus z innej lokacji (nie zmienia to zyskiwanej karty).
  - a. Skorzystaj ze strzałki rozwiązującej remisy jak w kroku 3., aż Au Toma dotrze do lokacji z bonusem w postaci znacznika, którego nie posiada jeszcze w wartości 10.
  - b. Jeśli Au Toma zyskuje bonus poprzez kartę bonusu Luny, nadal zyska zarówno znacznik Suwerna, jak i bonus zastępczy.



**PRZYKŁAD:** Au Toma ma właśnie zyskać kartę z lokacji B, którą jest Luna. Luna jednak jest pusta, musisz więc wykorzystać ikonę strzałki na aktualnej karcie Au Tomy i wybrać inną lokację.

Strzałka wskazuje w prawo, więc najpierw sprawdzasz Instytut, który także jest pusty. Następnie przechodzisz bezpośrednio na Jowisza, na którym jest położona karta. Au Toma wybiera więc Jowisza.

Ponieważ karta posiada ikonę ★, Au Toma przesuwa się o jedno pole do przodu na torze Floty (ponieważ ostatecznie wybrała Jowisza podczas zyskiwania kart), chyba że już wcześniej osiągnęła 10. pole na torze, w którym to przypadku musi podążyć za strzałką w prawo i wziąć zamiast tego znacznik Helium, jeśli jeszcze nie posiada 10 znaczników Helium, i tak dalej.

## PUNKTOWANIE

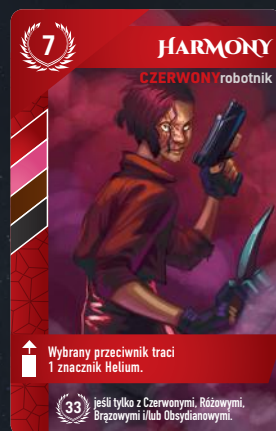
Na normalnym poziomie trudności (poziom 2, sprawdź sekcję Poziomy Trudności) Au Toma zyskuje punkty w następujący sposób:

1. Jej podstawowy wynik to 70 punktów. Dodaj do tego punkty w sposób opisany poniżej.
2. Punkty za tor Floty, znaczniki Helium, znacznik Suwerena i znaczniki Wpływu jak dla normalnego gracza.
3. Zamiast zyskać punkty ze swojej ręki, Au Toma zyskuje następująco:
  - a. Karty na jej ręce tworzą **zestaw**, jeśli ich wartość punktów podstawowych jest parzysta/nieparzysta zgodnie ze słowem widocznym na karcie parzystych/nieparzystych umieszczonej pod planszą podczas przygotowania. Zauważ, że 0 jest liczbą parzystą.
  - b. W innym wypadku karty nie tworzą **zestawu**.
  - c. Podziel karty na te w zestawie i te poza zestawem.
  - d. Zmniejsz rękę Au Tomy do 20 kart. Najpierw odrzuć karty spoza zestawu, następnie te z zestawu, aż zostanie tylko 20 kart. Pomiń ten krok, jeśli Au Toma posiada 20 lub mniej kart.
  - e. Au Toma zyskuje 6 punktów za każdą kartę z zestawu i 3 punkty za każdą kartę spoza zestawu. Pozostałe poziomy trudności modyfikują zyskiwaną liczbę punktów.

**PRZYKŁAD:** Grasza na normalnym poziomie trudności i widoczna jest PARZYSTA strona karty parzyste/nieparzyste.

Au Toma ma na ręce dwie ukazane poniżej karty (i wiele innych).

Tancerz ma dla niej wartość 6 punktów, ponieważ jego wartość punktów podstawowych jest parzysta (zgodnie z kartą parzyste/nieparzyste), a Harmony ma wartość 3 punktów, ponieważ jej wartość punktów podstawowych jest nieparzysta.



## WARIANT: GRA Z POSTACIAMI, KTÓRE ZWYKLE SĄ USUWANE Z GRY

Ten opcjonalny wariant wyjaśnia zasady zagrywania 4 spośród 5 kart, które zwykle są usuwane z gry, by możliwe było ich dołączenie.

**Uwaga od twórcy: Kiedy poczujesz, że sama gra oraz działania Au Tomy przebiegają płynnie, zalecamy skorzystanie z tego wariantu.**

**LICYTATOR (MIEDZIANY):** Rzucaj specjalną kością tak długo, aż wyrzucisz bonus, który Au Toma jest w stanie zyskać (np. nie na torze Floty, jeśli jest już na jego końcu). Au Toma wybiera ten bonus.

**EO (CZERWONY):** Podejrzyj 6 wierzchnich kart jej ręki lub wszystkie, jeśli ma ich mniej. Sprawdź, czy ma Czerwonego, a następnie odłóż karty w tej samej kolejności.

**PSYCHOLOGIA (ŻÓŁTY):** Do tego porównania Au Toma posiada na ręce (przed zmniejszeniem do 20 kart) liczbę kart podzieloną przez 3, zaokrąglając w dół.

- Liczba ta jest obliczana przed zredukowaniem jej ręki do 20 kart (patrz: Punktowanie).

**ROQUE (ZŁOTY):** Podejrzyj 6 wierzchnich kart z jej ręki lub wszystkie, jeśli ma ich mniej. Następnie przetasuj je i odłóż na wierzch jej ręki.

## POZIOMY TRUDNOŚCI

Możesz wybrać preferowany poziom trudności z tabelki poniżej (1 to najłatwiejszy, 6 to najtrudniejszy):

POZIOM	TULL AU TOMA	ZESTAW	POZA ZESTAWEM
1	NadCzerwony	5	2
2	Skalany (Normalny)	6	3
3	Brytan	8	4
4	Mistrz Twórców	10	5
5	Snycerz	12	6
6	Nieźródnany Naznaczony	14	7



PHALANX

Wersja polska:  
© 2020 VERTIMA Sp. z o.o. sp. k.  
Al. Przyjaźni 59L/7 45-572 Opole  
www.phalanxgames.pl

©2014 Pierce Brown, Inc. All Rights Reserved. Tabletop rights reserved by Stonemaier Games.

