

TAPESTRY

AUTOMA

Zasady gry dla jednej osoby

Projekt: Morten Monrad Pedersen, Lieve Teugels, Nick Shaw

KOMPONENTY

1 dwustronna mata przychodu Automy



2 karty cywilizacji Automy



22 karty decyzji



2 karty pomocy gracza Automy



2 karty przychodu Automy



WSTĘP

W tej instrukcji opisane są zasady gry dla jednego gracza. Miejsce graczy zajmują Automa oraz Imperium Cieni, czyli sztuczni gracze, którzy działają samodzielnie. Na potrzeby gry nazywamy tę parę autograczami.

Możesz używać Automy oraz Imperium Cieni, aby grać samodzielnie, lub samego Imperium Cieni podczas rozgrywki dla dwóch graczy. Zasady gry z Imperium Cieni znajdziesz w osobnej instrukcji.

Aby ułatwić rozgrywkę, Automa oraz Imperium Cieni funkcjonują na własnych, uproszczonych zasadach. Każda zasada trybu dla wielu graczy, która nie została wyraźnie zmieniona w tej instrukcji, nadal obowiązuje. (Innymi słowy, jeśli w tej instrukcji nie wskazano inaczej, należy postępować zgodnie z zasadami podstawowymi.)

Notatka od autora: Nazwa naszych sztucznych przeciwników „Automa” pochodzi od włoskiego słowa „automaton”, ponieważ pierwszy taki przeciwnik został utworzony na potrzeby naszej gry Viticulture, która osadzona jest w Włoszech. Jakby co, Imperium Cieni nie otrzymało nazwy w ten sposób. :)

KOMPONENTY DO USUNIĘCIA

Usuń z gry arrasy: Wiek Żeglugi*, Sojusz, Baron Węglowy*, Dyktatura, Dyplomacja*, Szpiegostwo*, Małżeństwo Dynastyczne, Magnat Naftowy, Gospodarz Igrzysk, Magnat Parowy*, Gospodarka Handlowa* oraz 2 pułapki.

Usuń z gry te cywilizacje: Futuryści*, Heroldzi*, Wynalazcy* i Handlarze.

* Te komponenty mogą być używane, ale mogą one zaburzyć balans zarówno na twoją korzyść, jak i na korzyść autograczy.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotuj grę tak, jakbyś ją rozstawiał dla 3 osób, z tym że zawsze rozpoczynasz rozgrywkę z terytoriów oznaczonych numerami „2/4” bez względu na wybraną cywilizację/ matę stolic.

Przygotuj grę dla siebie zgodnie z normalnymi zasadami, a następnie dla **autograczy**:

- Wybierz kolor Automy. Następnie, postępując zgodnie z tym, co zostało napisane poniżej, przygotuj dla niej następujące elementy gry (i nic więcej!):
 - Mata przychodu Automy ułożona normalną stroną do góry.
 - Wszystkie posterunki w odpowiednim kolorze. Dwa z nich umieść na terytorium oznaczonym numerami 3/5.
 - Wszystkie znaczniki gracza w odpowiednim kolorze: Umieść 1 na polu 0 PZ i po 1 na każdym z pól początkowych torów rozwoju.
 - Rzuć kością nauki i połóż awersem do góry kartę cywilizacji Automy (z pasującą ikoną do wyniku rzutu) na macie przychodu Automy.
 - Umieść 1 z posterunków Automy obok toru oznaczonego symbolem serca na jej karcie cywilizacji. **To ulubiony tor Automy.**
- Wybierz kolor Imperium Cieni. Następnie, postępując zgodnie z tym, co zostało napisane poniżej, przygotuj jego elementy gry (i nic więcej):
 - Wszystkie posterunki w odpowiednim kolorze.
 - Pięć znaczników gracza. Umieść po 1 na każdym z pól początkowych torów rozwoju. 1 odłóż na bok.
 - Rzucaj kością nauki, aż wypadnie inny symbol toru niż ulubiony Automy. Umieść 1 z posterunków Imperium przy tym torze. **To ulubiony tor Imperium Cieni.**
- Potasuj karty decyzji 8–22 (są one oznaczone prostokątem w prawym dolnym rogu – kolor nie ma znaczenia), aby utworzyć **talie postępu**, następnie połóż ją obok, awersem do dołu. 18 9
- Potasuj wierzchnią kartę z talii postępu wraz z 7 pozostałymi kartami decyzji (1–7, są one oznaczone kółkiem w prawym dolnym rogu), aby utworzyć **talie decyzji**, następnie połóż ją obok, awersem do dołu. 3

IMPERIUM CIENI

Imperium Cieni zwiększa rywalizację o wielkie budowle i osiągnięcie „ukończenie toru rozwoju”. Imperium Cieni:

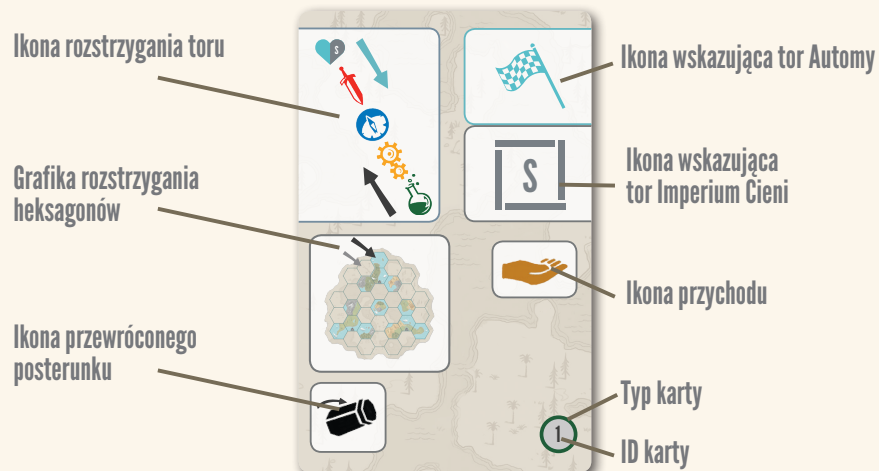
- Wykorzystuje część zasad Automy.
- Funkcjonuje jako sąsiad oraz przeciwnik zarówno dla ciebie, jak i dla Automy.
- Nigdy nie umieszcza swoich posterunków; zamiast tego są one umieszczane w ramach akcji podboju Automy.

CZEGO NIGDY NIE ZYSKUJĄ AUTOGRACZE

Autogracze zyskują tylko to, co wymienione jest w tej instrukcji (np.: nigdy nie zyskują budynków zapewniających przychód ani zasobów, ponadto Imperium Cieni nigdy nie zyskuje PZ).

ANATOMIA KARTY DECYZJI

Karty decyzji zawierają następujące informacje:



Numer ID (identyfikacyjny) karty nie ma funkcji w rozgrywce. Pozostałe elementy zostaną wytłumaczone w dalszej części instrukcji.

PARA KART DECYZJI

Karty decyzji wykładane są na stole parami, aby ustalić, co robią autogracze:



Kartę po lewej stronie nazywamy kartą toru, a tę po prawej – kartą rozstrzygającą. Tylko aktywna sekcja (w fioletowej ramce) jest używana podczas tury.

TURA AUTOGRACZY

Para autograczy wykonuje swoje tury jednocześnie, przed lub po tobie, w zależności od tego czy jesteś pierwszym graczem.

Jeśli musisz dobrać kartę decyzji, ale w talii skończyły się karty, następuje tura przychodu autograczy (zobacz *Tura Przychodu* na str. 4). W innym wypadku postępuj zgodnie z poniższym:

- Odrzuć parę kart decyzji z poprzedniej tury (jeśli to możliwe).
- Dobierz 2 karty z wierzchu talii decyzji i ułóż je w losowym ustawieniu (awersem do góry), aby utworzyć parę kart decyzji.
- Jeśli po dobraniu tych dwóch kart w talii nie ma już kart decyzji, a karta toru zawiera ikonę przychodu, autogracze wykonują swoją turę przychodu. Pomiń wtedy ostatni krok tej listy.
- W innym wypadku:
 - Dokonaj rozwoju Automą na odpowiednim torze.
 - Dokonaj rozwoju Imperium Cieni na odpowiednim torze.



Możesz zawsze przeglądać stos kart odrzuconych.

ROZWÓJ

Niebieska ikona toru na karcie toru określa, który(-e) tor(y) jest/są odpowiedni(e) dla Automy. Imperium Cieni używa tych samych ikon w szarym kolorze i z literą „S” pośrodku.

Odpowiednie tory rozwoju to:
















- Te, których jeszcze nie ukończył autogracz.
- Tor(y) z najmniejszą odległością dzielącą znacznik autogracza i najbliższą niezajętą wielką budowlę, lub koniec toru. Nie bierz pod uwagę ukończonych przez autogracza torów.
- Tor(y) z najmniejszą odległością dzielącą znacznik autogracza i koniec toru. Nie bierz pod uwagę ukończonych przez autogracza torów.
- Jeśli jest więcej niż jeden odpowiedni tor, autogracz przesuwają się po pierwszym torze, którego ikona znajduje się w sekcji rozstrzygnięcia torów na karcie rozstrzygającej – kolejność z góry do dołu dla Automy i od dołu do góry dla Imperium Cieni.
- Ulubiony tor autogracza.

Przykład: Jeśli Automa może dokonać postępu na torach wojska i technologii, karta decydująca (po prawej) sprawiłaby, że dokona go na torze technologii.




PROFITY

- Kiedy Automa dokonuje rozwoju i porusza się po danym torze rozwoju, zyskuje profity z ikon wymienionych w tej tabeli. Zignoruj wszystkie profity i opisy, które nie zostały tutaj przedstawione.
- Jeśli profit jest przyznawany kilka razy na danym polu, Automa otrzymuje go tylko raz.
- Imperium Cieni nigdy nie otrzymuje profitów.
- Żaden autogracz nie otrzymuje premii.

ZWYKŁY PROFIT	PROFIT AUTOMY
 lub 	Rzuć kością nauki i dokonaj postępu na wyrzuconym torze (z lub bez profitu).
	Odrzuć wszystkie 3 odłożone karty technologii i na ich miejsce połóż nowe.
 lub 	Zobacz <i>Podbój</i> .
 lub 	Zobacz <i>Eksploracja</i> .
 /  /   /  	Rzuć  , aż wyrzucisz jeden ze wskazanych torów. Dokonaj odpowiedniego postępu/regresu.
	Daj Automie kartę arrasów i połóż ją zakrytą obok jej maty.

Notatka od autora: Wariant solo Automy wykorzystuje te ikony (i żadne inne), ponieważ nawiązują one do zachodzących pomiędzy graczami interakcji.

WIELKIE BUDOWLE

Jeśli **którykolwiek z autograczy** zdobędzie wielką budowlę, połóż ją w polu  na macie przychodu Automy. Wszystkie znajdujące się tam wielkie budowle należą do Automy.

ROZSTRZYGANIE HEKSAGONÓW

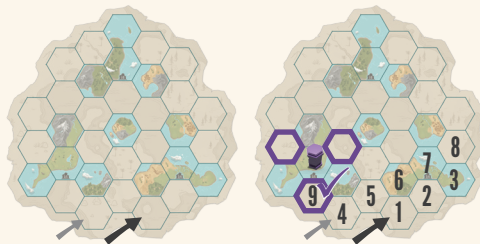
Podczas wykonywania wszystkich czynności związanych z umieszczaniem kafelków terytoriów oraz posterunków na planszy, używa się ikony z grafiką rozstrzygającą, by wybrać konkretne spośród dostępnych terytoriów.

Kiedy korzystamy z grafiki znajdującej się na karcie rozstrzygającej, zaczynamy od heksagonu, na który wskazuje czarna strzałka. Popatrz na kolejne heksagony ustawione w rzędzie wzdłuż kierunku wskazanego przez strzałkę.

Jeśli nie dotrzesz do odpowiedniego heksagonu, kontynuuj w nowym rzędzie od heksagonu wskazanego przez szarą strzałkę, a potem od początku następnego rzędu itd. Kontynuuj, aż znajdziesz odpowiedni heksagon, który zostaje wybrany dla Automy.

Przykład: Heksagony obramowane na fioletowo są właściwe do przeprowadzania na nich akcji eksploracji, zgodnie z ogólnymi zasadami gry. Używając grafiki rozstrzygania heksagonów znajdującej się po prawej po kolei sprawdzaj heksagony zgodnie z numeracją.

Pierwszy odpowiedni heksagon, który Automa może eksplorować zgodnie z zasadami gry, to ten oznaczony numerem 9, zatem to właśnie tam Automa położy swój kafelek terytorium.



ODLEGŁOŚĆ

Niektóre z akcji Automy są związane z heksagonem położonym najbliżej danego heksagonu. To heksagon, który znajduje się w najmniejszej odległości, nie „na oko”, lecz liczonoj w heksagonach, na których nie znajdują się żadne posterunki Automy bądź znajduje się maksymalnie 1 twój znacznik (np.: droga, wzdłuż której Automa mogłaby wykonywać serię podbojów). Na obliczanej drodze mogą być puste heksagony.

PODBÓJ

Akcje podboju Automy dzielą się na dwie różne czynności:

1. Jeśli Automa może zgodnie z zasadami podbić terytorium kontrolowane przez siebie, wykonaj czynność *Podbój Przeciwnika*.
2. W innym wypadku wykonaj czynność *Podbój Neutralnych*.



PODBÓJ PRZECIWNIKA

Odpowiednie terytoria: Wszystkie terytoria kontrolowane przez siebie, które zgodnie z ogólnymi zasadami gry może podbić Automa, są odpowiednie.


Rozstrzyganie

1. Jeśli Automa może zdobyć osiągnięcie podbicia „środkowej wyspy”, wtedy tylko te odpowiednie, najbliższe wyspy terytoria pozostają odpowiednie.
2. Użyj *grafiki rozstrzygania heksagonów*, aby wybrać jedno z odpowiednich terytoriów.

Akcja: Weź jeden posterunek Automy z jej zapasów i umieść go na wybranym terytorium, przewróć swój posterunek lub, jeśli zagrasz pułapkę, przewróć posterunek Automy.

PODBÓJ NEUTRALNYCH

Odpowiednie heksagony

1. Wszystkie heksagony, które mogą być podbite lub odkryte przez Automę zgodnie z zasadami, są odpowiednie.
2. Heksagony przylegające do kontrolowanych przez siebie terytoriów są odpowiednie tylko wtedy, kiedy na karcie rozstrzygającej jest umieszczona ta ikona .


Jeśli żadne terytorium nie jest odpowiednie, pomiń tę akcję.

Rozstrzyganie

1. Jeśli Automa może zdobyć osiągnięcie podbicia „środkowej wyspy”, wtedy tylko te odpowiednie, najbliższe wyspy terytoria pozostają odpowiednie.
2. Jeśli na dowolnym kontrolowanym przez siebie terytorium znajduje się chociaż jeden znacznik, wtedy tylko odpowiednie heksagony znajdujące się najbliżej takiego terytorium pozostają odpowiednie.
3. Jeśli na kontrolowanych przez siebie terytoriach znajdują się zawsze po dwa znaczniki, wtedy odpowiednie heksagony to takie, które znajdują się najbliżej kontrolowanego przez siebie terytorium.

4. Użyj *grafiki rozstrzygania heksagonów*, aby wybrać jedno z odpowiednich terytoriów.

Akcje

1. Jeśli Automa podbija pusty heksagon: dobrać kafelek terytorium i połóż go w dowolnej orientacji na wybranym heksagonie awerssem do góry.
2. Weź jeden posterunek Automy z jej zapasów (w jej kolorze) i połóż go na podbitym terytorium.
3. Jeśli ikona  znajduje się na karcie rozstrzygającej, a podbity teren to nie środkowa wyspa, umieść jeden przewrócony posterunek Imperium Cienia na tym terytorium.

EKSPLORACJA

Odpowiednie heksagony: Wszystkie heksagony, które mogą być odkryte przez Automę zgodnie z zasadami, są odpowiednie. Jeśli nie występują, pomiń tę akcję.



Rozstrzyganie

1. Jeśli ulubionym torem Automy nie jest tor wojska, wtedy odpowiednie pozostają jedynie te odpowiednie heksagony, które są najdalej od terytoriów kontrolowanych przez siebie.
2. Użyj *grafiki rozstrzygania heksagonów*, aby wybrać jedno z odpowiednich heksagonów.

Akcja: Dobierz kafelek terytorium i połóż go w dowolnej orientacji na wybranym heksagonie awerssem do góry.

PUŁAPKI

Jeśli podbijesz terytorium kontrolowane przez Automę i ma ona karty arrasów obok swojej maty:

1. Odrzuć losowo jedną z jej kart arrasów.
2. Jeśli ta karta to pułapka, Automa utrzymuje kontrolę nad terytorium, a twój posterunek umieszczony jest na planszy przewrócony.
3. Powtarzaj tę czynność, aż Automa odrzuci kartę pułapki lub skończą się jej karty arrasów.

OSIĄGNIĘCIA

- Automa zdobywa osiągnięcia oraz wynikające z nich PZ w taki sam sposób jak ty, ale osiągnięcie „przezwrocenia 2 posterunków przeciwnika” może zdobyć wyłącznie na tobie.
- Imperium Cieni może zdobyć tylko osiągnięcie „ukończenia toru rozwoju”, ale nie otrzymuje z niego żadnych PZ.

TURA PRZYCHODU

Automa zyskuje tylko to, co wymienione jest w tabeli przychodu na jej macie, w kolejności od góry do dołu, zaczynając od kolumny po lewej.

Jeśli Automa wykonuje akcję podczas tury przychodu, w której wymagane jest rozstrzygnięcie, dobrać i użyć wierzchniej karty z talii postępu w pierwszej turze (następnie wtasuj ją do talii), a w turach 2–5 użyj ostatniej odsłoniętej karty rozstrzygającej.



Jeśli znacznik autogracza został przesunięty na ostatnie pole jego ulubionego toru lub jeśli na torze znajduje się inny znacznik, przesunięty dalej w górę toru, wtedy jego ulubionym torem staje się tor wskazany przez albo . Przesuń „ulubiony” posterunek na ten tor (może to być ulubiony tor drugiego autogracza).



Przesuń znaczniki autograczy po torach rozwoju wskazanych przez ostatnią parę kart decyzji. Następnie Automa zyskuje profity (jeśli może). Oznacza to, że Automa dokona rozwoju i zyska przychód w jednej turze. A także – że ostatnia para kart decyzji może być czasami użyta dwa razy.



Automa zyskuje premię tury przychodu (jeśli może) ze swojej karty cywilizacji.



Automa zyskuje PZ za każdą wielką budowlę na swojej macie oraz za każde kontrolowane terytorium.



Automa zyskuje PZ za każde pole dokonanego rozwoju na każdym ze wskazanych torów rozwoju.

Za każdą z ikon PZ pomnóż liczbę pól dokonanego rozwoju/wielkich budowli/terytoriów przez skrajny lewy mnożnik nieznajdujący się pod kartą arrasów.

Pamiętaj, że w przeciwieństwie do ludzkich graczy Automa zyskuje PZ przed zagranieniem karty arrasów i prawie zawsze zdobywa je wyłącznie podczas tur przychodu.



Jeśli Automa jako pierwsza rozpocznie nową epokę, zyskuje wskazaną ilość PZ.



Przykład: Podczas 3. tury przychodu mnożniki to odpowiednio x2, x1 oraz x1. To oznacza, że Automa otrzymuje 2 PZ za każde kontrolowane terytorium, 2 PZ za każdą wielką budowlę na swojej macie, 1 PZ za każde pole dokonanego rozwoju na torach wojska i nauki oraz 1 PZ za każde pole dokonanego rozwoju na torach eksploracji i technologii. Jeśli Automa rozpoczęła jako pierwsza nową epokę, zyskuje także 3 PZ.



Dodaj dwie karty z wierzchu talii postępu na stos odrzuconych kart decyzji.



Weź kartę z talii kart arrasów (nie spośród arrasów Automy) i połóż ją awerssem do dołu na skrajnym lewym pustym polu arrasów na macie przychodu Automy.



Potasuj wszystkie karty z talii kart decyzji z poprzedniej epoki (a także te zdobyte w tej turze), aby utworzyć nową talię kart decyzji, i połóż ją awerssem do dołu.

KONIEC GRY

Ustal zwycięzcę zgodnie z zasadami ogólnymi. Imperium Cieni nie może wygrać gry, zatem podczas ustalania zwycięzcy bierz pod uwagę tylko siebie i Automę.

POZIOMY TRUDNOŚCI

Wybierz jeden z poziomów trudności z poniższej tabeli. W tej instrukcji przygotowania gry używamy „Zwyczajnej Automy”. Dla poziomów 1, 3 i 4 przykryj tabelę przychodów na macie Automy odpowiednią kartą przychodów Automy. Dla poziomów 5 i 6 przewróć matę Automy na „trudną” stronę.

- Ikony w tabeli wskazują, jakie rozwinięcie na torach należy wykonać w normalny sposób jako pierwsze zdarzenie w pierwszej turze przychodu.
- Na poziomie 6 Automa rozpoczyna grę z dodatkową cywilizacją (twojego wyboru). Ulubiony tor z tej karty cywilizacji nie ma żadnego efektu. Podczas tur przychodu wykonaj efekty przynależne pierwszej cywilizacji przed drugą.

	1. TURA PRZYCHODU: TY	1. TURA PRZYCHODU: AUTOGACZE	MATA PRZYCHODU
1 – Prosta Automa			Normalny
2 – Zwyczajna Automa			Normalny
3 – Zaawansowana Automa			Normalny
4 – Całkiem Niesamowita Automa			Normalny
5 – Kompletnie Wypasiona Automa		Rozwój na ulubionym torze	Trudny
6 – Automa Niszczyciel Marzeń			Trudny