

BORDEAUX

AUTOMA

*Projekt Automa Viticulture: Morten Monrad Pedersen
Adaptacja do dodatku Bordeaux: David Studley*



*Podręcznik zastępuje zasady Automa Viticulture, kiedy grasz z dodatkiem Bordeaux.
Zasady tu zawarte są kompatybilne ze Specjalnymi Pracownikami i Konstrukcjami z dodatku Toskania.*

KOMPONENTY

24 karty Automy Bordeaux



PRZEBIEG GRY

Grasz przeciwko zautomatyzowanemu przeciwnikowi zwanemu **Automa**.
Twoim celem jest posiadać więcej Punktów Zwycięstwa (PZ ) niż **Automa** pod koniec 6-letniej rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE

Użyj 24 kart Automy Bordeaux zamiast tych z **Viticulture**. Potasuj karty, aby utworzyły zakrytą talię.

Przygotuj swoją winnicę według standardowych zasad.

Dla **Automy**, wykonaj poniższe:

- Wybierz kolor i daj Automie 4 kostki i 6 pracowników (wliczając dużego).
- Połóż Korek Automy na 30 PZ.
- Połóż 1 szklany znacznik przy każdym z rzędów 2-7 na Torze Pobudki.
- Usuń wszystkie karty, które dają Ci bonus wyłącznie wtedy, gdy przeciwnik wykona akcję. Opcjonalnie, możesz zostawić je w talii i wymienić, kiedy dobierzesz jedną z nich.
- Jeśli grasz z modułem Specjalni Pracownicy lub Konstrukcje z dodatku **Toskania**:
 - ◆ Połóż Korek Automy na 34 PZ.
 - ◆ **SPECJALNI PRACOWNICY**: usuń następujących pracowników z gry: Szeef kuchni, Oberżysta, Mafioso, Kupiec, Żołnierz. Jeśli posiadasz *Promocyjne karty pracowników*, odrzuć ponadto: Terminator, Męczennik, Gawędziarz.
 - ◆ **KONSTRUKCJE**: Dobierz 4 karty Konstrukcji i zatrzymaj 2.



ROZGRYWKA

TOR POBUDKI

Możesz położyć swojego Koguta na Torze Pobudki w rzędzie, przy którym jest szklany znacznik. W przeciwieństwie do gry wieloosobowej, po wyborze 7. rzędu nie wybierasz 1. rzędu w następnym roku.

Weź ten znacznik i połóż go przy swojej winnicy. Będzie on **Znacznikiem Dodatkowej Akcji (ZDA)**. Możesz mieć ich więcej, nie przepadają one z roku na rok.

Ważne: Jeśli pasujesz przy pomocy letniego gościa „Organizator”, nie możesz wybrać 7. rzędu.

KARTA AUTOMY I WYSTAWIANIE PRACOWNIKÓW

Kolory na karcie Automy odpowiadają 4 porom roku na planszy **Bordeaux**.

Na początku każdej pory roku dobierz 1 kartę Automy. Połóż 0, 1 albo 2 pracowników Automy na polach akcji obecnej pory roku, zaznaczonych w górnej części karty.

Duży pracownik Automy jest traktowany jak zwykły pracownik. Pracownicy Automy nie wykonują akcji oraz nie otrzymują bonusów. Zamiast tego, wykonują akcję w sposób opisany w kolejnej sekcji.

Jeśli Automa posiada tylko 1 pracownika na początku zimy, połóż go na najwyższej akcji z tych zaznaczonych na karcie. Jeśli Automa nie posiada pracowników, nic się nie dzieje.



Jeśli dobierzesz tę kartę podczas wiosny, połóż pracowników na OPROWADŹ WYCIECZKĘ, ABY ZAROBIĆ 2 i DOKONAJ 1 WYMIANY. Jeśli dobierzesz tę kartę podczas lata, nie kładziesz pracowników.

AKCJE AUTOMY

Po położeniu pracowników Automy na poniższych akcjach, dodatkowo rozpatrz powiązany z nimi efekt:

DOBIERZ : Odśwież karty Winorośli.

DOBIERZ : Odśwież karty Zamówień.

DOKONAJ 1 WYMIANY : Połóż 3 znaczniki – Dobierz 1 kartę Automy i używając schematu w jej dolnej części, połóż do 3 szklanych znaczników:

- Tabela 4 na 6 na karcie (ignorując kolory) odpowiada tabeli wymiany na planszy.
- Za każdy , połóż szklany znacznik w odpowiadającym mu miejscu. Jeśli to miejsce jest już zajęte, nic się nie dzieje.

Jeśli dobierzesz tę kartę, Automa położy 3 szklane znaczniki na 3 miejsca w tabeli jak na rysunku:



2: ZATRUDNIJ EKSPERTA

Położ 2 ekspertów –

Dobierz 1 kartę Automy i używając schematu w jej dolnej części, połóż do 2 kostek:

- Kolory na karcie odpowiadają 4 akcjom, na każdą z 4 pór roku.
- Za każdy symbol , połóż kostkę Automy w odpowiadającym mu miejscu. Jeśli to miejsce jest już zajęte, nic się nie dzieje.

TALIA AUTOMY

Jeśli kiedykolwiek talia Automy się skończy, a musisz dobrać nową kartę, potasuj odrzucone karty, aby stworzyć nową talię.

ZAKOŃCZENIE ROKU

Poza standardowymi krokami jakie musisz zrobić, wykonaj również powrót pracowników Automy.

ZNACZNIKI DODATKOWEJ AKCJI (ZDA)

Kiedy kładziesz swojego pracownika, możesz wydać 1 ZDA, aby otrzymać jeden z bonusów z innego pola. Jeśli w ten sposób otrzymujesz 2 bonusy, możesz je rozpatrzyć w dowolnej kolejności.



Dodatkowo, nie możesz wykorzystywać ZDA, aby otrzymać skrajnie prawy bonus (dla 5-6 graczy).

Przy 4: WYKONAJ DOWOLNĄ AKCJĘ nie możesz wydać ZDA, aby otrzymać bonus **wybranej** akcji.

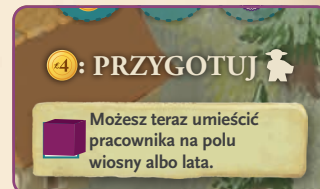


Kładziesz pracownika (1) na polu akcji, aby wykonać akcję i dobrać zimowego gościa jako bonus. Możesz wydać 1 ZDA, aby postarzyć 1 grono. Nie możesz ponownie wybrać bonusu dobierania zimowego gościa.



Automa położyła pracownika (2) na polu akcji. Możesz położyć dużego pracownika (3), aby wykonać akcję. Możesz wydać 1 ZDA, aby otrzymać zimowego gościa albo postarzyć 1 grono jako bonus.

Jeśli dobierzesz tę kartę, Automa położy 2 kostki na 2: ZBUDUJ 1 KONSTRUKCJĘ i 4: PRZYGOTUJ jak na rysunku:



ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się pod koniec 6 roku. Wygrywasz, jeśli masz więcej PZ niż Automa, przegrywasz, gdy masz mniej, a remisujesz, jeśli masz tyle samo.

POZIOMY TRUDNOŚCI

Możesz grać przeciwko Automie na różnych poziomach trudności:

BARDZO ŁATWY: Dodaj 7. rok.

W 7. roku możesz wybrać dowolny rząd na Torze Pobudki i otrzymujesz 1 ZDA.

ŁATWY: Zaczynasz z 3 PZ.

NORMALNY: Bez zmian.

TRUDNY: Zaraz po przygotowaniu gry, dobierz jedną kartę Automy i połóż szklane znaczniki wymiany oraz kostki Automy na planszy zgodnie z dolną częścią karty. W każdej porze roku, Automa musi położyć przynajmniej 1 ze swoich dostępnych pracowników. Dobieraj karty Automy tak długo aż będzie mogła położyć przynajmniej 1 pracownika. Jeśli Automa nie ma już pracowników, pomiń ten krok.

BARDZO TRUDNY: Tak samo jak na trudnym poziomie, ale Automa zaczyna z 36 PZ albo 39 PZ, jeśli grasz z modułem Specjalni Pracownicy bądź Konstrukcje.

WARIANT Z TEMPEM

Jeśli chcesz dodać więcej napięcia do rozgrywki, możesz zagrać wariant, w którym Automa będzie zdobywać PZ każdego roku w zależności od twojego tempa na Torze Punktacji.

Wariant może być grany na poziomach trudności łatwy, normalny i trudny.

PRZYGOTOWANIE

Położ Korek Automy na 27 PZ albo 31 PZ, jeśli grasz z modułem Specjalni Pracownicy bądź Konstrukcje.

Każdego roku połóż 1 albo 2 szklane znaczniki na Torze Punktacji zgodnie z poniższą tabelą:

	Rok 1	Rok 2	Rok 3	Rok 4	Rok 5	Rok 6
Viticulture	0 	2 	6 	11 	19 	27 
Specjalni Pracownicy bądź Konstrukcje	0 	3 	8 	14 	23 	31 

ZAKOŃCZENIE ROKU

Pod koniec każdego roku porównaj swój Korek z pozycją szklanych znaczników na torze. Jeśli jesteś dalej, zwróć je do zasobów ogólnych, w przeciwnym wypadku połóż je na końcu Toru Punktacji.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się pod koniec 6 roku. Zanim wyłosisz zwycięzcę, dodaj Automie 1 PZ za każdy szklany znacznik na końcu Toru Punktacji.



Chcesz być na bieżąco z przyszłymi trybami solo
lub chcesz pomóc nam je testować?

Subskrybuj nasz newsletter na automafactory.com/newsletter

GLÓWNI TESTERZY AUTOMY:

Stuart Bettiss, Bill Collins,
Scott Gleason, Mathieu Landry,
Tyler McKinnon, Morten Monrad
Pedersen, Jamie Specht

TESTERZY AUTOMY:

Kevin Brown,
Kyle Butler, Chris Dettmar, Rodney
Eberly, Mike Hatke, Ryan Moylan,
Paul Newsham, Nicola Smith,
Franziska Steiner