

WIEK CUDÓW



TRYB SOLO

TRZESNIE



TWÓRCY GRY

TRYB SOLO

DAVID DIGBY

ILUSTRACJE

SERENA MALYON

PROJEKT GRAFICZNY

DAVID ARDILA z InkVoltage.com Studio

ASYSTENTKA PROJEKTU INSTRUKCJI TRYBU SOLO I KART AUTOMY

PAULA «ORCA» GONZÁLEZ DELGADO

ROZWÓJ GRY

MARCEL CWERTETSCHKA-MATTASITS I CHRIS MATTHEW

EDYCJA POLSKA

TŁUMACZENIE

ŁUKASZ TKACZYK

KOREKTA

ŁUKASZ CHEŁMECKI, KATARZYNA TKACZYK

OPRACOWANIE GRAFICZNE

KRZYSZTOF BERNACKI



BELLOWSINTENT.COM

2023, Bellows Intent Studio Inc. 2023.
An Age Contrived jest znakiem towarowym Bellows
Intent Studio Inc.
Wszelkie prawa zastrzeżone.



GALAKTA

ul. Łągiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl



SPIS TREŚCI

Zawartość.....	3
Przygotowanie gry.....	4
Karty automy.....	6
Najwyżej i najniżej.....	6
Rozgrywka.....	7
Tura rozwinięcia.....	8
Tura akcji.....	10
Lista akcji.....	10
Monumenty.....	13
Premie.....	14
Osiągnięcia.....	16
Kafelki przekaźników.....	16
Koniec gry i końcowa punktacja.....	16



BELLOWS INTENT ORAZ GALAKTA
—PRZEDSTAWIAJĄ—

WIEK CUDÓW

~ TRYB SOLO ~

W tej instrukcji znajdziesz zasady wprowadzające automę do *Wieku cudów*, dzięki czemu będziesz mógł zagrać w grę solo. Ten tryb pozwoli ci zmierzyć się z 1 z 5 różniących się od siebie postaci. Kiedy w instrukcji pojawia się zwrot *ty* lub *gracz*, wówczas mowa o graczu-człowieku, natomiast automatyczny przeciwnik określany jest jako *automa*.

ZAWARTOŚĆ



1 plansza solo



5 kafelków postępu osiągnięć



5 kart postaci solo



1 żeton monumentu Latarni



22 karty automy




PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotuj planszę i elementy dla siebie tak, jak w rozgrywce dla 2 graczy. Wykonaj poniższe kroki, aby dokończyć przygotowywanie elementów dla automy:

1. Wybierz lub wylosuj postać dla automy i wybierz poziom trudności (normalny, trudny lub ekspercki). Automa otrzymuje odpowiadającą jej postaci planszę, elementy postaci, kartę postaci solo, planszę solo i 5 kafelków postępu osiągnięć. Automa nie korzysta z maszyny transmutującej, kafelków akcji ani kafli transmutujących. Odłóż te elementy do pudełka.
2. Umieść kartę postaci solo na przeznaczonym dla niej miejscu na planszy solo (A). Wybierz (lub wylosuj) stronę postaci automy i umieść ją daną stroną ku górze. Karta postaci solo zapewnia automie między innymi specjalną zdolność.
3. Umieść figurkę postaci automy na planszy w zwykły sposób.
4. Umieść 8 płytek energii w rezerwie i 13 płytek energii w wyczerpanej puli tak, jak w normalnej grze.
5. Umieść żeton kanału na planszy postaci w zwykły sposób.
6. Umieść 3 kafelki mostów na planszy postaci, zgodnie ze wskazaniem na karcie postaci solo i wskazaną stroną ku górze (B). W odróżnieniu od ciebie, automa umieszcza swoje kafelki mostów zaczynając od poziomu III, a kończąc na I.
7. Umieść płytki energii pobrane z wyczerpanej puli zgodnie ze wskazaniem karty szybkiego startu. Umieść każdą wskazaną w górnym rzędzie energię w puli rozstawienia na planszy solo. Umieść każdą wskazaną w dolnym rzędzie energię w puli akcji na planszy solo (C). Umieść 1 płytkę energii w puli kafli i płytek, tak jak w zwykłej grze.
8. Dla monumentów używanych w bieżącej rozgrywce umieść losowo odkryte odpowiadające im żetony losowania monumentów (oraz żeton monumentu Latarni) na 3 wyznaczonych miejscach na planszy solo (D).




9. Weź z pułki po 1 kafelku przekaźnika każdego rodzaju (z jednym symbolem) i umieść je na wyznaczonych miejscach na planszy solo **E**, w kolejności wskazanej na karcie postaci solo.


10. Weź kafelek przekaźnika z jednym symbolem buta  i umieść go na wyznaczonym miejscu na planszy solo **F**.

11. Weź po 1 płytce energii każdego rodzaju (poza pierwotną) w nieużywany kolorze i umieść je na wyznaczonych miejscach na planszy solo **G**, w kolejności wskazanej na karcie postaci solo.

12. Umieść po 1 kafelku postępu osiągnięcia na każdym skrajnie lewym polu toru osiągnięcia na planszy solo **H**.

 Jeżeli grasz na poziomie eksperckim, przesun dwa znajdujące się najwyżej kafelki postępu osiągnięć o 1 pole w prawo.


13. Potasuj karty automy 1-6 i umieść je zakryte po lewej stronie planszy solo. To talia automy **I**.


 Jeżeli grasz na poziomie trudnym lub eksperckim, umieść 2 wierzchnie karty tej talii na stosie kart odrzuconych, na prawo od planszy solo **J**.

14. Spośród kart automy 7-9 umieść po 1 losowej zakrytej karcie pod każdym ze stosów kafelków przekaźników **K**.

15. Spośród kart automy 10-13 umieść po 1 losowej zakrytej karcie pod każdą parą kafelków akcji **L**.

16. Osobno potasuj karty automy 14-19, a osobno karty 20-22. Zależnie od wybranego poziomu trudności, ułóż karty w opisany poniżej sposób, tworząc pojedynczą zakrytą talię (zwaną pułką kart automy). Umieść tę talię zakrytą w pobliżu planszy solo **M**. Niewykorzystane 3 karty spośród tych o numerach 14-19 odłóż do pudełka.

 Poziom normalny lub trudny: Umieść 3 losowe karty 14-19 zakryte na wierzchu kart 20-22.

 Poziom ekspercki: Umieść karty 20-22 na wierzchu 3 losowych kart 14-19.



17. Rozpoczynasz jako pierwszy gracz.

KARTY AUTOMY


W swojej turze automa odkrywa kartę z talii automy i rozpatruje swoją turę zgodnie ze wskazaniem danej karty. Na karcie znajdują się rozmaite informacje.




KRYTERIUM WYBORU RODZAJU TURY

Jeżeli automa spełnia przedstawione wymagania, rozpatruje turę oznaczoną symbolem , a jeżeli ich nie spełnia, tę oznaczoną symbolem .

SEKWENCJA ROZWINIĘCIA

Jeżeli automa rozpatruje turę ROZWINIĘCIA , umieszcza energię ze swojej wyczerpanej puli do puli akcji i puli rozstawienia zgodnie ze wskazaniem strzałek i numerów.

SEKWENCJA AKCJI

Jeżeli automa rozpatruje turę AKCJI , wykonuje akcje według listy, zaczynając od górnej i kierując się w dół, aż nie wykona wszystkich akcji lub zabraknie energii w jej puli akcji.


SEKWENCJA ROZSTAWIENIA

Gdy automa wykonuje akcję rozstawienia, umieszcza energię we wskazanych miejscach, rozpoczynając od górnego i kierując się w dół do momentu, gdy w pełni wykona akcję lub zabraknie energii w jej puli rozstawienia.

KOŁO PREMII

Za każdym razem, gdy automa ma zyskać premię za ukończenie fragmentu monumentu lub wejście na kafelek mostu, zamiast tego zyskuje premię wskazaną na kole premii.

AKTYWACJA PRZEKAŹNIKA

Gdy automa rozpatruje turę ROZWINIĘCIA , generuje ruch z kafelków przekaźników, pasujących w poziomie do oznaczeń aktywacji przekaźnika na karcie automy.

NUMER KARTY

Każda karta automy ma swój numer.

NAJWYŻEJ I NAJNIŻEJ

Gdy automa ma podjąć decyzję związaną z rodzajem energii, rodzajem ruchu lub monumentem, dokonuje jej w oparciu o planszę solo. Rodzaj energii, rodzaj ruchu lub monument, który znajduje się „najwyżej” to ten, znajdujący się na najwyższej pozycji na planszy solo. Rodzaj energii, rodzaj ruchu lub monument, który znajduje się „najniżej” to ten, znajdujący się na najniższej pozycji na planszy solo.

Pierwotna energia nie jest brana pod uwagę podczas określania energii znajdującej się najwyżej bądź najniżej.






ROZGRYWKA


Rozgrywka przebiega według zasad przedstawionych w głównej instrukcji. Ty i automa rozpatrujecie na zmianę swoje tury do momentu, aż ostatni monument zostanie w pełni zbudowany. Twoje tury przebiegają bez zmian. Tury automy wyglądają inaczej, a sposób ich rozpatrywania znajdziesz w dalszej części tej instrukcji.





Na początku tury automy wykonaj po kolei poniższe kroki:


1. Jeżeli na aktywnej karcie automy znajduje się znacznik pierwszego gracza, usuń go.


 Znacznik pierwszego gracza mógł zostać umieszczony na aktywnej karcie automy w trakcie poprzedniej tury.

2. Jeżeli talia automy jest pusta, znajdź w stosie kart odrzuconych 2 spośród kart o numerach 1-6 (jeżeli jeszcze jakieś pozostały), które są najbliższe wierzchu, i odłóż je do pudełka. Następnie potasuj stos kart odrzuconych i utwórz z niego nową zakrytą talię.

 Jeżeli grasz na poziomie trudnym lub eksperckim, odłóż 4 karty zamiast 2.



3. Odkryj wierzchnią kartę z talii automy. To nowa aktywna karta automy. Umieść ją odkrytą na stosie kart odrzuconych po prawej stronie od planszy solo. Pozostaje aktywna do kolejnej tury automy.
4. Sprawdź, czy automa spełnia kryteria na swojej aktywnej karcie. Jeśli tak, rozpatruje turę wskazaną przez  (ROZWINIĘCIA  lub AKCJI ). Jeśli nie, rozpatruje turę wskazaną przez .


 Jeżeli automa nie ma w puli akcji żadnej energii, zawsze rozpatrzy turę ROZWINIĘCIA.



 Jeżeli automa nie ma w wyczerpanej puli żadnej energii i ma co najmniej 1 energię w puli akcji, zawsze rozpatrzy turę AKCJI.


5. Rozpatrz turę automy w poniższy sposób.



KRYTERIUM WYBORU RODZAJU TURY


≥ 3 w puli akcji: AKCJE  



Jeżeli automa ma w puli akcji 3 lub więcej energii, rozpatrzy turę AKCJI .


≥ 3 w puli rozstawienia: AKCJE  



Jeżeli automa ma w puli rozstawienia 3 lub więcej energii, rozpatrzy turę AKCJI .


≥ 4 w wyczerpanej puli: ROZWINIĘCIE  

Jeżeli automa ma w wyczerpanej puli 4 lub więcej energii, rozpatrzy turę ROZWINIĘCIA .

≥ 2 ruchu: ROZWINIĘCIE  

Jeżeli automa miałyby wygenerować 2 lub więcej ruchu z kafelków przekaźników (patrz str. 16), rozpatrzy turę ROZWINIĘCIA .

≥ 3 ruchu: ROZWINIĘCIE  

Jeżeli automa miałyby wygenerować 3 lub więcej ruchu z kafelków przekaźników (patrz str. 16), rozpatrzy turę ROZWINIĘCIA .

TURA ROZWINIĘCIA

Jeżeli automa rozpatruje turę ROZWINIĘCIA, wykonaj po kolei poniższe kroki:

- 1.** Zgodnie ze wskazaniem skrajnie lewych strzałek góra-dół na aktywnej karcie automy, umieść na planszy solo energię z wyczerpanej puli automy. Zacznij od puli akcji lub rozstawienia, zależnie od tego, w której jest mniej energii. W przypadku remisu, zacznij od puli akcji.
 - ♣ Jeżeli na początku tego kroku automa nie posiada w swojej wyczerpanej puli co najmniej 1 energii, natychmiast zyskuje energię (patrz str. 14).
 - ♣ Jeżeli automa nie posiada wystarczającej ilości wyczerpanej energii do pełnego rozpatrzenia tego kroku, umieszcza tyle energii, ile może, a następnie przechodzi do kolejnego kroku.
 - ♣ Umieść w puli rozstawienia tyle energii, ile wskazuje wartość w skierowanej ku górze strzałce (maksymalnie 6 energii w puli).
 - ♣ Umieść w puli akcji tyle energii, ile wskazuje wartość w skierowanej w dół strzałce (maksymalnie 6 energii w puli).
 - ♣ Jeśli ilość energii w puli osiągnie maksymalną wartość, umieszczaj pozostałą energię w przeciwnej puli, niż wskazuje strzałka.
- 2.** Jeżeli żeton kanału automy jest naładowany, wyczerp go i powtórz krok 1 w oparciu o skrajnie prawe strzałki góra-dół na aktywnej karcie automy.

- 3.** Zyskaj premie z kafelków przekaźników (patrz str. 16).
- 4.** Jeżeli automa posiada żeton opiekuna monumentu, buduje najwyższy dostępny fragment monumentu, z którym ma związane 3 lub więcej energii (zgodnie z zasadami na str. 19 głównej instrukcji).

♣ W przypadku remisu automa wybierze monument, który jest najwyższy i ma dostępny do zbudowania fragment.

♣ Jeżeli automa nie posiada 3 lub więcej energii związanej z żadnym monumentem, pomini ten krok.



Dla każdej energii umieszczanej w puli rozstawienia, wybierz z wyczerpanej puli automy rodzaj energii zgodnie z poniższą listą priorytetów:

- 1.** 1 pierwotna energia.
- 2.** 1 dostępna energia rodzaju, który jest najwyższy i którego nie ma jeszcze w puli rozstawienia.
- 3.** 1 dostępna energia rodzaju, który jest najwyższy.



Dla każdej energii umieszczanej w puli akcji, wybierz z wyczerpanej puli automy rodzaj energii zgodnie z poniższą listą priorytetów:

- 1.** 1 dostępna energia rodzaju, który jest najniższy i którego nie ma jeszcze w puli akcji.
- 2.** 1 dostępna energia rodzaju, który jest najniższy.
- 3.** 1 pierwotna energia.



PRZYKŁAD: Automa rozpatruje turę ROZWIĘCIA, rozmieszczając energie w oparciu o skrajnie lewe strzałki góra-dół **1**. **1A** Najpierw umieszcza 1 energię w puli akcji (zgodnie ze strzałką w dół **1**), ponieważ w puli akcji i puli rozstawienia ma taką samą ilość energii. Wybiera energię magnesu (rodzaj, który jest najniżej i którego jeszcze nie ma w puli akcji). **1B** Następnie automa umieszcza 1 pierwotną energię w puli rozstawienia (zgodnie ze strzałką w górę **1**).

2A W dalszej kolejności automa wyczerpuje swój żeton kanału i umieszcza energię zgodnie ze wskazaniem skrajnie prawych strzałek góra-dół **2**. Umieszcza ją zgodnie ze wskazaniem strzałek **1** **2B** i **2** **2C**, **2D**.

3 Na końcu automa generuje ruch ze swoich kafelków przekaźników zgodnie z opisem na stronie 16.

TURA AKCJI

Jeżeli automa rozpatruje turę AKCJI, wykonaj po kolei poniższe kroki:

1. Z puli akcji na planszy solo wybierz i wyczerp 1 pierwotną energię, jeśli jakaś jest. W przeciwnym wypadku zrób to samo z 1 dostępną energią rodzaju, który jest najwyższy.
2. Z sekwencji AKCJI na aktywnej karcie automy wybierz akcję, która jest najwyższą (i nie była jeszcze wybrana w bieżącej turze) i ją rozpatrz.

⚠ Jeżeli automa wybierze akcję, której nie może rozpatrzeć, pomija ją i wybiera następną w kolejności akcję, która jest najwyższą. Jeżeli dana akcja jest jednocześnie najniższą, zwróć energię wyczerpaną w kroku 1 do puli akcji.

🔥 Dzięki temu automa nie wyczerpie energii na akcję, której nie może rozpatrzeć.

3. Powtarzaj kroki 1 i 2 do momentu, aż automie skończy się energia w puli akcji lub wybrana zostanie akcja, która jest najniższą na aktywnej karcie automy. Rozpatrz w pełni wybraną akcję i jej następstwa, zanim wrócisz do kroku 1.
4. Jeżeli automa ma w puli kafli i płytek 4 lub więcej energii, rozpatruje akcję bez wyczerpywania energii z puli akcji.

⚠ Jeżeli w puli kafli i płytek znajduje się 1 lub więcej kafli transmutacyjnych, rozpatrz akcję pozyskania.

⚠ W przeciwnym wypadku rozpatrz akcję reorganizacji.

LISTA AKCJI

ROZSTAWIENIE

Weź energię z puli rozstawienia automy i umieść ją w miejscu (lub miejscach) wskazanym przez sekwencję rozstawienia na aktywnej karcie automy, zaczynając od tego, które jest najwyższe. Po tym, jak automa rozpatrzyła opcję, która jest najwyższą (lub jeżeli nie mogła jej rozpatrzeć), przejdź do kolejnej opcji, która jest najwyższą itd. Postępuj w ten sposób, póki automa nie umieści 1, 2 lub 3 energii (zależnie od wskazania akcji na aktywnej karcie automy) lub póki pula rozstawienia się nie wyczerpie. Jeżeli automa dotrze do końca sekwencji rozstawienia i nadal posiada energię, którą miałaby umieścić, ponownie rozpatrz sekwencję rozstawienia, zaczynając od opcji, która jest najwyższą.

⚠ Za każdy kafelek ulepszonej akcji na pozycji 1 lub 3 na planszy solo zwiększ liczbę energii, którą musisz umieścić o 1.

⚠ Jeżeli w tej samej turze automa rozpatruje kilka akcji rozstawienia, każdą z sekwencji rozstawienia rozpoczyna od opcji, która jest najwyższą.

⚠ Jeżeli automa ma do wyboru, które pole energii na fragmencie monumentu zakryć swoją pierwotną energią, wybierze dostępne pole z rodzajem energii, która znajduje się najniższą.

⚠ Jeżeli na początku tej akcji automa nie posiada w puli rozstawienia żadnej energii, wówczas nie może rozpatrzeć tej akcji.


SEKWENCJA ROZSTAWIENIA


🏰 **Monument, który jest najwyższym** – Z puli rozstawienia automy wybierz i umieść tyle energii, ile to możliwe na dostępnym fragmencie nieukończonego monumentu, który jest najwyższym. Wybierając rodzaje energii, które umieścisz, wybierz 1 pierwotną energię (jeżeli jest dostępna), zaś dodatkową pierwotną energię tylko w sytuacji, gdy inne rodzaje energii nie są dostępne.

🏰 **Nieodkryty monument** – Wykonaj po kolei poniższe kroki:


1. Wybierz fragment nieodkrytego monumentu (czyli takiego, na którym automa nie umieściła jeszcze żadnej energii), który jest najwyższym i który nie był jeszcze wybrany w tej turze (jeżeli jakiś jest).
2. Z puli rozstawienia automy wybierz i umieść 1 energię na fragmencie wybranego monumentu. Użyj do tego pierwotnej energii, jeżeli jest dostępna. Jeżeli nie jest, użyj energii rodzaju, który znajduje się najniższym.

3. Powtarzaj kroki 1 i 2 do momentu, gdy automa umieści ostatnią energię, na którą pozwala jej rozpatrywana akcja, gdy wybierze po 1 razie fragment każdego niedkrytego monumentu, lub gdy nie ma już żadnego fragmentu niedkrytego monumentu.

 **Monument do ukończenia** – Z puli rozstawienia automy wybierz i umieść energię tak, aby ukończyć dostępny fragment nieukończonego monumentu, który jest najwyżej. Po wybraniu odpowiedniego fragmentu monumentu wybieraj energię w taki sposób, aby umieścić jak najmniej pierwotnej energii.

 **Pula kaffi i płytek** – Z puli rozstawienia automy wybierz i umieść 1 energię w puli kaffi i płytek (patrz str. 17 głównej instrukcji), kierując się poniższą listą priorytetów:

1. 1 dostępna energia rodzaju, który jest najniżej i którego automa nie ma jeszcze w puli kaffi i płytek.
2. 1 dostępna energia rodzaju, który jest najniżej.
3. 1 pierwotna energia.


 **Osiągnięcie** – Z puli rozstawienia automy wybierz i umieść 1 energię na pustym polu osiągnięcia, którego wymagania spełnia automa (patrz str. 16), kierując się poniższą listą priorytetów:

1. Osiągnięcie, którego wymagania spełniasz zarówno ty, jak i automa.
2. Osiągnięcie, które jest najniżej i którego wymagania spełnia automa.

Automa w pierwszej kolejności wybierze dostępną energię rodzaju, który jest najwyżej i którego nie ma jeszcze związanego z osiągnięciem, zaś pierwotną energię wybierze tylko wtedy, gdy nie ma innej możliwości.

REORGANIZACJA



Usuń całą energię automy z puli kaffi i płytek oraz z nieukończonych fragmentów monumentów, a następnie umieszczaj je zgodnie z listą w sekwencji rozstawienia na aktywnej karcie automy tak, jakby automa rozpatrywała akcję rozstawienia. Zignoruj pulę kaffi i płytek  w sekwencji rozstawienia, chyba że żadna inna opcja nie jest możliwa. Jeżeli cała reorganizowana energia miałaby zostać umieszczona z powrotem w puli kaffi i płytek, wówczas automa nie może rozpatrzyć tej akcji.

DOŁADOWANIE




Odwróć żeton kanału automy ze strony wyczerpanej na naładowaną. Jeśli żeton kanału automy jest już naładowany, wówczas automa nie może rozpatrzyć tej akcji.

RUCH POSTACIĄ AUTOMY



Korzystając z zasad opisanych na str. 24 głównej instrukcji, porusz postać automy na mapie naprzód o wskazaną liczbę pól i w kierunku najbliższego kafelka mostu. Na potrzeby określenia najkrótszej trasy ruchu automy odejmij 1 od dystansu, jeżeli pomiędzy kafelkiem mostu a postacią automy znajduje się twoja postać. W przypadku remisu postać automy skręci w prawo na rozwidleniu.

 Jeżeli automa posiada ulepszony kafelek akcji na pozycji 4 na planszy solo, wówczas zwiększ o 1 liczbę pól, o którą ma się poruszyć.

Jeżeli przed postacią automy nie ma żadnych kafelków mostów, porusz jej postać w kierunku najbliższego ślepego zaułka. Kiedy postać automy tam dotrze, odwróć ją.

Kiedy postać automy poruszy się na (lub pominię) pole z kafelkiem mostu, natychmiast zyskuje premię (lub premie) wskazaną na aktywnej karcie automy (patrz str. 14), zamiast tej wskazanej na kafelku mostu.





Postać automy zawsze pominię pole z twoją postacią, aby dzięki temu poruszyć się dalej.




POZYSKANIE



Wykonaj dla automy po kolei poniższe kroki:

1. Wybierz z puli kafli i płytek do 2 odkrytych kafli transmutujących i energię, za którą automa chciałaby je pozyskać (dana energia musi się w tym momencie znajdować w puli kafli i płytek). Koszt w energii (N) wskazuje liczba symboli nad każdym wybranym kaflem transmutującym. Wyczerp wybraną energię.
 Jeżeli automa posiada ulepszony kafelek akcji na pozycji 2 na planszy solo, wówczas koszt wynosi 1 energii (zamiast N) za każdy kafel transmutujący.
2. Za każdy symbol    na każdym pozyskanym kafelu transmutującym, porusz kafelek postępu osiągnięcia o taką samą liczbę pól w prawo, na odpowiadającym symbolowi torze osiągnięcia na planszy solo (patrz str. 15). Odłóż pozyskane kafle transmutujące do pudełka.
3. Za każdy pozyskany kafel transmutujący weź wierzchnią kartę z puli automy i umieść ją odkrytą na spodzie stosu kart odrzuconych.
4. Przesuń pozostałe w puli kafli i płytek kafle transmutujące maksymalnie w prawo, wypełniając wszystkie puste pola, a następnie dobierz z wierzchu stosu nowe kafle i umieść je odkryte na pustych polach, zaczynając od tych najbardziej po prawej.
5. Jeżeli posiadasz co najmniej 1 energię w puli kafli i płytek, możesz umieścić 1 energię ze swojej wyczerpanej puli w puli kafli i płytek.

 Jeżeli twoja wyczerpana pula jest pusta, możesz pozyskać brakującą energię zgodnie z zasadami opisanymi na str. 12 w sekcji *Brak energii*.


W kroku 1 automa wybiera kafle transmutujące zgodnie z poniższą listą priorytetów:


1. Największa liczba kafli transmutujących (2, a nie tylko 1).
2. Kafel (lub kafle), które sprawią, że automa będzie spełniać wymagania jak największej liczby osiągnięć, które mają dostępne puste pole (patrz str. 16).
3. Kafel z rodzajem ruchu, który jest najwyżej.
4. Kafel z największą liczbą symboli.
5. Kafel najbardziej po prawej w puli kafli i płytek.

Podczas kroku 1 automa w pierwszej kolejności wybierze tyle pierwotnej energii, ile zdoła, a następnie wybierze dostępną energię począwszy od rodzaju, który jest najwyżej, do tego najniżej.

Jeżeli automa nie może pozyskać żadnego kafela (ponieważ żaden nie jest dostępny lub automa nie ma energii w puli kafli i płytek), wówczas nie może rozpatrzyć tej akcji.

Gdy jako gracz rozpatrujesz akcję pozyskania, zaś automa posiada energię w puli kafli i płytek, wówczas automa umieszcza dodatkową energię ze swojej wyczerpanej puli w puli kafli i płytek. Robi to zgodnie z poniższą listą priorytetów:

 1 dostępna energia rodzaju, który jest najniżej i którego automa nie ma jeszcze w puli kafli i płytek.

 1 dostępna energia rodzaju, który jest najniżej.

Jeżeli automa nie posiada w swojej wyczerpanej puli co najmniej 1 energii, skorzysta przy tym z energii ze swojej puli akcji lub puli rozstawienia (wybiera tę, w której ma więcej energii). W przypadku remisu wybiera pulę rozstawienia.

POZYSKANIE > REORGANIZACJA



Rozpatrz akcję pozyskania zgodnie z powyższymi zasadami (jeśli to możliwe), w przeciwnym razie rozpatrz akcję reorganizacji zgodnie z powyższymi zasadami (jeśli to możliwe).

REORGANIZACJA > POZYSKANIE




Rozpatrz akcję reorganizacji zgodnie z powyższymi zasadami (jeśli to możliwe), w przeciwnym razie rozpatrz akcję pozyskania zgodnie z powyższymi zasadami (jeśli to możliwe).

PORUSZ SIĘ NA TORZE



Korzystając z zasad opisanych na str. 25-26 głównej instrukcji, porusz się u automy na torze, który jest najwyżej, o wskazaną liczbę pól.

 Jeżeli automa posiada ulepszony kafelek akcji na pozycji 4 na planszy solo, wówczas zwiększ o 1 liczbę pól, o którą ma się poruszyć.

- ⚠ Kiedy umieszczasz energię na najniższym polu toru, wybierz z wyczerpanej puli dostępną energię rodzaju, który jest najwyższej.
- ⚠ Kiedy umieszczasz energię na najniższym polu toru automy i zapewniła ona sobie już maksymalną liczbę punktów za dany tor (czyli związała 3 lub więcej energii z każdym monumentem w grze, lub gdy wszystkie filary cywilizacji są zapełnione), wówczas generuje zamiast tego ruch na drugim torze. Jeżeli zapewniła sobie maksymalną liczbę punktów z obu torów, nie może rozpatrzyć tej akcji.
- ⚠ Automa natychmiast łączy energię z najwyższego pola każdego toru (jeśli to możliwe). Gdy to robi, może umieścić energię w dowolnym regionie, niezależnie od tego, gdzie znajdują się jej postać i jej kafelki mostów.

Kiedy automa łączy energię z toru monumentu, umieszcza ją w obszarze związanej energii monumentu zgodnie z poniższą listą priorytetów:

1. Monument, z którym automa ma najmniej związanej energii (liczy się tylko energia automy, a nie twoja).
2. Monument, który jest najniżej.

Kiedy automa łączy energię z toru filaru, umieszcza ją w filarze cywilizacji zgodnie z poniższą listą priorytetów:

1. Region, w którym obecna jest twoja postać lub co najmniej 1 twój kafelek mostu.
2. Region z monumentem używanym w bieżącej rozgrywce.
3. Centralny region.
4. Region najbliższy górnej krawędzi planszy (idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Jeżeli automa miałaby łączyć energię i wszystkie filary cywilizacji są zajęte lub ma związane 3 energii z każdym monumentem, zamiast tego wyczerpuje daną energię.

Jeżeli automa nie posiada wyczerpanej energii, którą mogłaby umieścić na torze, natychmiast zyskuje z rezerwy dostępną energię rodzaju, który jest najwyższej i umieszcza ją na torze (zyska z rezerwy pierwotną energię tylko wówczas, gdy żaden inny rodzaj nie jest dostępny).

MONUMENTY

KOŃCZENIE FRAGMENTU MONUMENTU

Korzystając z zasad opisanych na str. 18 głównej instrukcji, automa rozpatruje ukończenie fragmentu monumentu z uwzględnieniem poniższych zmian.

W czasie kroku 1, automa jako kończący lub wspierający gracz, zamiast zyskiwać energię lub premię wskazaną przez kafelek premii monumentu, zyskuje premię (lub premie) wskazaną na aktywnej karcie automy w sekcji premii (patrz str. 14). Zyskuje wskazane premie zanim aktywuje energię.

Podczas kroku 2, automa jako kończący gracz wybiera umieszczoną na fragmencie energię rodzaju, który jest najwyższej i łączy ją z monumentem (wybiera pierwotną energię tylko wówczas, gdy żaden inny rodzaj nie jest dostępny).

Jeśli w turze automy ukończonych zostanie kilka fragmentów monumentów, należy je rozpatrywać w kolejności od tego, który jest najwyższej, do tego najniżej.

RODZAJE ENERGII

Automa aktywuje swoje energie w kolejności od tej, która jest najwyższej, do tej najniżej, a kończąc na pierwotnej energii.



Kompas: Kiedy ta energia zostaje aktywowana, umieść ją w miejscu wskazanym przez listę priorytetów sekwencji rozstawienia na aktywnej karcie automy tak, jakby rozpatrywała ona akcję rozstawienia.



Magnes: Kiedy ta energia zostaje aktywowana, umieść ją w puli akcji lub puli rozstawienia, zależnie od tego, w której jest mniej energii. W przypadku remisu umieść ją w puli akcji.



Róża: Kiedy ta energia zostaje aktywowana, wyczerp ją i porusz automę o 2 pola rodzajem ruchu, który jest najwyższej.



Pierwotna: Można umieścić tę energię na dowolnym pustym polu fragmentu monumentu. Ta energia może mieć swoją unikatową zdolność, wskazaną na karcie postaci solo automy.

PREMIE

Gdy po raz pierwszy automa zyskuje premię (lub premie) wskazaną na aktywnej karcie automy (z kafelka mostu lub ukończenia fragmentu monumentu), zyskuje premię (lub premie) wskazaną w sekcji koła premii odpowiadającej karcie postaci solo automy. Umieść znacznik pierwszego gracza na danej sekcji, aby oznaczyć, że dana premia (lub premie) została już zyskana.

Za każdym kolejnym razem, gdy automa zyskuje premię (lub premie) wskazaną przez sekcję premii na tej samej aktywnej karcie automy, zyskuje premię (lub premie) wskazaną przez kolejną zgodnie z ruchem wskazówek zegara sekcję na kole premii, dzięki czemu nie będzie ciągle zyskiwać tej samej premii. Porusz znacznik pierwszego gracza na kolejną sekcję koła premii. Jeżeli automa nie może zyskać żadnej premii w sekcji, opuść daną sekcję i przejdź do kolejnej zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli żadna z premii na kole premii nie może zostać zdobyta, automa niczego nie zyskuje.



PRZYKŁAD: Automa gra jako Aureon (szybkość) i zyskuje premię sekcji za poruszenie się na kafelek mostu. Zyskuje 2 energie i umieszcza znacznik pierwszego gracza w sekcji koła premii, która ją wskazuje. W dalszej części tej samej tury automa zyskuje kolejną premię za ukończenie fragmentu monumentu. Zyskuje kafelek przekaźnika i przesuwając znacznik pierwszego gracza na sekcję koła premii, która wskazała daną premię.

ZYSKAJ ENERGIĘ



Zgodnie ze wskazaniem premii, weź i wyczerp 1 lub 2 energie automy z rezerwy, zgodnie z poniższą listą priorytetów:

1. 1 pierwotna energia.
2. Dostępna energia rodzaju, który jest najwyżej.

Kiedy automa zyska drugą energię tego samego rodzaju, natychmiast doładuj jej żeton kanału.

UMIEŚĆ KAFELEK MOSTU



Weź kafelek mostu automy **najwyższego** poziomu (I, II lub III) z jej planszy postaci i umieść go na uszkodzonej ścieżce na planszy, która jest jak najbliżej na trasie ruchu postaci automy (zignoruj położenie twojej postaci).

- W przypadku remisu wybierz puste pole uszkodzonej ścieżki, znajdujące się po prawej stronie postaci automy na każdym rozwidleniu.
- Jeśli nie ma już żadnych pustych pól uszkodzonych ścieżek, odłóż do pudełka nowo pozyskany kafelek mostu, zamiast umieszczać go na planszy.
- Umieść kafelek mostu stroną do góry, wskazaną na karcie postaci solo (a więc nie odwracaj kafelka).
- W odróżnieniu do ciebie, automa umieszcza swoje kafelki mostów zaczynając od tego poziomu III, a kończąc na I.

ZYSKAJ KAFELEK ULEPSZONEJ AKCJI



Weź kafelek ulepszonej akcji z puli wraz z kartą automy, która się pod nim znajdowała. Wybierz kafelek ulepszonej akcji zgodnie z poniższą listą priorytetów:

1. Kafelek akcji na karcie automy, na której są jeszcze 2 kafelki akcji. Wybierz kafelek akcji wskazanego rzędu (górnego lub dolnego).
2. Kafelek akcji zgodny z listą priorytetów automy na jej karcie postaci solo.

Jeśli na danym polu automa posiada już kafelek ulepszonej akcji, nie może go podmienić.

Umieść pozyskany kafelek ulepszonej akcji na numerowanej pozycji 1-4 na planszy solo. Umieść odkrytą kartę automy na spodzie stosu kart odrzuconych.

ZYSKAJ KAFELEK PRZEKAŹNIKA



Weź kafelek przekaźnika z puli wraz z kartą automy, która się pod nim znajdowała (jeśli jest dostępna). Wybierz znacznik przekaźnika zgodnie z poniższą listą priorytetów:

1. Kafelek przekaźnika z 2 symbolami, który jest najwyżej.
2. Kafelek przekaźnika, który jest najwyżej i pod którym znajduje się karta automy.
3. Kafelek przekaźnika, który jest najwyżej.

Umieść kafelek przekaźnika na pustym polu kafelka przekaźnika, który jest najwyżej na planszy solo. Umieść odkrytą kartę automy na spodzie stosu kart odrzuconych.

ZYSKAJ KAFEL TRANSMUTUJĄCY



Weź dla automy skrajnie prawy kafelek transmutujący z puli kaffi i płytek, tak samo jak w przypadku akcji pozyskania (patrz str. 12). Nie wyczerpuj żadnej energii z tej puli. Rozpatrz kroki 2-5 akcji pozyskania w zwykły sposób.

UZUPEŁNIJ KAFEL TRANSMUTUJĄCY



Zgodnie ze wskazaniem skrajnie lewych strzałek góra-dół na aktywnej karcie automy, umieść na planszy solo energię z wyczerpanej puli automy. Zacznij od puli akcji lub rozstawienia, zależnie od tego, w której jest mniej energii. W przypadku remisu zacznij od puli akcji.

- 1. Jeżeli w momencie zyskiwania tej premii automa nie posiada w swojej wyczerpanej puli co najmniej 1 energii, natychmiast zyskuje energię (patrz str. 14).
- 2. Umieść w puli rozstawienia tyle energii, ile wskazuje wartość w skierowanej ku górze strzałce (maksymalnie 6 energii w puli).
- 3. Umieść w puli akcji tyle energii, ile wskazuje wartość w skierowanej w dół strzałce (maksymalnie 6 energii w puli).
- 4. Jeśli ilość energii w puli osiągnie maksymalną wartość, umieszczaj pozostałą energię w przeciwnej puli, niż wskazuje strzałka.

RUCH POSTACIĄ AUTOMY



Porusz postać automy po mapie naprzód o 2 pola (patrz str. 11).

PORUSZ SIĘ NA TORZE



Porusz automę na wskazanym torze, który jest najwyżej, o 2 lub 3 pola, zgodnie ze wskazaniem premii (patrz str. 12-13).

POSTĘP OSIĄGNIĘĆ



Przesuń kafelek postępu osiągnięcia (wskazanego przez premię) o 1 pole w prawo na torze danego osiągnięcia na planszy solo. Jeżeli kafelek znajduje się już na skrajnie prawym polu wskazanego toru, wówczas przesuń zamiast tego kafelek na torze wskazującym drugi kolor błyskawicy.



OSIĄGNIĘCIA

W odróżnieniu od ciebie, automa spełnia wymagania osiągnięć poprzez postęp na torach na planszy solo. Gdy kafelki osiągnięcia na torze dotrze na skrajnie prawe pole na swoim torze, wówczas automa spełnia wymagania danego osiągnięcia.



KAFELKI PRZEKAŹNIKÓW

Podczas kroku 3 tury ROZWINIĘCIA automa sprawdzi, ile symboli na kafelkach przekaźników na planszy pasuje w poziomie do oznaczeń aktywacji przekaźnika na aktywnej karcie automy.

- ⚡ Za każdy pasujący symbol bura pasujecie postać automy na mapie naprzód o liczbę pól równą liczbie tych symboli (patrz str. 11).
- ⚡ Za każdy pasujący symbol monumentu lub filaru pasujecie energię na odpowiadającym torze o liczbę pól równą liczbie tych symboli (patrz str. 12-13).

Jeśli kafelki przekaźników automy wygenerują w turze ROZWINIĘCIA kilka rodzajów ruchu, automa rozpatruje je począwszy od tego, który jest najwyższy, do tego najniższego na jej karcie postaci solo.



KOŃCIE GRY I KOŃCOWA PUNKTACJA

Gra dobiega końca w momencie, gdy ostatni monument zostanie w pełni zbudowany (czyli tak samo jak w zwykłej grze). Automa zawsze rozpatruje finałową turę.

Przeprowadź końcową punktację w zwykły sposób z jednym wyjątkiem. Automa traktuje swój kafelek mostu poziomu III tak, jakby był umieszczony na dowolnej uszkodzonej ścieżce na planszy (zajętej lub nie), która zapewni największą PZ. Zwycięzca jest wyłaniany w zwykły sposób.