

# APIARY

## AUTOMA

ZASADY ROZGRYWKI 1-OSOBOWEJ

Autorzy: David Studley i Lines J. Hutter  
oraz Morten Monrad Pedersen

### WPROWADZENIE

Poniższe zasady pozwolą Ci na grę ze sztucznym przeciwnikiem zwanym „Automa”.

*Od autorów. Nasz sztuczny przeciwnik zawdzięcza swoje imię włoskiemu słowu „automaton”. Musisz wiedzieć, że nasz pierwszy tryb solo był stworzony dla gry Viticulture, której akcja dzieje się właśnie we Włoszech.*

### ELEMENTY

14 kart Automy



dwustronna planszeczka dokowania Automy





dwustronny żeton siły nowych robotnic Automy



### AUTOMA GRA WEDŁUG WŁASNYCH ZASAD

Zanim zasiądziesz do lektury tej instrukcji, powinieneś zapoznać się z tekstem instrukcji podstawowej, ponieważ podczas gry z Automą będziesz postępował zgodnie z zawartymi w niej regułami. Automa natomiast będzie się kierować własnymi zasadami.

W tej instrukcji znajdziesz informacje, jak zasady Automy różnią się od tych obowiązujących w rozgrywce wieloosobowej. Poza tymi wyjątkami rozgrywka przebiega jak standardowa rozgrywka 2-osobowa.

- Automa nie otrzymuje surowców ani nie opłaca kosztu w surowcach.
- Automa używa robotnic w 2 kolorach (żółtym i szarym). Te kolory mają znaczenie tylko wtedy, gdy musisz określić, które robotnice Automa umieszcza na planszy albo z niej odzyskuje.
- Gdy robotnice Automy o sile 1, 2 albo 3 zostają zepchnięte z planszy, zawsze wracają do puli aktywnej.
- Robotnic Automy nigdy nie odkładaj do zasobów ogólnych. Gdy któraś z nich hibernuje, Automa natychmiast otrzymuje nową robotnicę.
- Automa otrzymuje  tylko zgodnie z opisem w tej instrukcji.
- **Podczas rozgrywki** Automa otrzyma więcej  od Ciebie. Nie przejmuj się tym – im więcej punktów zwycięstwa zdobędzie w trakcie gry, tym mniej ich zdobędzie na koniec.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj grę jak do rozgrywki 2-osobowej z następującymi zmianami:

- Usuń karty siewu ze zdolnościami jednorazowymi odnoszącymi się do innych graczy o następujących numerach: 32, 35, 37 i 38, a także kafelek zdobienia *Rozrost* oraz kafelki startowe frakcji Ria i Capen.
- Automie przypisano szary kolor, ale korzysta z robotnic w szarym i żółtym kolorze.
- Automa jest pierwszym graczem. Umieść 1 z jej znaczników gracza na polu **1** na torze punktacji. Pozostałe 2 znaczniki gracza odłóż do pudełka, ponieważ Automa nie przesuwa się na torze przystug królowej ani nie uczy tańca.
- Wybierz poziom trudności rozgrywki (zob. *Poziomy trudności*, str. 3) i wykonaj następujące kroki, korzystając z informacji podanych w tabeli:
  - 1** Automa nie ma planszeczki ula ani kafelka startowego. Jej planszeczkę dokowania umieść stroną standardową (poziomy trudności: 1–4) albo stroną ekspercką (poziomy trudności: 5–6) do góry.
  - 2** Umieść żeton siły nowych robotnic Automy na jej planszeczce dokowania. Połóż go tak, aby wskazywał wartość podaną w tabeli.
  - 3** Umieść 3 szare robotnice początkowe Automy na jej planszeczce dokowania. Ustaw ich siłę zgodnie z tabelą. Ostatnią szarą robotnicę odłóż do pudełka. Nie będzie używana podczas rozgrywki.
  - 4** Umieść 2 żółte robotnice początkowe Automy na jej planszeczce dokowania. Ustaw ich siłę zgodnie z tabelą. Pozostałe 2 żółte robotnice odłóż do pudełka. Nie będą używane podczas rozgrywki.
  - 5** Umieść 7 szarych żetonów hibernacji na planszeczce dokowania Automy.
  - 6** Potasuj wszystkie 14 kart Automy i umieść je obok jej planszeczki dokowania stroną wsparcia do góry. To talia Automy.
  - 7** Zostaw puste miejsce obok talii na dobrane karty Automy.



PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA AUTOMY DLA 2. POZIOMU TRUDNOŚCI

## POZIOMY TRUDNOŚCI

POZIOM	SIŁA ROBOTNIC POCZĄTKOWYCH (SZARYCH)	SIŁA ROBOTNIC POCZĄTKOWYCH (ŻÓŁTYCH)	SIŁA NOWYCH ROBOTNIC
1	2, 1, 1	2, 1	2
2	2, 2, 1	2, 2	2
3	3, 2, 2	3, 1	2
4	3, 2, 2	3, 2	3
<b>TRYB EKSPERCKI (STRONA EKSPERCKA PLANSZETKI DOKOWANIA)</b>			
5	3, 2, 2	3, 1	2
6	3, 2, 2	3, 2	3

Poziom trudności wpływa na siłę robotnic początkowych Automy, siłę nowych robotnic, które Automa pozyskuje podczas rozgrywki, z niektórych akcji otrzymywane przez Automę podczas rozgrywki i otrzymywane przez nią na koniec gry za zgromadzone kafelki. W pierwszej rozgrywce zalecamy poziom 2.

## KARTY AUTOMY

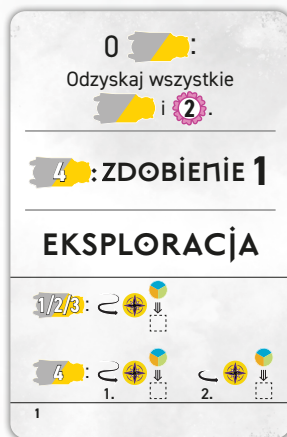
Karty Automy są dwustronne. Jedna strona przedstawia **akcje**, które Automa może wykonać (zob. *Akcje Automy*, str. 6), a druga – **symbole wsparcia**, które określają, w jaki sposób Automa wykona dane akcje.

### STRONA WSPARCIA



### TALIA AUTOMY

### STRONA AKCJI



Na to, co Automa zrobi w swojej turze, wpływają: strona akcji dobranej karty i strona wsparcia wierzchniej karty w talii Automy (zob. *Tura Automy*, str. 4).

*Symbole wsparcia zostały krótko omówione w zasadach akcji, których dotyczą. Bardziej szczegółowe wyjaśnienie znajduje się w sekcji Symbole wsparcia na stronie 10.*



## TURA AUTOMY

Rozgrywasz tury na zmianę z Automą, która jako pierwszy gracz zaczyna rozgrywkę. W turze Automy wykonaj w kolejności następujące kroki:

1. Dobierz kartę z talii Automy.
2. Wykonaj akcję.

## DOBRANIE KARTY Z TALII AUTOMY

Jeśli na początku tury Automy w jej talii znajduje się tylko 1 karta, potasuj wszystkie 14 kart i utwórz nową talię. Połóż ją stroną wsparcia do góry.

Dobierz 1 kartę z talii Automy i połóż ją stroną akcji do góry na wierzchu poprzednio odkrytej karty. W ten sposób odślonisz stronę wsparcia nowej karty na wierzchu talii Automy.

## WYKONANIE AKCJI

W każdej turze Automa wykonuje 1 akcję, którą wskazuje strona akcji dobranej karty Automy.

Akcje Automy są wyróżnione tym **STYLEM**. Zostaną omówione w sekcji Akcje Automy na stronach 6–9.

Każda karta jest podzielona na 3 rzędy, które wskazują potencjalne akcje. Pierwsze 2 rzędy (odzyskiwanie i zdobienie) są warunkowe – zależą od tego, jakie robotnice znajdują się na planszecie dokowania Automy.

Sprawdź warunek dla każdego rzędu od góry do dołu. Jeśli warunek danego rzędu jest spełniony, Automa wykonuje tę akcję, a **następnie jej tura się kończy**. W przeciwnym razie przejdź do następnego rzędu.

Ostatni rząd nie ma żadnego warunku. Jeśli Automa nie spełni warunku żadnego z 2 pierwszych rzędów, zawsze będzie w stanie wykonać akcję z ostatniego rzędu.

The diagram shows a card with three rows of actions. Each row has a condition on the left and an action on the right. Arrows point from the text labels on the right to the corresponding row on the card.

- RZĄD 1: ODZYSKIWANIE** points to the first row: "0 [icon] albo 1 [icon]: Odzyskaj wszystkie [icon] i 2 [icon]." (Note: the '2' is in a pink gear icon).
- RZĄD 2: ZDOBIENIE** points to the second row: "[icon] 4: ZDOBIENIE 1 [icon]." (Note: the '1' is in a pink gear icon).
- RZĄD 3: INNA AKCJA** points to the third row: "BADANIA [icon]." (Note: the [icon] is a pink gear icon).

Below the card, there are additional labels:

- PRZYPOMNIENIE ZASAD AKCJI Z RZĘDU 3** points to the bottom section: "1/2/3: 1 / 2 / 3 [icon] 4: 6 [icon]." (Note: the '1', '2', '3', and '6' are in pink gear icons).
- NUMER KARTY** points to the number "4" in the bottom left corner of the card.

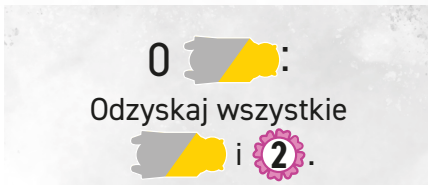
At the bottom of the card, the text **STRONA AKCJI** is written in blue.

## RZĄD 1: ODZYSKIWANIE

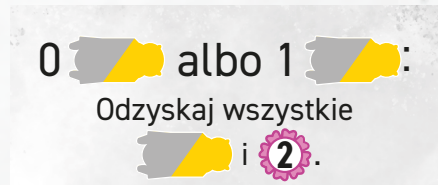
Sprawdź, czy Automa odzyskuje robotnice na podstawie liczby robotnic we wskazanym kolorze na jej planszeczce dokowania.

Policz, ile robotnic we wskazanym na stronie wsparcia kolorze znajduje się na planszeczce dokowania Automy (zob. *Kolor robotnicy*, str. 10).

Warunek może przyjąć 1 z 2 form:



ALBO



Jeśli Automa nie ma żadnych robotnic we wskazanym kolorze, **ODZYSKUJE** wszystkie robotnice w tym kolorze. Następnie natychmiast otrzymuje 2 punkty.

Jeśli Automa ma maksymalnie 1 robotnicę we wskazanym kolorze, **ODZYSKUJE** wszystkie robotnice w tym kolorze. Następnie natychmiast otrzymuje 2 punkty.

## RZĄD 2: ZDOBIENIE

Jeśli rząd 2 jest pusty, przejdź do rzędu 3. W przeciwnym razie sprawdź, czy Automa ma na planszeczce dokowania robotnicę o sile 4 we wskazanym kolorze.



Jeśli Automa ma na planszeczce dokowania robotnicę o sile 4 we wskazanym na stronie wsparcia kolorze i na planszy jest dostępny co najmniej 1 kafelek zdobienia (🔸), Automa wykonuje akcję **ZDOBIENIA**.

## RZĄD 3: INNA AKCJA

Automa wykonuje wskazaną akcję: **WZROST**, **WYMIANĘ**, **BADANIA**, **POSTĘP** albo **EKSPLORACJĘ**.

Bezpośrednio pod nazwą akcji znajduje się przypomnienie jej zasad, które obowiązują Automę.

*Od autorów. Automa rzadko wykonuje inne akcje robotnicą o sile 4. Jest to zamierzone działanie.*

## AKCJE AUTOMY

### EKSPLORACJA

Weź z planszeczki dokowania Automy robotnicę o najwyższej sile w kolorze wskazanym na stronie wsparcia i umieść ją na polu akcji eksploracji z lewej strony. Automa – tak jak Ty – może przesunąć figurkę statku matki maksymalnie o tyle pól, ile wynosi łączna siła robotnic na polach akcji eksploracji.

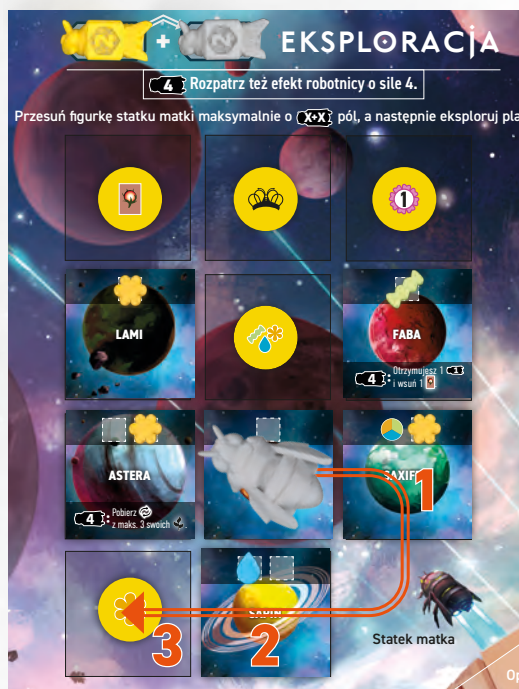
**RUCH FIGURKĄ STATKU MATKI.** Przesuwaj figurkę statku matki zgodnie z symbolem kierunku na stronie wsparcia (zob. *Symbol kierunku*, str. 11), aż dotrze do planety, która nie była jeszcze eksplorowana, albo przesunie się o maksymalną liczbę pól.

Jeśli ruch figurki miałby się zakończyć na polu planety, z którego rozpoczęła ruch, albo na jej polu startowym, przesuń ją przez to pole, nie wliczając go do sumy pól, o które powinna się przesunąć.



**PRZYKŁAD EKSPLORACJI.** Automa wykonuje akcję eksploracji, aby zdobyć żeton eksploracji. W tym celu może przesunąć figurkę statku matki maksymalnie o 4 pola. Symbol kierunku wskazuje, że figurkę należy przesunąć w prawo, potem o 1 rząd w dół, a następnie w lewo itd.

Przesuwasz figurkę o 1 pole w prawo i w ten sposób dociera ona do końca rzędu (1). Następnie kierujesz ją do rzędu niżej, ignorując pole startowe, a następnie przesuwasz w lewo (2). Ta planeta była już eksplorowana, więc kontynuujesz ruch figurki, aby odkryć jeszcze nieeksplorowaną planetę (3).





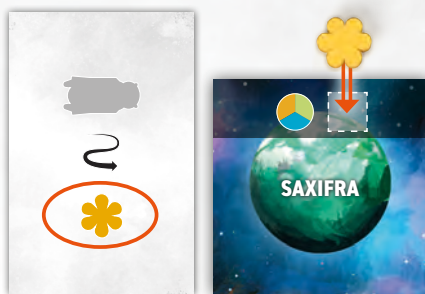
**PRZYKŁAD EKSPLORACJI.** Symbol kierunku wskazuje, że figurkę statku matki należy przesunąć w lewo, potem o 1 rząd do góry, a następnie w prawo itd.



Przesuwasz figurkę o 1 pole w lewo (1) i dociera ona do końca rzędu – nie możesz przesunąć jej do góry (zob. Koniec toru ruchu w sekcji Symbol kierunku, str. 11). Jako że nie możesz kontynuować ruchu wzdłuż toru wyznaczonego przez symbol kierunku, musisz zawrócić figurką, czyli przesunąć ją w prawo, a następnie o 1 rząd w dół i w lewo. Zignoruj pole, z którego zacząłeś ruch figurki, i przesunij ją w prawo na planetę, która była już eksplorowana (2). Figurka dociera do końca rzędu, więc teraz kierujesz ją do rzędu niżej. Tam znajduje się nieeksplorowana planeta, którą Automa eksploruje (3). Gdyby ta planeta była już eksplorowana, przesunąłbyś figurkę statku matki o jeszcze 1 pole w lewo (4).



**EKSPLORACJA PLANETY.** Jeśli planeta nie była jeszcze eksplorowana, Automa – tak jak Ty – bierze znajdujący się na danym polu . Umieść go na jej planszeczce dokowania (Automa nie otrzymuje premii z tego żetonu). Następnie odbierz wierzchni kafelek planety i umieść odkryty na polu, na którym znajduje się figurka statku matki (postaw ją na kafelku).



**UMIESZCZANIE SUROWCA.** Jeśli na kafelku planety jest puste kwadratowe pole surowca, umieść na nim znacznik surowca z puli ogólnej odpowiadający symbolowi surowca na stronie wsparcia (zob. Surowiec, str. 11). Automa nie otrzymuje żadnych surowców.

**PRZYKŁAD UMIESZCZANIA SUROWCA.**




Na kafelku planety Saxifra znajduje się puste pole surowca. Symbol pyłku na stronie wsparcia oznacza, że powinieneś umieścić tam znacznik pyłku.

Jeśli umieszczona robotnica ma siłę 4, Automa eksploruje jeszcze raz. Kontynuuj ruch figurką statku matki w tym samym kierunku.


**Od autorów.** Jediną korzyścią, którą przynosi Automie akcja eksploracji, jest zdobycie żetonu eksploracji. Automa wykonuje jednak akcję eksploracji nawet wtedy, gdy wszystkie planety były już eksplorowane i nie ma dostępnych żetonów eksploracji.

## WZROST/WYMIANA/BADANIA

Weź z planszeczki dokowania Automy robotnicę o najwyższej sile w kolorze wskazanym na stronie wsparcia, a następnie umieść ją na polu odpowiedniej akcji.


Jeśli robotnica ma siłę 4, Automa natychmiast otrzymuje . Jeśli robotnica ma siłę 1, 2 albo 3, Automa natychmiast otrzymuje tyle  ile wynosi siła tej robotnicy. W trybie eksperckim otrzymuje dodatkowy .

**TANIEC.** Automa nigdy nie uczy tańca.


Jeśli **Ty** nauczysz tańca, natychmiast otrzymujesz jednorazową premię w postaci 4 . Automa nigdy nie używa tańca.

## POSTĘP


Weź z planszeczki dokowania Automy robotnicę o najwyższej sile w kolorze wskazanym na stronie wsparcia, a następnie umieść ją na górnym polu akcji postępu.

Gdy Automa wykonuje akcję postępu, **zawsze** pozyskuje 1 kafelek farmy (). Następnie może pozyskać jeszcze 1 albo 2 kafelki w zależności od siły umieszczonej robotnicy.



### SIŁA 2.

Automa pozyskuje 1 kafelek rekruta ().

### SIŁA 3.

Automa pozyskuje 1 kafelek innowacji ().

### SIŁA 4.

Automa pozyskuje 1 kafelek rekruta () oraz 1 kafelek innowacji (.

Za każdym razem, gdy Automa pozyskuje kafelek, zdejmij z planszy 2 kafelki odpowiedniego rodzaju. Jeden weź z pierwszej kolumny od lewej i położyć go w odpowiednim miejscu obok planszeczki dokowania Automy. Drugi natomiast weź ze środkowej kolumny i go odrzuć. Automa nie rozpatruje zdolności kafelków.





## ZDOBIENIE

Weź z planszki dokowania Automy robotnicę o sile 4 w kolorze wskazanym na stronie wsparcia i umieść ją na polu akcji zdobienia.

Na planszy znajdują się 2 **zaokrąglone** rzędy kafelków zdobień. Automa sprawdza kolejne pola zgodnie z symbolem kierunku i w zależności od liczby obok słowa „zdobienie” (1, 2 albo 3). Wybiera 1., 2. albo 3. kafelek zdobienia (🐜), a następnie kładzie go w odpowiednim miejscu obok swojej planszki dokowania (zob. *Symbol kierunku*, str. 11).



**PRZYKŁAD AKCJI ZDOBIENIA.** Jak wynika z symbolu kierunku, powinieneś zacząć liczenie kafelków zdobień od kafelka najbardziej z prawej w dolnym rzędzie. Następnie kontynuuj liczenie w lewą stronę w dolnym rzędzie, a potem licz kafelki w górnym rzędzie od lewej do prawej. Po dotarciu na kafelek najbardziej z prawej w górnym rzędzie zawróć i licz kafelki w górnym rzędzie od prawej do lewej, a potem w dolnym rzędzie od lewej do prawej, aż po raz trzeci dotrzesz do kafelka zdobienia.

## ODZYSKIWANIE


Automa odzyskuje tylko robotnice w kolorze wskazanym na stronie wsparcia (zob. *Kolor robotnicy*, str. 10). Jeśli robotnica ma siłę 4, natychmiast hibernuje. Jeśli robotnica ma siłę 1, 2 albo 3, zwiększ jej siłę o 1 i umieść na planszeczce dokowania Automy. Automa nie pobiera dochodu podczas odzyskiwania robotnic.






## ZEPCHNIĘTE ROBOTNICE I HIBERNACJA

**ZEPCHNIĘTE ROBOTNICE.** Gdy robotnica Automy o sile 4 zostanie zepchnięta z planszy, musi natychmiast hibernować. Jeśli zepchnięta robotnica Automy ma siłę 1, 2 albo 3, zwiększ jej siłę o 1 i umieść na planszeczce dokowania Automy. Jako że na planszeczce dokowania Automy nie ma lądowiska, wszystkie robotnice znajdują się w puli aktywnej.

**HIBERNACJA.** Zawsze gdy robotnica Automy hibernuje (np. w wyniku zepchnięcia albo odzyskania), zostaje natychmiast zastąpiona nową robotnicą. Siła nowej robotnicy zależy od poziomu trudności rozgrywki (siłę wskazuje żeton siły nowych robotnic). Umieść tę nową robotnicę na planszeczce dokowania Automy.

Następnie Automa wybiera ten sektor plastra hibernacji, w którym w wyniku umieszczenia żetonu zwiększy swoje  za przewagę w sektorach. Ignoruje ewentualny wpływ swojej decyzji na **Twój** wynik. Jeśli obydwa sektory spełniają ten warunek w takim samym stopniu, Automa wybiera sektor z 5 polami.

Umieść żeton hibernacji Automy na 1. wolnym polu w wybranym sektorze. W sektorze z 5 polami sprawdzaj pola od lewej do prawej, a w tym z 3 polami najpierw sprawdź pole z symbolem , następnie pole z symbolem , a na koniec pole z symbolem . Automa nie otrzymuje premii z pół plastra hibernacji. Nie odświeża też rzędu kafelków, jeśli umieści żeton na polu z takim symbolem.

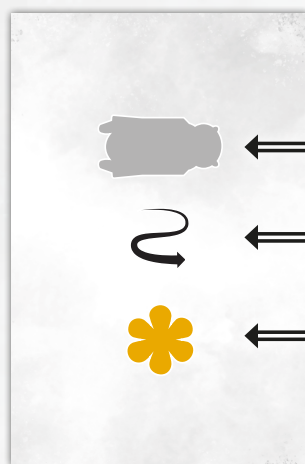
## SYMBOLE WSPARCIA

Niektóre akcje wymagają dodatkowych informacji o sposobie, w jaki Automa je wykonuje. Znajdują się one w formie symboli (kolor robotnicy, kierunek, surowiec) na stronie wsparcia kart Automy.



### KOLOR ROBOTNICY

Żółto-szary symbol robotnicy w instrukcji albo na stronie akcji karty Automy oznacza, że Automa powinna użyć robotnicy w kolorze, który jest wskazany na stronie wsparcia (żółty albo szary).



KOLOR ROBOTNICY

SYMBOL KIERUNKU

SYMBOL SUROWCA

STRONA WSPARCIA

## SYMBOL KIERUNKU

Symbol kierunku ma postać esowatej strzałki i wyznacza tor ruchu Automy pośród elementów ułożonych w rzędy. Automa korzysta z niego, aby wybrać kafelek zdobienia podczas akcji **ZDOBIENIA** i przesunąć figurkę statku matki podczas akcji **EKSPLORACJI**. Nie używa go do wyboru pola plastra hibernacji.

**GDZIE ZACZAĆ.** W przypadku akcji zdobienia początek strzałki (część bez grotu) wskazuje, gdzie zacząć liczenie kafelków.

- Jeśli początek strzałki jest u góry po lewej, zacznij liczyć od pola znajdującego się najbardziej z lewej strony w górnym rzędzie.



- Jeśli początek strzałki jest na dole po prawej, zacznij liczyć od pola znajdującego się najbardziej z prawej strony w dolnym rzędzie.



**TOR RUCHU.** Kształt symbolu kierunku wskazuje, w jaki sposób należy kontynuować wykonywanie akcji, zaczynając od początku strzałki.

- W przypadku akcji zdobienia symbol kierunku wskazuje kolejność liczenia kafelków.
- W przypadku akcji eksploracji początek strzałki oznacza miejsce, w którym aktualnie znajduje się figurka statku matki, a kształt strzałki wskazuje tor jej ruchu. *Dla ułatwienia można ustawić figurkę tak, aby była zwrócona w kierunku, który wskazuje strzałka.*

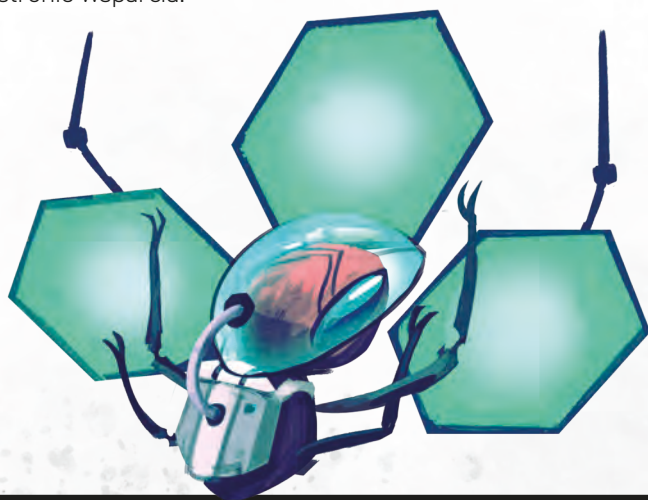
Zacznij od punktu początkowego i podążaj w kierunku wskazanym przez strzałkę aż do końca rzędu. Następnie przejdź do kolejnego rzędu (wyżej albo niżej w zależności od symbolu kierunku) i podążaj nim w przeciwnym kierunku.

**KONIEC TORU RUCHU.** Jeśli tor ruchu się skończy (tzn. dotrzesz do ostatniego pola w ostatnim rzędzie), zawróć i przesuń figurkę wzdłuż tego samego rzędu w przeciwnym kierunku. Dla ułatwienia możesz sobie wyobrazić, że przenosisz grot strzałki na jej drugi koniec. Możesz też obrócić kartę z widoczną stroną wsparcia o 180 stopni.

**Uwaga!** Na kartach z akcją eksploracji w rzędzie z przypomnieniem zasad akcji pojawia się zawsze taki sam symbol kierunku – ma on tylko przypomnieć o skorzystaniu z symbolu kierunku na stronie wsparcia.

## SUROWIEC

Gdy w ramach akcji **EKSPLORACJI** Automa ma umieścić na planecie surowiec, wybiera surowiec odpowiadający symbolowi surowca na stronie wsparcia.





## PUNKTOWANIE AUTOMY NA KONIEC GRY

Oprócz zdobytych w trakcie rozgrywki i już oznaczonych na torze punktacji Automa otrzymuje zgodnie z tabelą.

Za każdy	Tryb standardowy	Tryb ekspercki
kafelek farmy (🌱)	1	2
kafelek rekruta (🐝)	2	3
kafelek innowacji (⚡)	3	4
kafelek zdobienia (⚙️)	7	7
żeton eksploracji (📍)	3	4

za przewagę w sektorach plastra hibernacji.

**REMISY.** W razie remisu wygrywasz, jeśli nauczyłeś tańca. Jeśli tego nie zrobisz, wygrywa Automa.

## SYTUACJA SPECJALNA W ROZGRYWCE Z AUTOMĄ

Jeśli zbudujesz kafelek zdobienia *Naśladowanie*, skopij 1 z kafelków zdobień Automy.



**rebel**

STONEMAIER  
GAMES