

KORPORACJE MARSBOTA

Uwaga! W rozgrywkach przeciw korporacjom MarsBota wzrasta poziom trudności Automy. Możesz zatem rozważyć zmniejszenie poziomu trudności na czas poznawania nowych zdolności przeciwnika.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Po wybraniu i zagranium swojej karty korporacji (ale przed wybraniem i zagranieniem kart preludium, jeśli grasz z dodatkiem *Preludium*) wylosuj kartę korporacji MarsBota. Jeśli wylosujesz tę samą korporację, którą grasz Ty, wylosuj nową kartę (w żadnym momencie rozgrywki nie możecie mieć takich samych korporacji).
2. Jeśli wylosowana korporacja wykorzystuje czarne lub białe kostki, przygotuj 6 kostek w odpowiednim kolorze. Połóż je w pobliżu karty korporacji MarsBota.
3. Przeczytaj sekcję dotyczącą przygotowania do gry i natychmiast wykonaj wskazane kroki.
4. Jeśli karta ma symbole startowe, rozpatrz je tak, jakby znajdowały się na karcie odkrytej w trakcie rozgrywki. (Uwaga! Jeśli karta korporacji ma efekt trwały, działa już w trakcie przygotowania do gry).

Podobnie jak w rozgrywce w podstawową wersję gry z Automą, jeśli ten albo poprzedni krok aktywuje efekt Twojej karty korporacji dotyczący dowolnego gracza (np. Twoja korporacja to Republika Tharsis, a MarsBot umieszcza obszar miasta), rozpatrz ten efekt.

5. Odłóż do pudełka wszystkie karty bonusowe z symbolami korporacji, które nie są wymienione na wybranej karcie korporacji MarsBota. Nie będą używane w tej rozgrywce.
6. Jeśli grasz z dodatkiem *Preludium*, wybierz i zagraj swoje karty preludium. W przeciwnym razie przejdź do 1. pokolenia.

BUDOWA KARTY KORPORACJI MARSBOTA

Karty korporacji MarsBota zawierają następujące informacje:

1. Logo korporacji.
2. Symbole startowe. Rozpatruje się je po zagranium karty korporacji podczas przygotowania do gry.
3. Priorytet selekcji (zob. wyjaśnienie w następnej sekcji).
4. Przygotowanie do gry. Ten efekt rozpatruje się po zagranium karty korporacji podczas przygotowania do gry.
5. Efekt. Trwały efekt, z którego MarsBot korzysta przez całą rozgrywkę.
6. Początek pokolenia/Przed fazą akcji. Niektóre korporacje mają efekty, które aktywują się co pokolenie.
7. Numer karty.



NOWE POJĘCIA

Priorytet selekcji

Niektóre korporacje MarsBota wskazują **priorytet selekcji**. Jeśli MarsBot gra taką korporacją, w rozgrywce musi być używany wariant z selekcją kart. Selekcja kart MarsBota jest jednak zmodyfikowana w opisany niżej sposób (od 2. pokolenia). Kroki niezmienione są oznaczone szarym kolorem.

- Dobierz 8 kart z talii projektów i utwórz z nich 2 zestawy zawierające po 4 karty.
- Weź 1 z zestawów, a drugi przekaz MarsBotowi.
- Wybierz ze swojego zestawu 1 kartę, którą zachowasz.
- Przejrzyj karty w zestawie MarsBota. Jeśli tylko 1 karta odpowiada priorytetowi selekcji wskazanemu na karcie korporacji, MarsBot zachowuje tę kartę. Jeśli kilka kart odpowiada priorytetowi w *równym stopniu*, wylosuj 1 z nich. Jeśli żadna z kart nie odpowiada priorytetowi, wylosuj 1 kartę z zestawu.
 - Karta, która ma kilka symboli odpowiadających priorytetowi selekcji, ma wyższy priorytet niż karta, która ma tylko 1 pasujący symbol. Wybierz zatem kartę z kilkoma pasującymi symbolami.
 - Na niektórych kartach korporacji priorytet selekcji ma postać kilku symboli oddzielonych znakiem „>”. Sprawdź tylko pierwszy symbol. Jeśli żadna karta nie ma takiego symbolu, wtedy sprawdź drugi symbol itd. Karta, która ma pierwszy oraz drugi symbol, ma wyższy priorytet niż karta, która ma tylko pierwszy symbol (ale karta, na której pierwszy symbol występuje 2 razy, jest jeszcze lepsza), itd.
 - » Przykład 1. *Celestic*. Karta z 2 symbolami Wenus ♀ (np. *Gubernator Wenus*) ma zawsze najwyższy priorytet, więc ją wybierz. Jeśli nie ma takiej karty, wybierz kartę z 1 symbolem Wenus ♀ (jeśli jest kilka takich kart, wylosuj 1 z nich). Jeśli żadna z kart nie ma symbolu Wenus ♀, wybierz kartę z symbolem Jowisza ♃ (jeśli jest kilka takich kart, wylosuj 1 z nich). Jeśli żadna z kart nie ma symbolu Wenus ani Jowisza, wylosuj 1 kartę z zestawu.
 - » Przykład 2. *Saturn Systems*. Karta, która ma zarówno symbol przestrzeni kosmicznej 🌠, jak i Jowisza ♃ (np. *Kolonia na Ganimedesie*) ma wyższy priorytet niż karta, która ma tylko symbol Jowisza (np. *Kosmiczne konsorcjum górnicze*), ale karta, która ma tylko symbol Jowisza, ma wyższy priorytet niż karta, która ma tylko symbol przestrzeni kosmicznej (np. *Stacja kosmiczna*).
 - Podczas sprawdzania priorytetów selekcji MarsBota symbol uniwersalny ❓ nie pasuje do żadnego ze wskazanych symboli.
- Wymieńcie się z MarsBotem zestawami.
- Kontynuuj, aż obydwoje wybierze po 4 karty.
- Potasuj karty wybrane przez MarsBota, a następnie odkryj wierzchnią kartę. Jeśli odkryta karta nie ma symbolu odpowiadającego priorytetowi selekcji, odrzuć ją na stos odrzuconych kart projektów. Jeśli ma pasujący symbol, odłóż ją na bok i sprawdź następną kartę. Powtarzaj ten krok, aż odrzucisz 1 kartę albo sprawdzisz wszystkie 4 karty.
- Wtasuj 1 kartę bonusową MarsBota do wybranych przez niego kart projektów. Te 4 karty (w rzadkich sytuacjach 5 kart) tworzą talię akcji MarsBota.
- Zgodnie ze standardowymi zasadami zdecyduj, które z 4 wybranych kart chcesz zakupić.

Sytuacje specjalne

- **Creditor.** Podczas selekcji kart MarsBot za każdym razem wybiera najdroższą kartę. Jeśli kilka kart ma ten sam koszt, wylosuj 1 z nich. W kroku odrzucania karty MarsBot zachowuje najdroższą kartę (albo karty) spośród 4, które wybrał (możesz ją odłożyć na chwilę na bok), a odrzuca 1 z pozostałych. W rzadkiej sytuacji, gdy wszystkie 4 wybrane karty mają taki sam koszt, MarsBot nie odrzuca żadnej z nich.
- **Aridor.** Określ priorytet MarsBota na początku selekcji. Na przykład, jeśli znaczniki na torach energii i Wenus znajdują się na polu „3”, a na wszystkich pozostałych na polu „4” albo wyższym, to priorytetem w selekcji kart jest w tym pokoleniu symbol energii (ponieważ tor energii znajduje się wyżej na planszy MarsBota niż tor Wenus). Ten sam priorytet dotyczy również kroku odrzucania karty. W podanym przykładzie MarsBot odrzuci zatem kartę z symbolem Wenus, a zachowa kartę z symbolem energii. Priorytet tej korporacji określ ponownie dopiero na początku następnego pokolenia.
- **Spire.** Podczas selekcji kart MarsBot za każdym razem wybiera kartę, która ma najwięcej symboli. Jeśli kilka kart ma po tyle samo symboli, wylosuj 1 z nich. W kroku odrzucania karty MarsBot zachowuje kartę (albo karty) z największą liczbą symboli spośród 4, które wybrał (możesz ją odłożyć na chwilę na bok), a odrzuca 1 z pozostałych. W rzadkiej sytuacji, gdy wszystkie 4 wybrane karty mają po tyle samo symboli, MarsBot nie odrzuca żadnej z nich.

Efekty aktywowane co pokolenie

Niektóre karty korporacji mają sekcję „Początek pokolenia” albo „Przed fazą akcji”. Opisane tam efekty rozpatrz we wskazanym momencie. Efekt „Przed fazą akcji” rozpatrz także po przygotowaniu do gry, czyli przed fazą akcji w 1. pokoleniu.

Specjalne kostki na planszy MarsBota

Niektóre karty korporacji wymagają, aby podczas przygotowania do gry umieścić na wskazanych polach torów MarsBota kostki zasobów albo białe lub czarne kostki. Efekt karty korporacji wskazuje, co należy zrobić, gdy przezroczysty znacznik dotrze na pole, na którym znajduje się kostka zasobów albo biała lub czarna kostka. Ten efekt rozpatruje się przed rozpatrzeniem akcji z toru (oprócz niej, a nie zamiast niej), chyba że wyraźnie wskazano inaczej.

Jeśli dojdzie do cofnięcia przezroczystego znacznika na torze MarsBota, jego ponowne przesuwanie nie aktywuje kolejny raz efektu korporacji, który był już wcześniej aktywowany.



UWAGI DOTYCZĄCE WYBRANYCH KART

Karty korporacji

- **Ecoline, Ecotec.** Jeśli efekt pozwala Ci zniszczyć albo ukraść jednostki roślinności przeciwnika, możesz zniszczyć albo ukraść jednostki roślinności znajdujące się na karcie korporacji MarsBota. Jeśli jest na niej mniej jednostek roślinności, niż możesz zniszczyć albo ukraść, te dodatkowe jednostki, które mógłbyś zniszczyć albo ukraść dzięki efektowi, przepadają. Nie możesz dodatkowo zniszczyć ani ukraść jednostek z zasobów M€ MarsBota.
- **Saturn Systems.** Efekt tej korporacji aktywuje się tylko wtedy, gdy Ty albo MarsBot zagrywasz kartę z symbolem Jowisza. Akcja przesunięcia znacznika na planszy MarsBota nie aktywuje tego efektu. Efekt tej korporacji aktywuje się także wtedy, gdy zagrana przez Ciebie karta preludium ma symbol Jowisza. Nie dzieje się tak jednak w kroku zagrywania kart korporacji, gdy zagrywasz kartę korporacji z symbolem Jowisza, jako że Ty zagrywasz kartę korporacji przed MarsBotem.
 - Jeśli Ty grasz korporacją *Saturn Systems*, a karta korporacji MarsBota ma startowy symbol Jowisza, rozpatrz efekt swojej karty tak, jakby została zagrana karta z tym symbolem.
- **Pharmacy Union, Splice.** Jeśli Ty grasz korporacją *Pharmacy Union* albo *Splice* (karty promocyjne), a efekt korporacji MarsBota, akcja któregoś z torów albo inny efekt pozwala mu przesunąć się na torze mikrobów (ale nie poprzez odniesienie się do roślinności albo zwierząt), rozpatrz efekt swojej korporacji tak, jakby została zagrana karta z tym symbolem.
 - Jeśli MarsBot gra korporacją *Pharmacy Union* albo *Splice*, a zagrana przez Ciebie karta preludium ma symbol mikrobów, aktywuje się efekt korporacji MarsBota. Nie dzieje się tak jednak w kroku zagrywania kart korporacji, gdy zagrywasz kartę korporacji z symbolem mikrobów, jako że Ty zagrywasz kartę korporacji przed MarsBotem.
- **Aphrodite, Lakefront Resorts.** Efekty tych korporacji anulują zasadę z karty bonusowej *Interwencja rządowa*, zgodnie z którą MarsBot nie otrzymuje M€ za efekty tej karty. Jeśli MarsBot gra korporacją *Aphrodite*, to zgodnie z jej efektem otrzymuje 2 M€ za podniesienie Współczynnika Terraformacji Wenus dzięki karcie *Interwencja rządowa*. Podobnie, jeśli gra korporacją *Lakefront Resorts*, to rozpatruje jej efekty, gdy umieszcza obszar oceanu dzięki karcie *Interwencja rządowa*. Jednak ani w jednym, ani w drugim przypadku MarsBot wciąż nie podnosi swojego WT (zgodnie z efektem karty *Interwencja rządowa*).
- **Pristar.** Efekt karty bonusowej *Interwencja rządowa* nie aktywuje efektu korporacji Pristar.
- **Utopia Invest.** Jeśli dojdzie do cofnięcia przezroczystego znacznika na torze, po jego ponownym przesunięciu MarsBot nie aktywuje kolejny raz żadnych wcześniej aktywowanych akcji z pól toru (podobnie jak wtedy, gdy Ty cofniesz znacznik na torze w ramach obniżenia produkcji MarsBota – zob str. 5 w głównej instrukcji Automy). Aby o tym pamiętać, umieść znacznik gracza MarsBota na polu, z którego przezroczysty znacznik się cofnął.

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Indie Game Studios
Oakland, CA 94610
info@StrongholdGames.com
StrongholdGames.com

© 2024 Indie Game Studios
Wszystkie prawa zastrzeżone.

