

NA DNIE MORZA

NAUTOMA

AUTORZY ZASAD TRYBU SOLO: DAVID STUDLEY I KAREL TITECA

WPROWADZENIE

Zasady przedstawione w tej instrukcji umożliwią Ci rozgrywkę 1-osobową, w której będziesz rywalizować ze sztucznym przeciwnikiem, czyli **Nautomą**.

OD AUTORÓW. Sztuczny przeciwnik zawdzięcza swoje imię włoskiemu słowu oznaczającemu „automaton”. Musisz wiedzieć, że nasz pierwszy tryb solo był stworzony do gry Viticulture, której akcja dzieje się właśnie we Włoszech. W tej grze Automę nazwaliśmy Nautomą. Tacy jesteśmy pomysłowi.

ZAWARTOŚĆ

7 kart decyzji Nautomy



6 kart punktacji do wariantu *Zapłtani*



3 karty celów Nautomy (dwustronne)



karta pomocy (dwustronna)



NAUTOMA GRA WEDŁUG WŁASNYCH ZASAD

Zanim zasiądziesz do lektury tej instrukcji, zapoznaj się z instrukcją podstawową, ponieważ podczas gry z Nautomą będziesz postępować zgodnie z zawartymi w niej regułami. Nautoma zaś kieruje się własnymi uproszczonymi zasadami.

Ta instrukcja wyjaśnia, w jaki sposób zasady Nautomy różnią się od tych obowiązujących w rozgrywce wieloosobowej. Poza tymi wyjątkami rozgrywka przebiega jak standardowa rozgrywka 2-osobowa.

- Nautoma nie ma planszy oceanu.
- Nautoma otrzymuje albo wydaje ikrę, narybek, ławice i ryby tylko zgodnie z opisem w tej instrukcji.
- Gdy wykonujesz działania, które dotyczą innych graczy, Nautoma postępuje zgodnie z opisem w tej instrukcji.

PRZYGOTOWANIE

Przygotuj grę jak do rozgrywki 2-osobowej. Możesz użyć dowolnej strony planszy celów. Jednak w rozgrywce ze stroną B dodatkowe 3 punkty przydziela się tylko na poziomie trudności 5 (zob. *Poziomy trudności*, str. 3).

W odniesieniu do Nautomy wykonaj wyłącznie następujące kroki:

- 1 Wybierz kolor, którym będzie grać Nautoma – otrzymuje nurków w tym kolorze. Podczas rozgrywki będą jej znacznikami celu.



- 2 Nautoma otrzymuje 2 żetony ikry i 1 żeton narybku z zasobów ogólnych.



- 3 Potasuj karty decyzji, a następnie odłóż 1 kartę na bok bez oglądania jej treści. Pozostałe karty połóż na stole zakryte. To talia decyzji Nautomy przygotowana na 1. tydzień.



- 4 W pobliżu planszy celów połóż 3 karty celów Nautomy z widoczną stroną „Flauta” albo „Sztorm” w zależności od wybranego poziomu trudności.

| TYDZIEŃ 1 FLAUTA | | | | TYDZIEŃ 2 FLAUTA | | | | TYDZIEŃ 3 FLAUTA | | | |
|------------------|-------------------|---------|---------|------------------|----------------------|---------|---------|------------------|-----------------------------|---------|---------|
| SYMBOL | CEL | WARTOŚĆ | WARTOŚĆ | SYMBOL | CEL | WARTOŚĆ | WARTOŚĆ | SYMBOL | CEL | WARTOŚĆ | WARTOŚĆ |
| | licz lub narybek | 3 | 3 | | rzędy ryb | 0 | 0 | | liczce | 0 | 0 |
| | małe ryby | 2 | 2 | | narybek | 1 | 1 | | narybek | 3 | 3 |
| | ryby | 2 | 2 | | ryby z żetonami | 3 | 3 | | każde 3 żetony ikry | 0 | 0 |
| | narybek | 0 | 0 | | każdy z tych symboli | 2 | 2 | | duże ryby | 1 | 1 |
| | każdy taki symbol | 0 | 0 | | każde 2 żetony ikry | 0 | 0 | | ryby bez żetonów | 3 | 3 |
| | podarte ryby | 0 | 0 | | średnie ryby | 0 | 0 | | zabójczy „akcja AKTYWUJESZ” | 4 | 4 |

W każdym tygodniu jesteś pierwszym graczem.

KARTY DECYZJI

Karty decyzji są zbudowane w następujący sposób:

Zaktualizuj cel →

Zagraj kartę ryby →

Numer karty →


← Zanurkuj

JAK NAUTOMA ZDOBYWA PUNKTY?

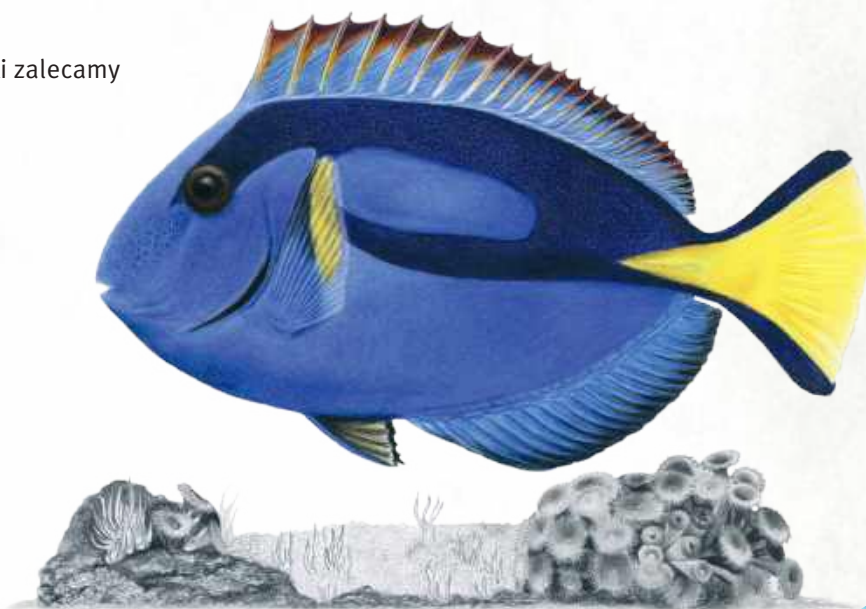
Nautoma nie umieszcza kart ryb na planszy oceanu, ale dzięki kartom decyzji będzie wykonywać różne działania, które zapewnią jej punkty. Będzie gromadzić karty ryb (każda warta 3 albo 4 punkty) i żetony ikry (każde 2 warte 1 punkt). Żetony ikry będzie przekształcać w żetony narybku (każdy wart 1 punkt), a żetony narybku w ławice (każda warta 5 albo 6 punktów). Dodatkowo Nautoma rywalizuje z Tobą pod względem celów i zdobywa punkty za te, których wymagania spełnia.

POZIOMY TRUDNOŚCI

Możesz wybrać poziom trudności rozgrywki od 1 do 5. Od wybranego poziomu trudności zależy, jak rozpatruje się cele w odniesieniu do Nautomy i ile punktów Nautoma otrzymuje na koniec gry za ryby i ławice.

| POZIOM TRUDNOŚCI | ZASADY | PUNKTY ZA  | PUNKTY ZA  |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Nautoma nie otrzymuje punktów za cele. | 3 punkty | 5 punktów |
| 2 | Podczas przydzielania Nautomie punktów za cele używaj strony karty celów „Flauta”. | 3 punkty | 5 punktów |
| 3 | Podczas przydzielania Nautomie punktów za cele używaj strony karty celów „Flauta”. | 4 punkty | 6 punktów |
| 4 | Podczas przydzielania Nautomie punktów za cele używaj strony karty celów „Sztorm”. | 4 punkty | 6 punktów |
| 5 | Podczas przydzielania Nautomie punktów za cele używaj strony karty celów „Sztorm”. Gracz (albo gracze), który zdobył najwięcej punktów za cel danego tygodnia, otrzymuje dodatkowe 3 punkty. | 4 punkty | 6 punktów |

Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy poziom trudności 2.



TURA NAUTOMY

Rozgrywasz tury na zmianę z Nautomą. W każdej turze Nautomy dobierz wierzchnią kartę z talii decyzji. Nautoma wykonuje każdą akcję zgodnie z symbolami na karcie decyzji od góry do dołu. *Tekst wyróżniony w ten sposób* odnosi się do sekcji tej instrukcji o wskazanym tytule.

AKCJA: ZAKTUALIZUJ CEL

Nautoma używa znaczników celu, aby zdobyć punkty za cele poszczególnych tygodni. W ten sposób rywalizuje też z Tobą o to, kto zdobędzie więcej punktów. Szczegółowe informacje znajdziesz w sekcji **Punktowanie celów** na stronie 5.

Zignoruj tę akcję na poziomie trudności **1**.

Zignoruj tę akcję podczas 4. tygodnia.

Jeśli dowolny z poniższych symboli znajduje się w górnej części karty decyzji, wykonaj związaną z tym symbolem akcję:



UMIEŚĆ ZNACZNIK CELU. Weź 1 nurka z zasobów Nautomy i umieść go na planszy celów.



USUŃ ZNACZNIK CELU. Usuń z planszy celów 1 nurka Nautomy i odłóż go do jej zasobów. Jeśli na planszy celów nie ma żadnych nurków, zignoruj tę akcję.

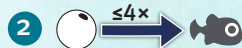
AKCJA: ZANURKUJ

Dzięki tej akcji Nautoma przekształca zasoby o niższej wartości w zasoby o wyższej wartości, co symuluje zwiększanie się jej siły. Otrzymałe też żetony ikry.

Nautoma wykonuje kroki wskazane przez symbole na karcie decyzji **po kolei** od góry do dołu:



1 PRZEKSZTAŁĆ 3 ŻETONY NARYBKU W ŁAWICĘ. Jeśli Nautoma ma co najmniej 3 żetony narybku, odłóż 3 żetony narybku z jej obszaru gry do zasobów ogólnych, a następnie weź z zasobów ogólnych 1 żeton ławicy i połóż go w jej obszarze gry. Jeśli Nautoma ma mniej niż 3 żetony narybku, nic się nie dzieje. *Uwaga! Nautoma może wykonać takie przekształcenie tylko raz na turę, nawet jeśli ma wystarczającą liczbę żetonów narybku, aby zrobić to kilka razy.*

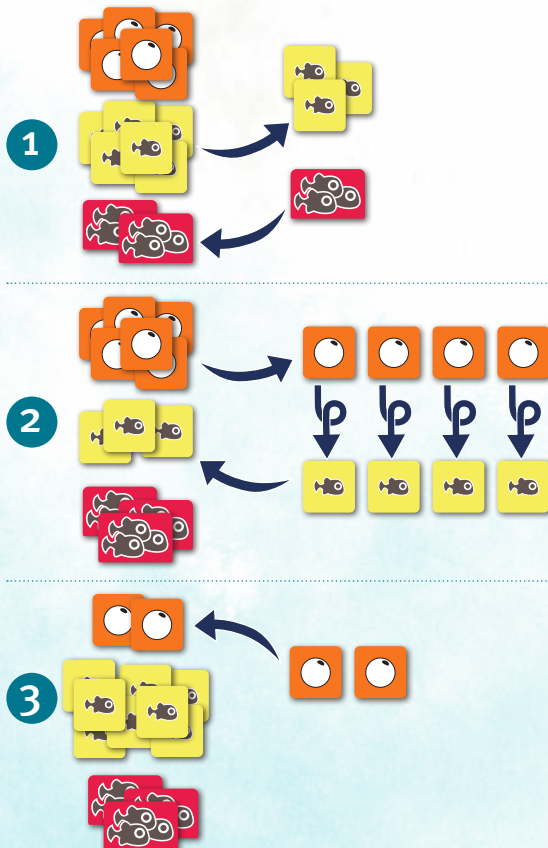


2 PRZEKSZTAŁĆ ŻETONY IKRY W ŻETONY NARYBKU. Odwróć maksymalnie 4 żetony ikry w obszarze gry Nautomy na stronę z narybkami. Jeśli Nautoma nie ma żadnych żetonów ikry, nic się nie dzieje.




3 OTRZYMAJ ŻETONY IKRY. Weź 2 żetony ikry z zasobów ogólnych i połóż je w obszarze gry Nautomy.





PRZYKŁAD: 3 KROKI AKCJI NURKOWANIA







AKCJA: ZAGRAJ KARTĘ RYBY



Dzięki tej akcji Nautoma otrzymuje kartę ryby (wartą punkty na koniec gry), co symuluje wypełnianie przez nią jej oceanu rybami. Jeśli karta ryby ma korzyść z dopiskiem „wszyscy gracze”, możesz otrzymać tę korzyść.

Dobierz kartę ryby i połóż ją odkrytą w obszarze gry Nautomy. Nautoma ignoruje wszystkie informacje znajdujące się na karcie ryby **oprócz** zdolności .

-  →  **KORZYŚĆ DOTYCZĄCA WSZYSTKICH GRACZY.** Jeśli dobrana karta ryby ma korzyść , możesz **natychmiast** otrzymać tę korzyść (**raz**).
 - Nie ma znaczenia, jaki rodzaj zdolności zapewnia tę korzyść  („GDY ZAGRYWASZ” czy „JEŚLI AKTYWUJESZ”).
 - Jeśli nie możesz albo nie chcesz otrzymać korzyści, nic się nie dzieje.

TURA GRACZA

 Za każdym razem, gdy Twój nurek wejdzie na kartę ze zdolnością „JEŚLI AKTYWUJESZ” , Nautoma otrzymuje  z zasobów ogólnych zamiast korzyści .

Gdy zagrywasz kartę ze zdolnością „GDY ZAGRYWASZ” , Nautoma otrzymuje  z zasobów ogólnych zamiast korzyści .


KONIEC TYGODNIA

Gdy i Ty, i Nautoma rozegracie po 6 tur, to jeśli jest to koniec 4. tygodnia, przejdź do sekcji *Koniec gry*, na stronie 6. W przeciwnym razie przydziel punkty za cel obowiązujący w danym tygodniu zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji *Punktowanie celów*.

PUNKTOWANIE CELÓW

Podczas punktowania celów Nautoma nie bierze pod uwagę żadnych elementów znajdujących się w jej obszarze gry. Liczbę elementów Nautomy branych pod uwagę w danym tygodniu oblicza się na podstawie liczby bazowej (wskazanej na karcie celów Nautomy) i liczby znaczników celu Nautomy (jej nurków) na planszy celów.

Na kartach celów Nautomy są wskazane **liczby bazowe** dla każdego celu w poszczególnych tygodniach. Znajdź liczbę bazową dla celu obowiązującego w aktualnym tygodniu i dodaj do niej liczbę nurków Nautomy znajdujących się na planszy celów (jeśli tam są). Uzyskana suma to wynik Nautomy brany pod uwagę podczas punktowania celu. Nautoma otrzymuje punkty w taki sam sposób jak Ty.

Ponadto, jeśli grasz na poziomie trudności , porównaj wynik Nautomy ze swoim. To z Was, które zdobyło więcej punktów za cel w danym tygodniu, otrzymuje dodatkowe 3 punkty.

Pamiętaj, że na pozostałych poziomach trudności nie rywalizujecie o dodatkowe 3 punkty za cel.

Odłóż nurków Nautomy z planszy celów do jej zasobów.

PRZYGOTOWANIE NASTĘPNEGO TYGODNIA

Potasuj karty decyzji, w tym tę odłożoną na bok, aby utworzyć nową talię decyzji. Następnie odłóż 1 kartę na bok bez oglądania jej treści.

PRZYKŁAD: PUNKTOWANIE CELU 2. TYGODNIA

| TYDZIEŃ 2 | | TYDZIEŃ 2 FLAUTA <small>Przebieg trudności</small> | |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|----------------------------------------------------|--------------|
| SYMBOL | CEL | LICZBA BAZOWA | LICZBA CELÓW |
|  | rzędy ryb | 0 | 2 |
|  | narybek | 1 | 0 |
|  | ryby z żetonami | 3 | 0 |
|  | każdy z tych symboli | 2 | 0 |
|  | każde z żetonów ikry | 0 | 0 |
|  | średnie ryby | 0 | 0 |

Na koniec 2. tygodnia gracze otrzymują 2 punkty za każdy rząd ryb w swoich oceanach. Aby określić, ile „rzędów ryb” ma Nautoma, znajdź na karcie liczbę bazową dla tego celu. Wynosi 0 (zielone kółko). Na planszy celów znajdują się 2 znaczniki celu. Nautoma ma zatem 2 „rzędy ryb” (liczba bazowa + liczba znaczników, czyli 0 + 2). Otrzymuje 4 punkty za ten cel.

KONIEC GRY

Na koniec gry oblicz wynik końcowy Nautomy:

- 3 punkty za każdą kartę ryby (1, 2)
- 4 punkty za każdą kartę ryby (3, 4, 5);
- 5 punktów za każdą ławicę (1, 2)
- 6 punktów za każdą ławicę (3, 4, 5);
- 1 punkt za każdy żeton narybku;
- 1 punkt za każde 2 żetony ikry;
- punkty za cele tygodni (oprócz poziomu trudności 1);
- **TYLKO WARIANT ZAPŁĄTANI:** punkty zdobyte na koniec każdego tygodnia zgodnie z kartą punktacji.

W razie remisu Ty wygrałeś!

WARIANT: ZAPŁĄTANI

Nautoma doszła do wniosku, że jeśli będzie czerpać informacje z Twoich odkryć, to może zostanie jej więcej czasu na leniuchowanie na plaży. Ta strategia jest zaskakująco skuteczna, gdy Nautoma koncentruje się na 1 sektorze nurkowania. Jeśli jednak Nautoma będzie próbowała śledzić Twoje badania na określonych głębokościach we wszystkich sektorach nurkowania, cały jej plan może zakończyć się fiaskiem. Oczywiście pod warunkiem, że Ty będziesz odpowiednio zagrywać karty.

*Na koniec każdego tygodnia Nautoma może zdobyć punkty zależnie od rozmieszczenia ryb na **Twojej** planszy oceanu zgodnie z wylosowaną kartą punktacji przeznaczoną do rozgrywki w wariantcie Zaplątani.*

Rozgrywka w tym wariantcie przebiega tak samo jak standardowa rozgrywka z Nautomą, tyle że na koniec każdego tygodnia odbywa się dodatkowe punktowanie.

Podczas przygotowania wylosuj 1 kartę punktacji przeznaczoną do rozgrywki w wariantcie Zaplątani i połóż ją odkrytą obok swojej planszy oceanu.

SILA WPŁYWU

Wybierz siłę wpływu (**X**), jaki wariant Zaplątani będzie mieć na rozgrywkę: **X** = 2, 3, albo 4. Gdy **X** = 2, wpływ jest niemal nieodczuwalny. Z kolei przy **X** = 4 musisz dobrze przemyśleć, gdzie i kiedy umieszczać karty ryb na swojej planszy oceanu. Wybrana siła wpływu nie ma związku z wybranym poziomem trudności.

KARTA PUNKTACJI

Na karcie punktacji zaznaczone są 2 sekcje Twojej planszy oceanu. Układ ryb w tych sekcjach wpłynie na to, ile dodatkowych punktów Nautoma otrzyma na koniec każdego tygodnia.

- Każda ryba w sektorze nurkowania zaznaczonym na karcie punktacji zapewni Nautomie **X** punktów na koniec każdego tygodnia.
- Każda ryba w rzędach zaznaczonych na karcie punktacji **obniża** o 1 sumę dodatkowych punktów, które Nautoma otrzyma na koniec każdego tygodnia.

OD AUTORÓW. Wariant Zaplątani prezentuje nieco inne podejście niż standardowe zasady Nautomy, wprowadza bowiem zależność, która nie istnieje w rozgrywce wieloosobowej. Punktowanie Nautomy zmienia się w tym wariantcie, co sprawia, że musisz uważniej planować swoje działania.

Angielska nazwa tego wariantu, Ravel, jest autoantonimem, czyli kryje w sobie z przeciwstawnie znaczenia. W zależności od użycia słowo „ravel” może oznaczać rozplątać, rozwikłać albo zaplątać, zawikłać. Pomyśleliśmy, że w ten sposób można opisać interakcję gracza i Nautomy.

Życzymy Wam dobrej, zaplątanej zabawy!

Liczba dodatkowych punktów uzyskanych w ten sposób na koniec tygodnia nie może być niższa niż 0. Innymi słowy, Nautoma nie może stracić punktów w efekcie tego punktowania.

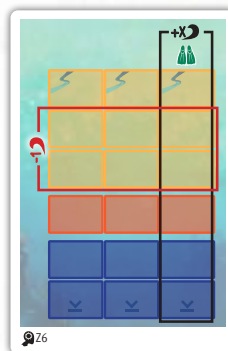
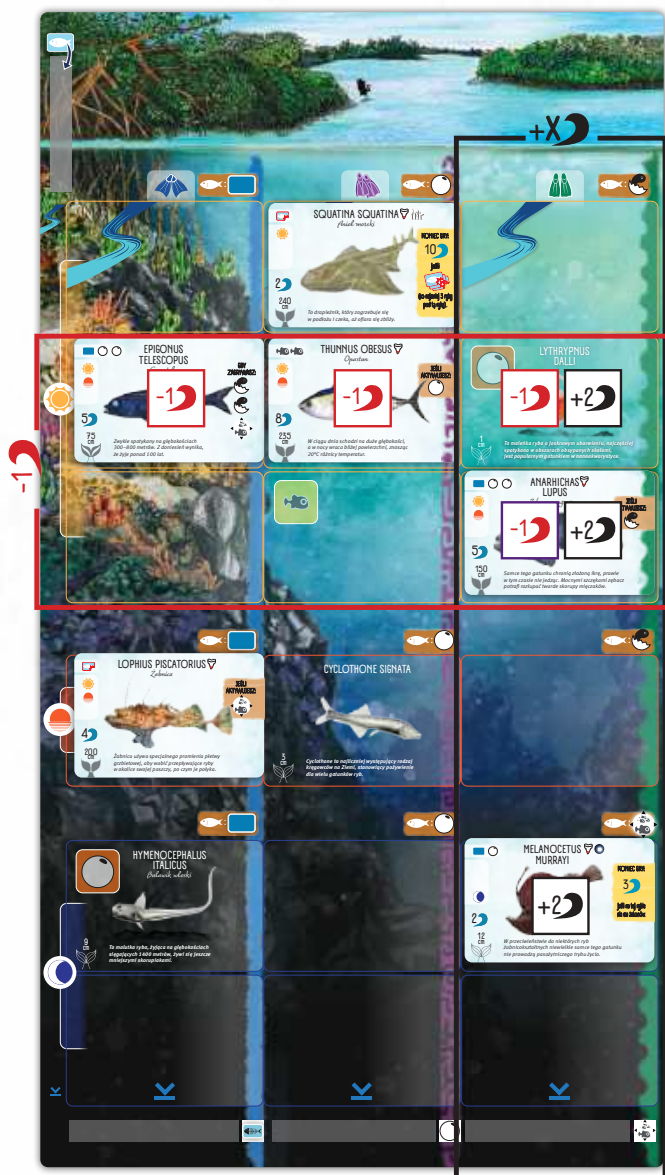
PUNKTOWANIE NA KONIEC TYGODNIA

Na koniec każdego tygodnia oblicz dodatkowe punkty, które Nautoma otrzyma w danym tygodniu:

- Nautoma otrzymuje **X** punktów za każdą rybę w zaznaczonym sektorze nurkowania na Twojej planszy oceanu.
- Od tej sumy odejmij 1 punkt za każdą rybę w zaznaczonych rzędach na Twojej planszy oceanu. Liczba dodatkowych punktów uzyskanych za dany tydzień nie może być niższa niż 0.

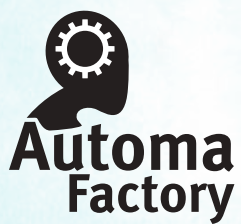
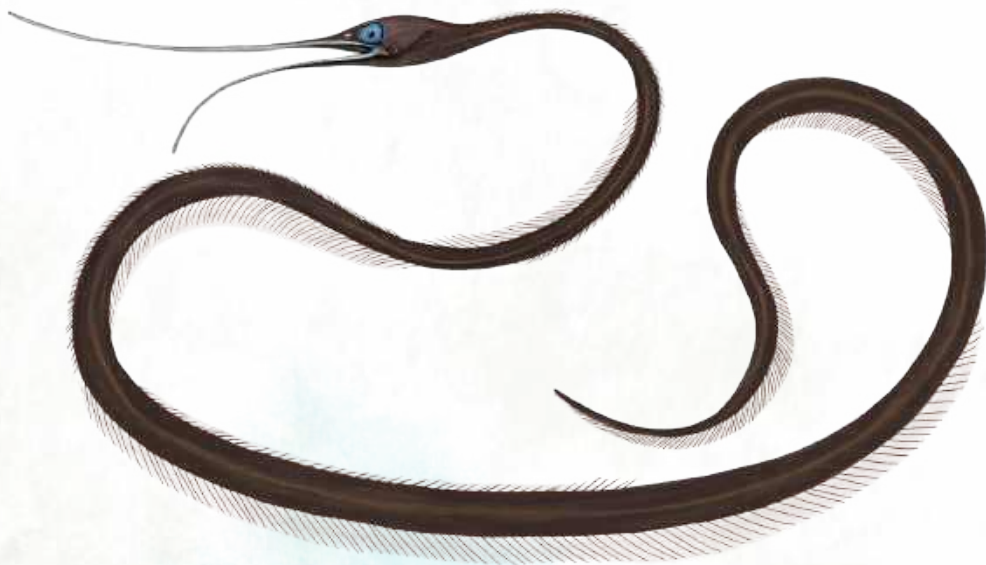
Zapisz dodatkowe punkty zdobyte przez Nautomę w notesie punktacji.

PRZYKŁAD: PUNKTOWANIE NA KONIEC TYGODNIA W WARIANCIE ZAPŁĄTANI



Grasz z siłą wpływu 2 ($X = 2$) i używasz karty punktacji Z6. Nautoma otrzymuje zatem 2 punkty za każdą rybę, którą masz w sektorze nurkowania (najbardziej z prawej), i traci 1 punkt za każdą rybę, którą masz w 2. i 3. rzędzie strefy jasnej. W tym przykładzie Nautoma otrzymuje 6 punktów za 3 ryby w sektorze nurkowania. Ta suma zostaje jednak obniżona o 4 punkty za ryby w zaznaczonych rzędach. Ostatecznie Nautoma otrzymuje 2 punkty. Zwróć uwagę, że ryby górna i środkowa w sektorze nurkowania zapewnią Nautomie po 1 punkcie.

W rozgrywce z siłą wpływu 4 ($X = 4$) Nautoma zdobyłaby w tym tygodniu 8 punktów ($12 - 4 = 8$).



r'ebel



STONEMAIER
GAMES