

# WAHADŁO

## AUTOMA

Autorzy: Morten Monrad Pedersen  
oraz David J. Studley, Nick Shaw, Ben L. Montgomery a Lines J. Hutter

### WSTĘP

Ta instrukcja przedstawia system, wprowadzający 2 automatycznych przeciwników, nazywanych Automa 1 i Automa 2, zastępujących w grze w Wahadło 2 normalnych graczy. Nie można wykorzystać w grze tylko 1 automatycznego przeciwnika.

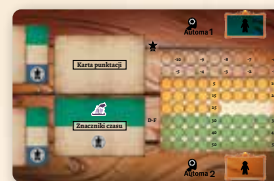
Gracz wykonuje akcje automatycznych przeciwników, którzy - dla ułatwienia - operują na innych, uproszczonych zasadach. Na przykład:

- Automy nie odzyskują podwładnych, nigdy nie przesuwają ich na dolne ramki pól akcji, nigdy nie umieszczają podwładnych w czarnym obszarze akcji.
- Zdobywają głosy i punkty zwycięstwa, ale nic poza tym.
- Nie wykonują akcji.
- Automy są traktowane jak jeden gracz podczas faz czasu rzeczywistego. We wszystkich innych momentach są traktowane jak oddzielni gracze.

Podczas gdy Automy podążają za własnymi, uproszczonymi zasadami, gracz wykonuje swoje akcje normalnie, zgodnie z zasadami dla rozgrywki trzyosobowej rozgrywanej w czasie rzeczywistym. Nie można grać bez mierzenia czasu.

Wszystkie zasady podstawowe, których nie zmienia ta instrukcja, nadal obowiązują w grze.

### ZAWARTOŚĆ



1 plansza punktacji Automy



3 karty pomocy gracza



3 dwustronne karty punktacji Automy



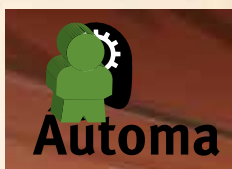
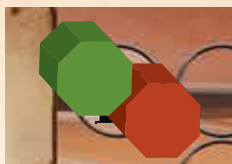
32 karty Automy

**Uwaga autora:** Nasi sztuczni przeciwnicy otrzymali swoją nazwę od włoskiego słowa „automaton”, ponieważ po raz pierwszy pojawili się w grze Viticulture osadzonej we Włoszech.

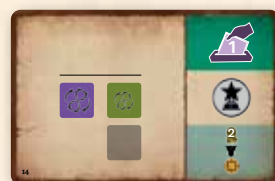
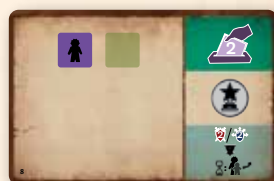
## PRZYGOTOWANIE GRY

Grę należy przygotować, tak jak w wariancie trzyosobowym, wybierając 2 dostępne kolory graczy dla Autom. Następnie należy wykonać poniższe (i żadne inne) kroki dla Autom przed umieszczeniem na planszy własnych podwładnych:

1. Losowo rozmieścić znaczniki gracza i Autom na torze przywilejów.
2. Umieścić planszę punktacji Automy obok planszy głównej.
  - a. Umieścić 1 znacznik osiągnięcia dla każdej z Autom na okrągłym polu z symbolem punktów zwycięstwa Automy na lewo od toru punktów zwycięstwa.
3. Umieścić 1 zwykłego podwładnego jednej z Autom na górnej ikonie z głową Automy i 1 zwykłego podwładnego drugiej z Autom na dolnej ikonie z głową Automy, aby oznaczyć, którym kolorem gra każda z nich.
4. Wybrać poziom trudności (zob. *Poziom trudności na str. 8*) i umieścić odpowiednią kartę punktacji na planszy punktacji. Zaleca się rozpocząć na poziomie B.



5. Potasować wszystkie karty Automy i przygotować je jako zakrytą talię. Będzie to talia Autom. Należy zachować miejsce na stos kart odrzuconych.
6. Przydzielić Automom (łącznie) 6 elitarnych podwładnych (kolor nie ma znaczenia):
  - a. Umieścić po jednym z nich każdym polu akcji w dolnym rzędzie na fioletowym i zielonym obszarze gry.
  - b. Dobrać kartę Automy. Jeżeli widnieje na niej ikona elitarnego podwładnego na fioletowym tle, należy umieścić elitarnego podwładnego na pozostałym pojedynczym polu na fioletowym obszarze akcji.
  - c. Jeżeli na karcie nie ma ikony podwładnego na fioletowym tle, należy umieścić elitarnego podwładnego na pustym podwójnym polu akcji.
  - d. Należy powtórzyć kroki b. i c. dla zielonego obszaru akcji, sprawdzając ikonę podwładnego na zielonym tle.
  - e. Przetasować talię Autom.



*Przykład: Przygotowanie gry w sytuacji, gdy sprawdzane były ikony podwładnych na wskazanych kartach. W tym przykładzie Automy korzystają z zielonych, czerwonych i białych podwładnych.*

## KARTA AUTOMY: OMÓWIENIE

Karty Automy wyglądają następująco:



Dwie sekcje po lewej stronie karty wykorzystuje się do przemieszczania podwładnych i odwracania klepsydr w trakcie gry w czasie rzeczywistym. Każda karta zawiera 0, 1 lub 2 takie elementy. Karty, które zawierają 0 takich elementów, czasami mają ikonę usuwania prowincji.

Informacje po prawej stronie karty wykorzystuje się podczas fazy rady, aby przyznawać Automom głosy i punkty zwycięstwa oraz usuwać karty nagród rady.

Numer karty nie ma znaczenia w rozgrywce.

## WYKONYWANIE AKCJI AUTOM

Akcje Autom są wywoływane w trakcie gry po tym, jak nastąpi jedno z poniższych zdarzeń:

- Gracz zabierze jednego ze swoich podwładnych z dolnej ramki nagród dowolnego pola akcji. Obejmuje to usunięcie go przez karty forteli. Akcja Automy jest wykonywana przed umieszczeniem podwładnego w innym miejscu.
- Gracz odwróci zieloną lub czarną klepsydrę, a fioletowa klepsydra nie odmierza czasu (cały piasek się przesypał).




Gdy wywołana zostanie akcja Automy:

1. Jeżeli w talii Autom nie ma już żadnych kart, należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nową talię Autom.
2. Należy dobrać wierzchnią kartę z talii Autom, odkryć ją i rozpatrywać (zob. *Rozpatrywanie kart Autom na str. 4*).

**Wskazówka:** Jeżeli zajdzie potrzeba przetasowania talii w trakcie fazy czasu rzeczywistego, gracz może po prostu odwrócić karty odrzucone zamiast je tasować - pod warunkiem że nie będzie zapamiętywać ich kolejności.

## ROZPATRYWANIE KART AUTOM

Rozpatrując kartę Automy, należy wykonać następujące kroki:

-  1. Jeżeli w sekcji przemieszczania podwładnych widnieje ikona podwładnego, Automy przemieszczą podwładnego.
-  2. Jeżeli w sekcji odwracania klepsydr widnieją ikony odwracania klepsydr, Automy spróbują odwrócić jakąś klepsydrę.
-  3. Jeżeli na karcie widnieje symbol 4 kart, Automy usuną kartę prowincji.

## PRZEMIESZCZANIE PODWŁADNEGO

Jeżeli na bieżącej karcie Automy widnieje ikona podwładnego, Automy przemieszczą jednego ze swoich podwładnych. Kolor wskazuje obszar, na którym wykonane zostanie to przemieszczenie.



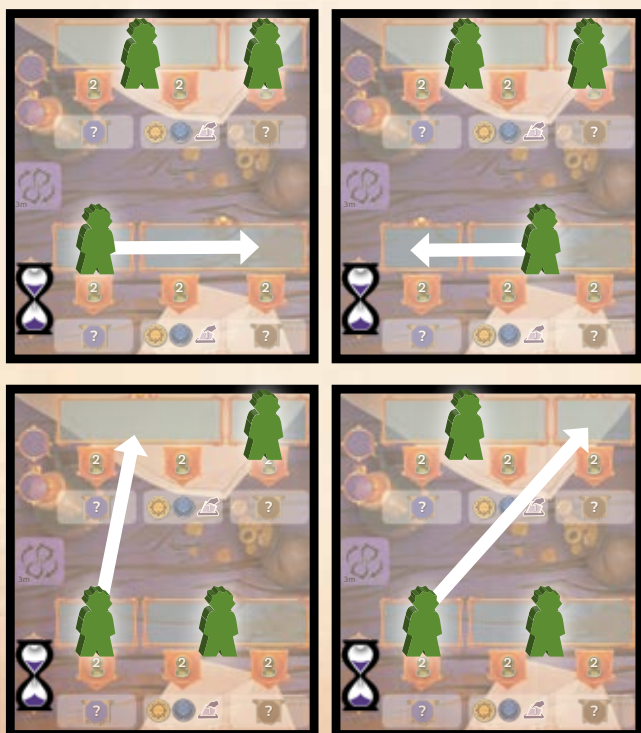
Fioletowy obszar akcji



Zielony obszar akcji

Na wskazanym obszarze należy przesunąć podwładnego znajdującego się najbardziej z lewej strony w rzędzie z klepsydrą na pole tego samego obszaru bez podwładnego Autom.

Na każdym obszarze istnieją 4 możliwe przemieszczenia:



## ODWRACANIE KLEPSYDR PRZEZ AUTOMĘ



Kiedy wywołana jest akcja Automy i na jej karcie widnieje jeden z powyższych diagramów:

- Jeżeli fioletowa klepsydra skończyła odmierzać czas, należy ją odwrócić.
  - Jeżeli została odwrócona po raz drugi (wliczając odwrócenie rozpoczynające rundę), należy usunąć znacznik osiągnięcia legendarnego z karty osiągnięcia.
  - Automy nie otrzymują z tego tytułu żadnej nagrody - ma to jedynie uniemożliwić graczowi zdobycie w tej rundzie osiągnięcia legendarnego.
  - Należy przenieść usunięty z planszy znacznik czasu na odpowiednie pole na planszy punktacji.
- W przeciwnym razie należy odwrócić klepsydrę na czarnym/zielonym obszarze (jak wskazuje diagram), jeśli skończyła odmierzać czas (przesypał się w niej cały piasek).
  - Jeżeli piasek w klepsydrze nadal się przesypuje, nie należy nic robić.
  - Automy odwrócą tylko jedną klepsydrę dla danej karty. Jeżeli fioletowa klepsydra została odwrócona, należy zignorować na danej karcie ikonę nakazującą odwrócić zieloną lub czarną klepsydrę.

To, czy klepsydra skończyła odmierzać czas, należy stwierdzić (na potrzeby ustalenia, czy Automy odwrócą jakąś klepsydrę) w momencie, w którym gracz dotknął karty Automy.

## USUWANIE KARTY PROWINCJI

Kiedy Automy mają usunąć kartę prowincji, należy odrzucić z obszaru prowincji kartę oznaczoną na czerwono (jeśli w danym miejscu nie ma karty, nie należy nic robić).

Gracz decyduje, czy chce wyłożyć na jej miejsce nową kartę prowincji.

*Przykład: Jeżeli na bieżącej karcie Automy widnieje symbol przedstawiony z prawej strony, gracz musi usunąć z obszaru prowincji drugą od góry kartę prowincji.*



## OSIĄGNIĘCIA

Po drugim odwróceniu fioletowej klepsydry gracz nie ma już (w tej rundzie) możliwości zdobycia osiągnięcia legendarnego. Należy usunąć jego znacznik z karty osiągnięcia. Uwaga: Ponieważ jest to symulacja rozgrywki 3-osobowej, znacznik osiągnięcia legendarnego nie może zostać zdobyty w trakcie rundy 1. W ramach przypomnienia znacznik osiągnięcia legendarnego można umieścić obok drugiego znacznika czasu zamiast umieszczać go na karcie osiągnięcia.

Automy nigdy nie zdobywają żadnych osiągnięć, w tym również osiągnięcia legendarnego.

## AUTOMY A PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Automy nie zdobywają punktów zwycięstwa różnych typów: zamiast tego mają wspólny tor, na którym każda z nich zaznacza swoje punkty zwycięstwa swoim znacznikiem osiągnięcia. Automa przesuwa swój znacznik osiągnięcia w prawo wzdłuż tego toru o tyle pól, ile zdobywa punktów zwycięstwa. Jeśli znacznik osiągnięcia miałby przesunąć się poza ostatnie pole w danym rzędzie, przechodzi na skrajne lewe miejsce w rzędzie poniżej.

Zielone pola toru Autom są dostępne tylko w trakcie rozgrywki w wariantcie zaawansowanym (z punktami chwały). Każde zielone pole odpowiada 1 kostce chwały.



*Ta ikona przedstawia punkt zwycięstwa Autom.*

## FAZA RADY

Dla Autom w fazie rady należy zastosować *wyłącznie* poniższe kroki:

### o – Punkty zwycięstwa

Dla każdej Automy z osobna należy ustalić, ile punktów zwycięstwa powinna otrzymać:

1. Należy dobrać 3 karty Automy i umieścić je po lewej stronie planszy punktacji Automy w rzędzie danej Automy, tak aby zachodziły na siebie i prawe strony wszystkich kart były widoczne, jak pokazano poniżej.
2. Należy zsumować liczbę ikon z punktami zwycięstwa Automy widocznych na tych kartach.
3. Należy dodać bonus za rundę wskazany na karcie punktacji dla bieżącej rundy.
4. Należy dodać 1 punkt za każdy znacznik czasu na planszy punktacji.
5. Automa zdobywa wyliczoną liczbę punktów. Jeżeli wynik jest ujemny, zdobywa 0 punktów zwycięstwa.

*Przykład:*

*Liczba punktów zdobytych przez Automę 1 na poziomie trudności D na podstawie wskazanych poniżej kart w rundzie 2. wynosi 2+0+1 punktów za karty, 5 za kartę punktacji oraz 2 za 2 znaczniki czasu na planszy punktacji. Daje to w sumie 10 punktów zwycięstwa. Automa 2 zdobywa 0+1+1+5+2=9 punktów zwycięstwa.*

*W rundzie 3 Automa 1 zdobyłaby 15 punktów zwycięstwa.*



### 1 – Przywileje i głosy



Dla każdej Automy:

1. Należy zsumować liczbę głosów widocznych na jej odkrytych kartach oraz głosy wynikające z karty punktacji (dla bieżącej rundy), a także 1 głos za każdy znacznik czasu na planszy punktacji.
2. Jeżeli wynik jest ujemny, Automa dostaje 0 głosów.
3. Jeżeli wynik byłby wyższy niż 20, Automa dostaje tylko 20 głosów.

*Przykład: Korzystając z kart z poprzedniego przykładu, Automa 1 zdobyłaby -1+2+3+5+2=11 głosów w rundzie 2 i 15 głosów w rundzie 3.*

### 2 – Zdobywanie nagród

Kiedy następuje tura Automy podczas zdobywania nagród:

1. Należy przesunąć jej znacznik o 0-2 pola na wspólnym torze punktów zwycięstwa Autom w oparciu o jej pozycję na torze przywilejów w taki sam sposób, jak dla zwykłego gracza.
2. W 4. fazie rady należy pominąć kroki 3a-d.
3. W przeciwnym razie należy rozpatrzyć 3 karty dobrane w kroku 0 - od lewej do prawej - do momentu kiedy symbol w prawym dolnym rogu karty nie będzie odpowiadał karcie nagrody na planszy rady.
  - a. Należy odrzucić pierwszą (z lewej) odpowiadającą kartę nagrody rady.
  - b. Wyjątek: W sytuacji, gdy na polu elitarnego podwładnego danej Automy na planszy punktacji jest już jej elitarny podwładny, należy ignorować wszelkie ikony nagrody dającej elitarnego podwładnego i przechodzić do kolejnej ikony na następnej karcie Automy.
  - c. Jeżeli Automa wybierze nagrodę dającą elitarnego podwładnego, należy wziąć elitarnego podwładnego, który nie jest w użyciu w grze (tzn. nie jest jednym z 6 elitarnych podwładnych Autom ani jednym z 2 w kolorze gracza) i umieścić go na jej polu elitarnego podwładnego. Kartę nagrody dającą elitarnego podwładnego należy odwrócić wg standardowych zasad.
  - d. Jeżeli żadna z ikon nie zapewnia prawidłowego wyboru nagrody, Automa zdobywa 1 punkt zwycięstwa zamiast wziąć kartę nagrody rady.

## 2 – Zdobyć nagród (c.d.)

Przykład: Plansza rady wygląda następująco



a poniższe karty zostały dobrane dla Automy 1, która w poprzedniej rundzie zdobyła nagrodę dającą elitarnego podwładnego.

Ponieważ ta Automa zdobyła już elitarnego podwładnego, pierwsze 2 ikony nie prowadzą do prawidłowego wyboru nagrody.



Trzecia ikona zapewnia dwie możliwe do wyboru opcje: „Zapłać 2 głosy, aby zdobyć 1 prowincję” oraz „Zapłać 3 wojska, aby zdobyć 1 prowincję”. Ponieważ opcja „Zapłać 2 głosy, aby zdobyć 1 prowincję” jest podana wcześniej, należy odrzucić kartę tej nagrody.

Gdyby trzecia ikona nie prowadziła do prawidłowego wyboru, Automa zdobyłaby 1 punkt zwycięstwa.

W ostatniej fazie rady Automy ignorują ikony nagród rady na swoich kartach. Zamiast tego każda z nich wykonuje następujące kroki:

1. Jeżeli gracz nie zdobył punktu zwycięstwa za osiągnięcie legendarne, a odpowiednia karta nagrody jest dostępna, Automa ją zabiera.
2. W innym wypadku spośród pozostałych kart nagród rady Automa bierze nagrodę odpowiadającą torowi, na którym graczowi brakuje najwięcej punktów do końca (obejmuje to też chwałę w wariantcie zaawansowanym) spośród torów, dla których są dostępne nagrody.
  - a. Jeżeli kilka torów remisuje przy ustalaniu tego warunku, Automa wybiera ten, który jest najwyżej na planszecie gracza.

Jak zawsze, Automy nie otrzymują żadnych profitów z nagród rady.

## 3 – Sprawdzenie maksimum prowincji

Automy nigdy nie korzystają z kart Prowincji.

## 4 – Przygotowanie rundy

Należy przetasować wszystkie karty Automy i stworzyć z nich zakrytą talię, pozostawiając obok miejsce na stos kart odrzuconych.

## 5 – Przemieszczanie podwładnych

Jeżeli w trakcie tego kroku gracz, usuwając podwładnego wywoła akcję Automy, należy jak zwykle dobrać kartę Automy, ale wykonać z niej jedynie przemieszczenie podwładnego. Odwracanie klepsydr i usuwanie kart prowincji nie jest wykonywane podczas fazy rady.



## KONIEC GRY

Automy zawsze traktuje się tak, jakby zdobyły osiągnięcie legendarne, więc gracz przegrywa, jeśli nie zdobył punktu zwycięstwa za osiągnięcie legendarne.

### W OBSZARZE PERGAMINU NA WSZYSTKICH TORACH

Jeżeli zarówno gracz, jak i Automa wkroczyli (gracz na wszystkich 4 torach) na obszar pergaminu, zwycięzcę wyłania się poprzez porównanie liczby pól zdobytych przez obie strony na obszarze pergaminu.

W przypadku wariantu zaawansowanego należy pamiętać, że każde zielone pole na torze zwycięstwa Automy odpowiada 1 kostce chwały.

### POZA OBSZAREM PERGAMINU

Jeżeli ani gracz ani Automa nie wkroczyli na swoich torach (gracz przynajmniej jednym) na obszar pergaminu, a gracz osiągnął punkt zwycięstwa za osiągnięcie legendarne, należy porównać odległość między obecnym wynikiem a obszarem pergaminu (u gracza - na najsłabiej rozwiniętym torze).

Ponieważ Automa korzysta tylko z jednego toru, odległość tę dla Automy ustala się w inny sposób: jest nią ujemna liczba na polu, na którym jest znacznik Automy lub na polu tuż przed nim.



W tym przykładzie Automa 1 (pomarańczowa) liczy się jakby była o 2 pola od obszaru pergaminu (na swoim najgorzej rozwiniętym torze), ponieważ znajduje się na polu „-2”. Automa 2 (zielona) jest o 4 pola od obszaru pergaminu, ponieważ znajduje się tuż za polem „-4”.

Jeżeli Automa zostaje zwycięzcą, ogłasza cichym, sztucznym głosem i protekcyjnym tonem „Jestem Wieczną Królową”. Gracz musi powiedzieć to na głos w jej imieniu - stos kart raczej tego nie zrobi.

## POZIOM TRUDNOŚCI

Jeżeli gracz zna już dobrze zasady gry w Wahadło i udało mu się pokonać Automy na poziomie B, zalecamy wybranie trudniejszego poziomu. Poziom trudności określa, z której z 6 kart punktacji należy skorzystać i czy trzeba korzystać z wariantu zaawansowanego ze str. 21 w podstawowej instrukcji.

Automa	Poziom/Karta punktacji	Wariant zaawansowany?
[Ocenzurowano] Automa	A	Nie
Nieudolna Automa	B	Nie
Przeciętna Automa	C	Nie
Nieco Onieśmielająca Automa	D	Tak
Wspaniała Automa	E	Tak
Niepokonana Automa	F	Tak

## WARIANT: PRZEWIDYWANIE

Standardowo gracz dobiera w każdej fazie rady 2x3 karty Autom na potrzeby ustalenia liczby głosów i punktów zwycięstwa. Gracz zaawansowany może dobierać po 1 karcie dla każdej Automy przed każdym odwróceniem fioletowej klepsydry (niezależnie od tego, kto ją odwraca) i umieszczać je jedną na drugiej.

Końcowy rezultat będzie taki sam (każda Automa będzie miała po 3 karty), ale w tym wariantcie gracz ma możliwość śledzenia, ile głosów mają zdobyć Automy oraz jakie będą ich możliwe wybory kart nagród rady, więc może wykorzystać te informacje przy planowaniu swojej strategii.