

TAPESTRY

SZTUKA I ARCHITEKTURA

AUTOMA I IMPERIUM CIENI

Wariant solowy i dla 2 graczy

Projekt: Morten Monrad Pedersen i David J. Studley
oraz Lieve Teugels i Karel Titeca

ZASADY DLA 2-OSOBOWEJ ROZGRYWKI Z IMPERIUM CIENI

W przypadku 2-osobowej rozgrywki z Imperium Cieni, podczas rozdawania kart wielkich budowli w przygotowaniu gry, Imperium nie jest traktowane jako gracz.

W przypadku rozgrywki z cywilizacją Doradcy, gracze nie

mogą przekazać karty arrasu Imperium Cieni.

Wariant Bliźniaczego Uderzenia Imperium Cieni jest kompatybilny z wariantem 2-osobowej rozgrywki z Imperium Cieni.

ZASADY ROZGRYWKI SOLOWEJ

PRZED PIERWSZĄ GRĄ

Wymień 10 kart decyzji Automy z podstawowej gry (numery kart: 1, 2, 4, 5, 8, 10, 13, 15, 17 i 19) na nowe karty decyzji z niniejszego rozszerzenia. Stare karty należy odrzucić.

Jeśli posiadasz rozszerzenie *Plany i Podstępny*, wymień kartę cywilizacji Straganiarze/Pomysłodawcy na nową kartę z niniejszego rozszerzenia. Starą kartę należy odrzucić.

KOMPONENTY

1 kafelek punktacji



10 zastępczych kart decyzji



2 karty cywilizacji Automy



2 karty przychodu Sztuki i Architektury



1 karta pomocy gracza Sztuki i Architektury



1 zastępcza karta cywilizacji Automy (Straganiarze/Pomysłodawcy z rozszerzenia *Plany i Podstępny*)



KOMPATYBILNOŚĆ Z ROZSZERZENIEM *PLANY I PODSTĘPY*

Rozszerzenie *Plany i Podstępy* nie jest wymagane do rozgrywki z rozszerzeniem *Sztuka i Architektura*.


Scenariusze z rozszerzenia *Plany i Podstępy* nie są kompatybilne z żadną częścią niniejszego rozszerzenia. W przypadku grania bez scenariuszy możesz dowolnie mieszać ze sobą oba rozszerzenia.

PRZYGOTOWANIE GRY





Oprócz wszystkich komponentów do usunięcia, opisanych w podstawowej instrukcji Automy i instrukcjach Automy z innych rozszerzeń, usuń również kartę arrasu Spichlerze.

Umieść nakładkę-kafel punktacji na macie przychodu Automy, na polu przedstawiającym PZ za rozwój technologii i eksploracji.

Dla poziomów trudności 1–4 zakryj tabelę przychodu na macie przychodu Automy odpowiednią kartą przychodu z niniejszego rozszerzenia. W przypadku poziomów trudności 5–6 użyj tabeli przychodu wydrukowanej na „trudnej” stronie maty przychodu Automy.

Przełącz Automie cywilizację losowo wybraną ze wszystkich cywilizacji Automy. Jeśli ulubiony tor Automy oznaczony jest jako , rzuć kością nauki, by wyznaczyć ulubiony tor Automy.

Zamiast standardowego przygotowania kart wielkich budowli:



1. Dobierz 2 karty wielkich budowli; wybierz 1.
2. Umieść figurkę wielkiej budowli z karty, której nie wybrałeś, na polu  na macie przychodu Automy i odrzuć kartę wielkiej budowli.
3. W przypadku poziomów trudności 3 i 4, **+  **: dobierz jeszcze 2 karty wielkich budowli, umieść obie figurki wielkich budowli z kart na polu  na macie przychodu Automy i odrzuć karty.




Uwaga: wykonaj tę akcję tylko w przypadku rozgrywki z torem sztuki.

PROFITY I TURY PRZYCHODU

Automa na torze sztuki zdobywa następujące nowe profity:

 : rzuć , aż wyrzucisz jeden ze wskazanych torów. Dokonaj odpowiedniego postępu.

 : odrzucić wszystkie 3 odkryte karty arcydzieł i zastąpić je nowymi dobranymi z talii.

Podczas tur przychodu Automa otrzymuje punkty z toru sztuki w taki sam sposób, jak w przypadku torów technologii i eksploracji, tak jak wskazuje kafel punktacji umieszczony na macie podczas przygotowania gry.

ULUBIONE TORY

Zamiast oznaczać posterunkiem ulubione tory Automy i Imperium Cieni, umieść na ulubionym torze 2 znaczniki gracza i przesuwaj je razem, jakby były 1 znacznikiem.

W przypadku zmiany ulubionego toru, przenieś jeden ze znaczników na nowy ulubiony tor i dołącz go do znacznika, który już się na nim znajduje.

Uwaga: ta sama zasada została opisana w rozszerzeniu Plany i Podstępny. Została tutaj powtórzona na wypadek nieposiadania tego rozszerzenia. Zasadę należy również stosować w przypadku podstawowej wersji gry.



WARIANT: BLIŹNIACZE UDERZENIE IMPERIUM CIENI

Wraz z dołożeniem do gry toru sztuki, być może zechcesz zaostrzyć walkę o wielkie budowle.

W wariantcie Bliźniacze Uderzenie Imperium Cieni, to Imperium kontroluje dwa zestawy znaczników gracza, z których oba poruszają się po torach w każdej turze.

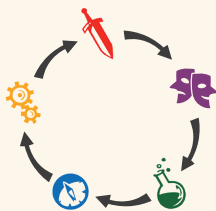
Uwaga: Imperium Cieni nadal traktowane jest jako jeden autograca, za to potężniejszy.

Podczas przygotowania gry wybierz dla Bliźniaczego Uderzenia jeden z nieużywanych zestawów znaczników i umieść 1 znacznik dobranego koloru na polu startowym każdego z torów rozwoju.

PRZESUWANIE SIĘ IMPERIUM CIENI

Za każdym razem, gdy Imperium Cieni przesuwa się na którymś z torów, dochodzi do Bliźniaczego Uderzenia. Jeśli jest to możliwe, przesunąć znacznik Bliźniaczego Uderzenia na torze usytuowanym o 1 miejsce dalej – idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara o toru, na którym przesunęło się Imperium Cieni.

Poniżej pokazano wszystkie cztery możliwe ustawienia dla toru sztuki.



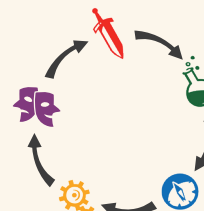
Tor sztuki obok
toru **wojska**



Tor sztuki obok
toru **nauki**



Tor sztuki obok
toru **eksploracji**





Tor sztuki obok
toru **technologii**

Uwaga: tor sztuki zawsze traktowany jest jako przesunięty o 1 miejsce – idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara – w stosunku do toru, obok którego się znajduje.

Wszystkie wielkie budowle zdobyte w wyniku Bliźniaczego Uderzenia należy umieścić w polu  na macie przychodu Automy.

Znaczniki Bliźniaczego Uderzenia nie zapewniają osiągnięcia „ukończenie toru rozwoju”.

SZCZEGÓLNE PRZYPADKI BLIŹNIACZEGO UDERZENIA

Sąsiedzi ( lub ): w przypadku zasad zależnych od sąsiadów, żetony Bliźniaczego Uderzenia są ignorowane.

Automa i Imperium Cieni traktowane są jako sąsiedzi gracza.

Wielkie budowle uzyskane za pomocą Bliźniaczego Uderzenia nie uruchamiają zdolności Historyków.

W ramach zdolności Wybrańców za każdy ukończony tor rozwoju otrzymują oni 3 PZ zamiast 1 PZ za przeciwnika.