

TERRA MYSTICA

TALÁL MÁNYOK KORA

AUTOMA EGYJÁTÉKOS VÁLTOZAT

BEVEZETÉS

A *Terra Mystica* – *Talál Mányok kora* egyedül is játszható egy mesterséges játékos ellen, amit Automának hívnak. Automát egy kétfős játékhoz is hozzáadhatjátok, ha szorosabb játék-élményre vágytok. A kétfős játék szabályait az alábbihoz hasonló, világoskék szövegdobozban tüntetjük fel.



Kétfős játék + Automa játékváltozat:

Az ilyen szövegdobozban lévő szabályok kifejezetten az Automával kiegészített kétfős játékra vonatkoznak. Ezen szabályok összefoglalását a szabályfüzet végén találjátok.

Ez az Automa verzió az eredeti *Terra Mystica* játékhoz és annak nagyméretű játéktáblájához tervezett Automa alapján készült. A *Terra Mystica* – *Talál Mányok kora* játéktáblájának kisebbik oldala szorosabb játékot biztosít az Automa ellen, de a nagyobbik játéktáblán is játszhattok, az más élményt biztosít.

A tervező megjegyzése: mesterséges ellenfelünk nevét az olasz „automata” szó után kapta, amit azért választottunk, mert első verzióját az Olaszországban játszódó Viticulture című játékhoz készítettük.

Készítők

Tervezte: David Studley, Lines J. Hutter, Morten Monrad Pedersen és Mike Martins

A kétfős változatot tervezte: Feuerland Spiele

Illusztrációk: Alvaro Calvo Escudero, Lukas Siegmund

Grafikai tervezés: Christof Tisch, Dennis Lohausen

Szabály szerkesztése és szedés: Inga Keutmann

Lektorálta: Ralph H. Anderson, Nathan Morse

Testelte: Stephen Clark, Alex Peters, Nicolas Papat, Lieve Teugels, Issy Waldrom, Frank Wolf, és a *Terra Mystica* Automa összes tesztelőjének, ami alapján ez a változat készült.

Capstone Games

2 Techview Drive, Suite 2

Cincinnati, OH 45215

www.capstone-games.com

© 2023 Feuerland

Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Straße 37

65817 Eppstein

www.feuerland-spiele.de



1.0 verzió

TARTOZÉKOK



hátlap

14 Automa döntéskártya



hátlap

12 Automa frakciókártya



hátlap

2 teljesítménykártya
a Gnómok frakció számára



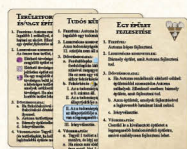
hátlap

6 teljesítményjelző
a Gnómok frakció számára

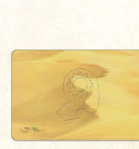


hátlap

3 Automa nehézségi szint kártya
(ebből 2 kétoldalas)



3 segédletkártya
(kétoldalas)



hátlap

7 Automa területtípus-prioritás kártya



1 Automa első
műhelyei kártya
(kétoldalas)



12 Automa fordulólapka (kétoldalas)



4 Automa utolsóforduló-lapka



hátlap

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK AUTOMA SZÁMÁRA

Játékosként ugyanazok a szabályok vonatkoznak rád, mint egy hagyományos játékban. Automa egy leegyszerűsített szabályrendszert követ.

Ebben a szabályfüzetben elmagyarázzuk, hogyan írja felül Automa a hagyományos játék szabályait. Ezekről a módosított szabályokról eltekintve a játék úgy játszódik, mint egy hagyományos kétfős játék (a kétfős játék különleges szabályai **nem érvényesek**, lásd a másik szabályfüzet 19. oldalát).

Az Automa leegyszerűsített módon, az alábbi forrásokból szerez csak pontokat:

- Minden körben az **Automa döntéskártyákon** feltüntetett állandó vagy változó értéket.
- Minden forduló végén a **fordulólapkán** feltüntetett fix értéket. (Automának nem kell feltételeket teljesítenie a pontszerzéshez.)
- A játék végén a **legnagyobb birodalom** és a **tudomány** pontozásakor.
- **Megjegyzés:** Automa soha nem kap pontot a bónuszlapkája után.

Automa nem rendelkezik játékosablával, pénzzel, szerszámokkal, hatalommal, hidakkal, városlapkákkal, szakértelemplakákkal és palotalapkákkal. Ez azt jelenti, hogy amikor egy emberi játékos megkapná, Automa nem kapja meg ezeket a játékelemeket.

Máshonnan megközelítve, Automa csak a következő játékelemekkel rendelkezik: az épületekkel és tudósokkal, amelyekkel a játékot kezdi, az innovációlapkákkal, amiket a játék során megszerez, és a bónuszlapkával, amelyet passzoláskor kiválaszt.

Ezenkívül Automa **soha nem fizeti ki akciójának költségét**, és nincs szüksége ásókra a területformáláshoz. Nincs szüksége városkulcsra sem ahhoz, hogy egy tudományágsáv 8. szintjére lépjen.

Automa akcióit különböző kártyák határozzák meg, elsősorban az Automa döntéskártyák (lásd a 3. oldalon olvasható szövegdobozt).

ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsd elő a játékot két főre a hagyományos szabályok szerint, a következő módosításokkal:

1. Válassz **nehézségi szintet** Automa számára (lásd 4. oldal), és tedd a kiválasztott nehézségi szint kártyát a tábla bal oldalára. Az első néhány játékhoz az  -es nehézséget válaszd.
2. A hagyományos előkészületek 2. lépésekor a fordulólappák helyett a kétoldalas **Automa fordulólappákat** használd. Minden Automa fordulólappát azzal az oldalával felfelé tedd a játéktáblára, amelyiken a megfelelő forduló ki van emelve. A hagyományos játékhoz hasonlóan, az 5. és 6. forduló helyére nem kerülhet olyan fordulólapp, aminek bal oldalán ásó látható.
3. A hagyományos előkészületek 3. lépésekor az utolsóforduló-lappák helyett az **Automa utolsóforduló-lappákat** használd. A megszokott módon, véletlenszerűen csapj fel egyet a 6. forduló Automa fordulólappjára.
4. A hagyományos előkészületek II. pontján csak 2 **palotalapkát** csapj fel a játéktábla mellé. Helyezd melléjük a (piros hátallal rendelkező) 17. palotalapkát.
5. Te vagy a kezdőjátékos. Tedd a **játékosrend-jelölődet** a játékosrend-tábla bal oldali oszlopának legfelső mezőjére.



A frakciók és játékosablák hagyományos (vagy draft útján történő) kiválasztása helyett a következő 4 lépést (6–9.) hajtsd végre.

6. A következőképpen válassz **frakciót**:
 - I. Teríts ki véletlenszerűen 3 játékos-tábla-választó kártyát.
 - II. Véletlenszerűen helyezz mindegyik mellé 2 frakciólapkát képpel felfelé.
 - III. Válassz egy szettet, vedd magad elé a játékos-tábla-választó kártyához tartozó játékos-táblát, és válassz egyet a két frakció közül.
 - IV. Tedd a ki nem választott játékos-tábla-választó kártyákat, frakciólapkákat a dobozba, ezekre a játék során nem lesz szükség.
7. Válassz egy **frakciót Automa számára**. Jelölj ki számára egy játéktér az asztalon, és tedd oda a megfelelő Automa frakciókártyá(ka)t. Az első néhány játékhoz válaszd a *Balgákat*.

8. Válassz egy (tiédől eltérő) **saját területtípust Automa számára**. Tedd Automa játéktérébe a megfelelő Automa területtípus-prioritás (ATP) kártyát (lásd az Automa terület-priorizálása fejezetet a 4. oldalon). Az ATP területtípusát az alsó és felső sáv, valamint a bal szélső kör jelzik. A többi ATP kártyát tedd vissza a dobozba, ezen játék során nem lesz rájuk szükség.

Alternatív változat: Az ATP kártyák segítségével akár ki is sorsolhatod Automa saját területtípusát. Tedd felfelé a saját területtípusodnak megfelelő ATP kártyát. Keverd össze a többi, húzz egyet, és tedd Automa játéktérébe. Ez lesz az ő saját területtípusa. A többi ATP kártyát tedd vissza a dobozba, ezekre a játék során nem lesz szükség.

9. Véletlenszerűen tegyél 5 **bónuszlapkát** egy sorba a játéktábla mellé. Add az elsőt Automának. Ezután válaszd ki a saját bónuszlapkádat. Tegyél 1-1 pénzt a készletből a három ki nem választott bónuszlapkára.
10. Automa számára hagyd ki a frakciója előkészítését. Ehelyett vedd elő a saját területtípusának megfelelő színű játékelemeket, és oszd szét azokat a következőképpen:
 - I. Tedd az összes **épületét** a játéktérébe.
 - II. Tedd az összes **tudósát** a játéktérébe.
 - III. Tedd egy-egy **állapotjelölőjét** a **tudománytábla** sáv-jainak 0. szintjére. Ezután minden, a frakciókártyája bal felső sarkában feltüntetett tudományág ikon után lépj előre egy szintet a megfelelő tudományágsávon.
 - IV. Hajtsd végre az **Automa frakciókártyán** olvasható további **előkészületre** vonatkozó utasításokat, és ismerkedj meg a frakciójára vonatkozó különleges szabályokkal.
 - V. A szokásos módon tedd 1 **állapotjelölőjét** a **pontozósáv** 20. mezőjére.
 - VI. Helyezd a **játékosrend-jelölőjét** a játékosrend-tábla bal oldali oszlopának második mezőjére.
11. Hajtsd végre a 3. oldalon olvasható **Az első műhelyek lehelyezése** fejezetben foglaltakat.
12. Állítsd össze az **Automa-paklit** a 4. oldalon leírtak szerint.

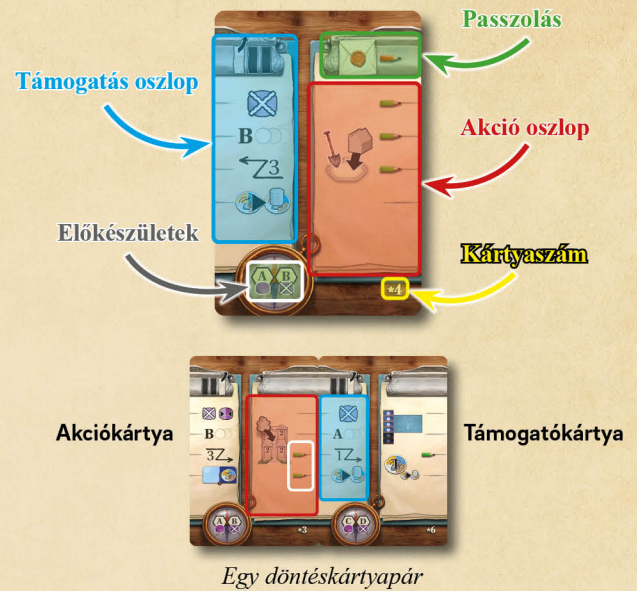
Automa döntéskártyák

Az Automa döntéskártyák (a továbbiakban döntéskártyák) határozzák meg, hogy Automa mit tesz a köre során. Ezek a kártyák a jobb oldalon látható módon különböző részekre vannak osztva. Elsőre összetettnek tűnhet, de egyszerre mindig csak egy vagy két részét kell értelmezned majd. Minden részüket és minden ikont elmagyarázunk a későbbiekben.

Automa köre során mindig két döntéskártya lesz felfordítva egymás mellé, ezzel egy párt alkotva.

A bal oldali lesz az **akciókártya**. Ezen a kártyán csak a jobb oldali **akció oszlopot** kell figyelni. A jobb oldali lesz a **támogatókártya**. Ezen a kártyán csak a bal oldali **támogatás oszlopot** kell nézni.

Az **akció oszlopban** lévő kis **csuza** ikonok jelzik a **támogatás oszlop** azon részeit, amelyekre szükség lehet az akció végrehajtásához.



Automa frakciókártyák

Összesen 12 frakciókártya van, amely 10 különböző frakciót jelenít meg. Automa ezeket használja egy játékos tábla helyett. A kártyákon megjelenik a frakció neve, az előkészületek során lelépendő tudományág ikonok (bal felső sarok) és a frakció különleges szabályai. A különleges szabályok a következő kategóriákba sorolhatók be:

- **Előkészületek:** Az előkészületek során végrehajtandó további lépések.
- **Frakcióakciók:** Ezeket az akciókat akkor kell végrehajtani, amikor egy döntéskártyán megjelenik a frakcióakció ikon. A különböző akciók vonallal vannak elválasztva.
- **Passzív képességek:** Különleges szabályok, amelyek folyamatosan kifejtik hatásukat.
- **Játék végi pontozás:** További végső pontozás.

Ha csak nincs kifejezetten leírva, a frakciókártyákon lévő szövegek csak Automára vonatkoznak.



Az első műhelyek lehelyezése

Automa az első műhelyed lehelyezése után teszi le az induló műhelyeit. Ehhez használd az **Automa első műhelyei** kártyát, amelyen a játéktábla megfelelő oldala látható.

1. Helyezd le az első műhelyedet.
2. Húzz egy **döntéskártyát**, és értelmezd az (bal alsó sarokban lévő) **előkészületeknél** látható betűket és ikonokat.
3. Párosítsd a döntéskártyán lévő **2 betűt** az Automa első műhelyei kártyán lévő, Automa saját területtípusával megegyező területekkel. Tedd Automa 1-1 műhelyét a megfelelő területekre a játéktáblán.
4. Az egyik betű alatt egy **hatalomjelző** is fel van tüntetve. Tegyéél egy hatalomjelzőt a betűhöz tartozó műhely mellé a játéktáblára.

A tervező megjegyzése: Automa általában a két induló műhelye köré fog építkezni, hasonlóan, ahogy a játékosok városalapításra törekedve. Hogy a két növekvő épületcsoportot könnyen meg lehessen különböztetni, az egyik csoport minden épülete mellett lesz majd egy-egy hatalomjelző. A másik csoport épületei mellett nem lesz.

A tervező megjegyzése: Automa ellen játszva egy kicsit nagyobb rálátásod van a játéktábla kezdeti állapotára. Ha az első műhelyedet a tábla közepe környékén helyezed el, nagyobb eséllyel leszel a játék kezdetén Automa közelében.

Példa: Automa saját területtípusa a pusztaság (piros).

Az **előkészületeknél**

A (hatalomjelző) és B (áthúzott hatalomjelző) látható.

Automa műhelyei a jobb oldalon jelölt területekre kerülnek. Az A betűvel jelölt műhely mellé egy hatalomjelző is kerül.



Automa épületei

- **Megjelölt épületnek** hívjuk, ami mellett van hatalomjelző.
- **Jelöletlen épületnek** hívjuk, ami mellett nincs hatalomjelző.

Az Automa-pakli összeállítása

- Válogasd ki az **1–6. számú döntéskártyákat**, és alkosd meg belőlük Automa **kezdőpakliját**. Ezen kártyák száma csillaggal (*) van jelölve, hogy könnyebb legyen megtalálni őket. Az -ös nehézségi szinthez keresd ki a 13. számú döntéskártyát is.
- Keverd össze a megmaradt döntéskártyákat, és képpel lefelé alkosd meg belőlük a **készletpaklit**. Erre később lesz szükség.
- Módosítsd** a kezdőpaklit a kiválasztott nehézségi szint alapján (lásd a lenti táblázatot).
- Keverd meg a kezdőpaklit, és képpel lefelé tedd az asztalra. Ez az **Automa-pakli**. Forgasd el a pakli **2 legalsó lapját**, hogy azok merőlegesek legyenek a többi kártyára.

***1**

Nehézségi szint	Módosítás Automa kezdőpakliján
	Távolítsd el a *3-as számú kártyát a kezdőpakliból, és tedd a készletpakli tetejére, ezzel biztosítva, hogy az 1 forduló végén felhúzd.
	Ne változtass semmit.
	Húzz 1 lapot a készletpakliból, és tedd a kezdőpakliba, anélkül, hogy megnéznéd.
	Húzz 2 lapot a készletpakliból, és tedd a kezdőpakliba, anélkül, hogy megnéznéd.
	Húzz 1 lapot a készletpakliból, és tedd a kezdőpakliba, anélkül, hogy megnéznéd. Tedd a 13-as számú döntéskártyát a kezdőpakliba.

Automa nehézségi szintje

Automa nehézségi szintje nem csak a kezdőpaklira van hatással. Fordulótól függően meghatározza a **hajózási értékét**, illetve azt, hogy hány **pontot** szerez pontszerzés akció végrehajtásakor (lásd 6. oldal).

Az -es nehézségi szinten a hajózási értékei következők:

- 1. és 2. forduló: 0 hajózási érték
- 3. és 4. forduló: 1 hajózási érték
- 5. és 6. forduló: 2 hajózási érték



DÖNTÉSHOZATAL

Számos akció végrehajtásakor előfordul, hogy Automának több terület vagy egyéb lehetőség közül kell választania. Az ilyen helyzeteknél az akció típusától függően eltérő módon hoz döntést. Mivel egy-egy akciónak általában több lehetséges kimenetele is van, minden akcióhoz tartozik a döntéshozatal módjának egy listája, amellyel Automa fentről lefelé haladva, lépésről lépésre szűkíti a lehetséges kimenetek számát.

Automa a következők szerint hoz döntést:

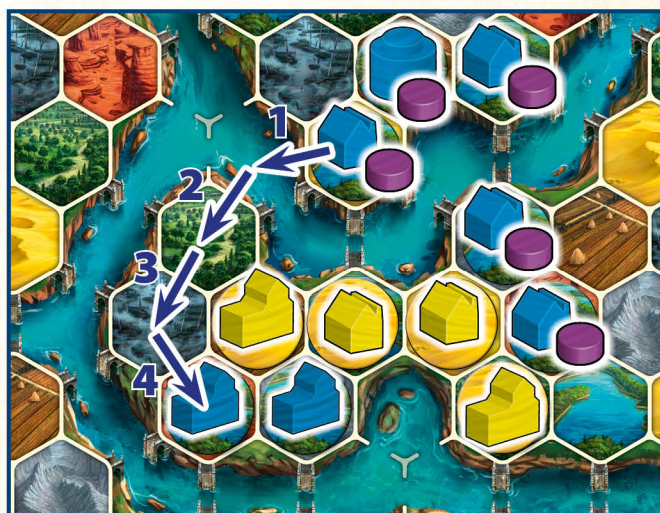
Legközelebbi/legrövidebb távolság

Automa egyes akciói használják a **legközelebbi** vagy **legrövidebb távolság** kifejezéseket. Ezek a kifejezések felcserélhetők. A legrövidebb távolság az az útvonal, amely a legkevesebb közbeeső területet tartalmazza két terület összekötésekor.

Ez az útvonal:

- tetszőleges számú folyómezt tartalmazhat.
- tartalmazhat Automa épületei által elfoglalt területeket.
- nem** tartalmazhat olyan területet, amelyen a te épületed áll. (Az útvonalnak meg kell kerülnie ezeket a területeket.)

Van, amikor az Automa megjelölt és jelöletlen épületei közötti legrövidebb távolságot kell megkeresned. Ez a lehető legrövidebb távolság az egymáshoz legközelebb álló megjelölt és jelöletlen épület között.



Példa: A legrövidebb távolság Automa megjelölt és jelöletlen épületei között.

Automa területtípus-priorizálása

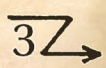
Amikor **Automa területtípus-priorizálás** útján kell döntést hozni, vizsgálód meg az ATP kártya két sorát (A és B). A támogatókártya határozza meg, hogy melyik sort kell használnod (A vagy B). Haladj végig balról jobbra ezen a soron. Hasonlítsd össze a soron lévő területtípust az aktuális akcióhoz szabályosan választható területekkel. Állj meg, amint egyezést találsz. Automa ezen terület(ek) mellett dönt.



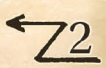
Irányválasztás

Amikor Automa **irányválasztás** útján hoz döntést, nézd meg a támogatókártyán látható, számmal ellátott, cikk-cakk alakú nyilat.

Ha a nyíl balról jobbra mutat, indulj el a bal szélső, legfelső **szabályos lehetőségtől**, majd balról jobbra, fentről lefelé haladva (mintha könyvet olvasnál) kezd számolni a szabályos lehetőségeket. Amikor a támogatókártyán feltüntetett sorszámú lehetőséghez érsz, állj meg, Automa emellett dönt.



Ha a nyíl jobbról balra mutat, indulj el a jobb szélső, legalsó **szabályos lehetőségtől**, majd jobbról balra, alulról fölfelé haladva (mintha egy könyvet fordítva olvasnál) kezd számolni a szabályos lehetőségeket. Amikor a támogatókártyán feltüntetett sorszámú lehetőséghez érsz, állj meg, Automa emellett dönt.



Ha még nem fejezted be a számolást, amikor az utolsó lehetőséghez érsz, ugorj vissza, és az első lehetőséggel folytatd a számolást.

Néhány akció esetén csak egy sorból lehet választani (például hatalom- és könyvakció akadályozása, tudós küldése akciók esetén). A soron is olvasási sorrendben vagy fordított olvasási sorrendben haladj.

Példa: Automa egy hatalomakciót választ  4 ikonnal. Ekkor 3 akciómező már foglalt. A jobb szélső akciót (✓) választja, mert a sor végére érve előlről kezdi a számolást.

Példa: Automa egy sivatag területet keres területformálás és/vagy építkezés akciójához. A pirossal bekeretezett sivatagokat nem választhatja, mivel azokon már van épület. A feketével bekeretezett sivatagok közül választhat.

A támogatókártyán egy balról jobbra mutató nyíl látható, mellette 3-as számmal. Ezért olvasási sorrendben haladva sorra veszi a választható sivatagokat (**lila** nyilakkal jelölve), és kiválasztja a 3. érvényes lehetőséget (**lila pipa**). Automa erre a területre fogja felépíteni új műhelyét.

Ha a nyíl jobbról balra mutatott volna egy 2-es számmal, Automa (fordított olvasási irányban haladva) a **világoskék** pipával jelölt területet választotta volna.



3

2

1

4

AUTOMA KÖRE

Az első forduló első körét **te** kezded. Automa a játékosrend-tábla szerint kerül sorra, mintha csak emberi játékos lenne. Az ő köre a következőképpen zajlik:

1. Húzz 1 döntéskártyát. (Ha ez a forduló első köre, 2 döntéskártyát húzz.)
2. Automa vagy fentről lefelé haladva végrehajtja az **akciókártyán** szereplő **összes** akciót, vagy passzol (lásd alább).

Döntéskártya húzása

Amikor egy forduló során Automa először kerül sorra, húzz 2 kártyát az Automa-pakliból. A másodikat tedd az első bal oldalára, ezzel egy párt alkotva (lásd Automa döntéskártyák fejezet, 3. oldal).

A forduló hátralévő részében a következők szerint járj el, amikor Automa sorra kerül:

1. Csúsztasd jobbra az akciókártyát, hogy ezzel letakarja az előző támogatókártyát. Ebben a körben ez lesz a támogatókártya.
2. Ha az Automa-pakli üres, Automa passzol. Ugorj a **Passzolás** részhez (lásd alább). Ellenkező esetben:
3. Húzz 1 kártyát az Automa-pakliból, és tedd a támogatókártya bal oldalára. Ebben a körben ez lesz az akciókártya.
 - a. Ha a felhúzott kártya a pakli legalsó 2 kártyájának egyike (a többire merőlegesen álló), és a kártya **passzolás** részén (jobbra fent) van  ikon, akkor a kártya többi részét hagyd figyelmen kívül. Automa passzol. Nem hajt végre semmilyen akciót. Ugorj a Passzolás részhez.

- b. Ellenkező esetben Automa végrehajtja az akciókártyán szereplő összes akciót (lásd Az akciókártyán szereplő akciók végrehajtása fejezetet a 6. oldalon).

Passzolás

Amikor Automa passzol, hajtsd végre a következőket:

1. Automa megkapja az aktuális fordulólapka jobb alsó sarkában feltüntetett fix pontszámot (de csak **egyszer**).
2. Automa elveszi a **támogatókártyáján** (bal felső sarkában feltüntetett) 3 sávos ikonon nyíllal jelölt bónuszlapkát. Ha van pénz a bónuszlapkán, azt visszateszi a közös készletbe.



Példa: A jobbra látható ikon esetén Automa a középső bónuszlapkát választja.



AUTOMA KÖRE (FOLYTATÁS)

- Helyezd Automa előző bónuszlapkáját **ugyanarra a helyre**, ahonnan az imént elvette új bónuszlapkáját.
- Gyűjtsd össze az aktuális forduló összes döntéskártyáját (az aktuális akciókártyát, a támogatókártyák kupacát és az Automa-pakliban maradt kártyákat).
- Húzz a készletpakliból 1 lapot, és anélkül, hogy megnéznéd, keverd össze az imént összegyűjtött kártyákkal, majd alakíts belőlük egy új paklit. Ez lesz a következő forduló Automa-paklija.
- Forgasd el a pakli legalsó 2 kártyát a többihez képest merőlegesen.

- Mozgasd Automa játékosrend-jelölőjét a játékosrend-tábla következő fordulóhoz tartozó oszlopának legfelső szabad helyére.

Amikor passzoláskor új bónuszlapkát választasz, az előző bónuszlapkádát helyezd ugyanarra a helyre, ahonnan az imént elvetted az új bónuszlapkádát.

Ahelyett, hogy a III. fázisban lefordítanád a fordulólappkát, vedd le a játéktábláról.

Az akciókártyán szereplő akciók végrehajtása

Ha Automa nem passzol, akkor felülről lefelé haladva egymás után végrehajtja az akciókártyája **akció oszlopában** látható szimbólumokkal jelölt akciókat, a támogatókártya **támogató oszlopának** segítségével. Ezeket az akciókat az alább ismertetjük.

Ha az akciókártyán feltüntetett egyik akció sem hajtható végre szabályosan, akkor Automa ebben a körben nem hajt végre egy akciót sem, kivéve, ha ezzel ellentétes utasítást kapsz.

Példa: Ez a pár döntéskártya 2 akciót mutat: egy épület fejlesztése és pontszerzés. Az akciókártya jobb szélén látható kis ceruza igazodik a támogatókártya egy ikonjához, amellyel ezeket az akciókat végre kell hajtani az Automa számára. (Itt irányválasztás fordított olvasási sorrendben: 1.)



AUTOMA AKCIÓI

Automa az alábbi lépések mentén hajtja végre az akcióit:

- Feltétel:** Hacsak ezzel ellentétes utasítást nem kapsz, ha egy akció feltétele nem teljesül, nem lehet végrehajtani. Így Automa ebben a körben nem hajtja végre az adott akciót. Folytasd az akciókártya következő akciójával (ha van ilyen).
- Lehetséges kimenetek:** Határozd meg az akció lehetséges kimeneteleit. Ha nincs szabályos kimenetele az akciónak, nem lehet végrehajtani azt. Ebben az esetben folytasd Automa körét az akciókártya következő akciójával (ha van ilyen).
- Döntéshozatal:** Ebben a lépésben egy listán kell végighaladnod, ami alapján megállapítod, hogyan választ Automa a lehetséges kimenetek közül. Az első döntéshozattal kezdve haladj végig a listán, egyre csökkentve az akció lehetséges kimeneteleinek számát, egészen addig, amíg csak egyetlen lehetséges kimenetel marad. Frakcióakció esetén először a frakció specifikus döntéshozatalain haladj végig (ahogy az Automa frakciókártyáján olvasható). Ezután, ha szükséges, használd a döntéshozatal szokásos módját.
- Végrehajtás:** Ez határozza meg, hogy mit tesz Automa.



FRAKCIOÁKCIÓ

Automa egymás után végrehajtja a frakciókártyáján szereplő összes akciót.

Hajtsd végre Automa frakciókártyáján feltüntetett összes akciót, olvasási sorrendben. Szükség esetén használd a támogatókártyán látható elemeket ugyanúgy, mint más Automa akció esetén. Az akciókártya jobb oldalán látható ceruza ikonok azért vannak, hogy erre emlékeztessenek.

INNOVÁCIÓLAPKA VÁLASZTÁSA



Automa elvesz egy innovációlapkát, de nem kap érte semmit.

- Feltétel:** A 3.–6. fordulóban vagytok, és Automának 0–2 innovációlapkája van.
- Lehetséges kimenetek:** Az innovációtábla összes innovációlapkája.
- Döntéshozatal:** Irányválasztás.
- Végrehajtás:** Add oda Automának a választott innovációlapkát.



PONTSZERZÉS

Automa pontokat szerez.

Automa megkapja az ikonon feltüntetett számú pontot.

Ha az ikonon X látható, nézd meg a nehézségi szint kártyát. Erről leolvasható, hogy az X hány pontot jelent. Annak értéke attól függ, hányadik fordulóban vagytok.

Példa: Itt az X értéke az 1–2. forduló során 0, a 3–4. forduló során 1.





TERÜLETFORMÁLÁS ÉS/VAGY ÉPÍTKEZÉS

Automa épít egy megjelölt vagy jelöletlen műhelyt két épületszoportja egyikének közelében. A lehetséges területek közül általában azokra koncentrál, amelyek átformálása a legkevesebb árába kerül, azután azokra, amelyek a legközelebb vannak hozzád. Bizonyos esetekben Automa csak azokra a területekre szűkíti döntése lehetséges kimeneteleit, amelyekkel a két épületszoport közelebb kerül ahhoz, hogy egy elérhetőségen belüli, nagy birodalomra váljon. Ezt azért teszi, hogy versenybe szállhasson veled a legnagyobb birodalom pontozásakor.

- Feltétel:** Automa rendelkezik legalább 1 megépíthető műhellyel. Ha nincs, akkor ehelyett egy épület fejlesztése akciót hajt végre.

Lehetséges kimenetek: A támogatókártyán feltüntetett megjelölt/jelöletlen ikon alapján az összes üres terület, amely:

- elérhető távolságon belül van bármely **megjelölt** épület számára.
- elérhető távolságon belül van bármely **jelöletlen** épület számára.

Ha a támogatókártyán a **találkozás** ikon is szerepel, a lehetséges területek száma tovább szűkül:

Találkozás: Ha egy megjelölt épület sincs elérhető távolságon belül jelöletlen épülethez képest, a lehetséges kimenetek azokra a területekre korlátozódnak, amelyek csökkentik a megjelölt és a jelöletlen épületek közti legrövidebb távolságot. Ha nincs olyan, amely csökkentené ezt, akkor az összes korábbi terület lehetséges kimenetel marad.

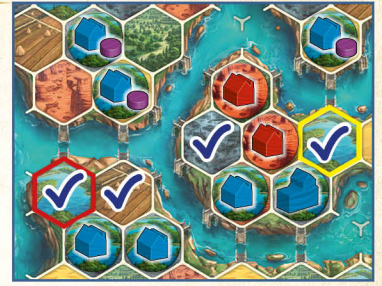
- Döntéshozatal:**
 - Ha frakcióakcióval építkeznek, akkor a frakcióakció döntéshozatala, ha rendelkezik ilyennel.
 - Automa területtípus-priorizálás.
 - Bármely **épületedhez legközelebbi** területek.
 - Irányválasztás.
- Végrehajtás:**
 - Ha volt szükség területformálásra, helyezz le egy Automa saját területtípusával megegyező területlapkát a kiválasztott területre.
 - Tegyél egy elérhető Automa műhelyt a kiválasztott területre.
 - Ha az éppen lehelyezett műhelyhez legközelebbi (döntetleneket nem számolva) Automa épület egy megjelölt épület, jelöld meg az új műhelyt is – tegyél mellé hatalomjelzőt.

Ha a *területformálás és/vagy építkezés* akciót nem lehet végrehajtani, hajts végre helyette egy *épület fejlesztése* akciót.

Tipp: Amíg teljesen át nem látod ezt a szabályt, jelöld meg a lehetséges területeket egy-egy szerszámmal, majd a döntéshozatal lépés során távolítsd el a kizárt lehetőségeket, míg meg nem találod a kiválasztott területet.



Példa: Automa a kék színnel játszik. 1-es hajózási értéke van. A ikonnal jelölt területek azok, amelyek csökkentik a megjelölt és jelöletlen épületek közti legrövidebb távolságot:



Ebben a példában nincs frakcióakció általi döntéshozatal

Kövessd az Automa területtípus-priorizálását:



Mivel az első helyen a tó területtípus áll, a lehetséges területek a bekeretezett területekre korlátozódnak.

Végül, a sárgával bekeretezett terület az, amely a legközelebb van bármely **épületedhez**. Automa ezt a területet választja, és letesz oda egy műhelyt. Nem kerül mellé hatalomjelző, mert közelebb van egy jelöletlen Automa épülethez.



EGY ÉPÜLET FEJLESZTÉSE

Ha teheti, Automa mindig egy épületeddel szomszédos műhelyt fog fejleszteni. Ha ezt nem tudja megtenni, akkor igyekszik minél kevesebb hatalomhoz juttatni téged.

- Feltétel:** Automának van lehetősége fejleszteni.
- Lehetséges kimenetek:** Bármely épület, amit Automa fejleszteni tud.
- Döntéshozatal:**
 - Ha Automa rendelkezik elérhető céhhel: épületeiddel szomszédos műhelyek. Ha nem rendelkezik elérhető céhhel, bármely épülete, amit fejleszteni tud.
 - Azok az épületek, amelyek fejlesztésével a legkevesebb hatalmat adja neked.
 - Irányválasztás.
- Végrehajtás:** Cseréld le a kiválasztott épületet a legmagasabb hatalomértékű épületre, amivé szabályosan fejleszteni lehet.
Más szavakkal: Automa egy céhét előbb fejleszti palotává, minthogy iskolává fejlesztené.

Megjegyzés: Automa nem szerez szakértelemlapkát, amikor egy épületét iskolára vagy egyetemre fejleszti.



HATALOM- ÉS KÖNYVAKCIÓ AKADÁLYOZÁSA

Automa X jelzőt helyez egy hatalomakció- és egy könyvakció mezőjére.

- Feltétel:** Van legalább egy szabad hatalomakció.
- Lehetséges kimenetek:** Minden hatalomakció a játéktáblán, amelyen nincs X jelző.
- Döntéshozatal:** Irányválasztás.
- Végrehajtás:** Tegyél egy X jelzőt a kiválasztott hatalomakció mezőjére. Automa semmilyen előnyhöz nem jut.
- Ismételd meg a lépéseket 1–4-ig**, de helyettesítsd a „hatalomakció” szót „könyvakció” szóval.

TUDÓS KÜLDÉSE



Automa tudósokat küld a tudománytáblára, hogy versenybe szálljon veled. Az általa választott tudományágát vagy az aktuális fordulólapon szereplő tudományág, vagy az, amelyiken az állapotjelölője a legközelebb van a tiédhez.

1. **Feltétel:** Automa tud lépni legalább egy tudományágsávon.
2. **Lehetséges kimenetek:** Azon tudományágsávok, amelyek 12. szintjén nem áll még állapotjelölő.
Emlékeztető: Automának nincs szüksége városkulcsra ahhoz, hogy egy tudományágsáv 8. szintjére lépjen.

3. **Döntéshozatal:** A támogatókártyán látható ikontól függően Automa vagy megpróbál a fordulólapon látható tudományágsávon haladni, vagy megpróbál felzárkózni



- a. **Fordulólapka:** Az aktuális fordulólapon látható Automa ikon színével megegyező tudományágsáv. Ha ez nem egy választható tudományág, akkor a felzárkózást használja döntéshozatalként.

- b. **Felzárkózás:**

- I. Az a tudományág, amelynek sávján Automa a 0. szinten áll.
- II. Az a tudományág, amelynek sávján Automa állapotjelölője a legközelebb áll a tiédhez. Lehet ugyanazon a mezőn, a tiéd alatt vagy fölött.

II. Az a tudományágsáv, amelyen az állapotjelölője a legközelebb van a legmagasabb szinten állóhoz. Lehet ugyanazon a mezőn, a legmagasabb szinten álló alatt vagy fölött.



- III. Irányválasztás.

4. **Végrehajtás:**

- a. Helyezd Automa egy elérhető tudósát a legmagasabb értékű mezőre a kiválasztott tudományágsáv alatt, és lépj az értéknek megfelelően az állapotjelölőjével.
- b. Ha Automának nincs már elérhető tudósa vagy nincs üres mező a kiválasztott tudományágsáv alatt, lépj 1-et az állapotjelölőjével a sávon. Ebben az esetben Automa nem tesz le tudóst.



AUTOMA 1-ET LÉP EGY TUDOMÁNYÁGSÁVON

Automa anélkül, hogy tudóst költene, lép 1-et egy tudományágsávon.

1. **Feltétel:** Automa tud még lépni legalább egy tudományágsávon.
2. **Lehetséges kimenetek:** Azon tudományágsávok, amelyek 12. szintjén nem áll még állapotjelölő.
Emlékeztető: Automának nincs szüksége városkulcsra ahhoz, hogy egy tudományágsáv 8. szintjére lépjen.

3. **Döntéshozatal:**

- a. Az a tudományágsáv, amelyen a 0. szinten áll.
- b. Az a tudományágsáv, amelyen az állapotjelölője a legközelebb áll a tiédhez. Lehet ugyanazon a mezőn, a tiéd alatt vagy fölött.

b. Az a tudományágsáv, amelyen az állapotjelölője a legközelebb van a legmagasabb szinten állóhoz. Lehet ugyanazon a mezőn, a legmagasabb szinten álló alatt vagy fölött.



- c. Irányválasztás.

4. **Végrehajtás:** Lépj 1-et Automa állapotjelölőjével a kiválasztott tudományágsávon.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ PONTOZÁS

Automa ugyanúgy részt vesz a legnagyobb birodalom és a tudomány pontozásában, mint egy játékos, és így is kap pontokat. A legnagyobb birodalom pontozásakor Automa a nehézségi szint kártyáján szereplő legmagasabb hajózási értékkel rendelkezik. Mivel Automa nem rendelkezik erőforrásokkal, nem kap pontokat a megmaradt erőforrásai után. Végül, ha Automa frakciókártyáján fel van tüntetve, további pontokat kap a játék végén.



KÉTFŐS JÁTÉK AUTOMA HOZZÁADÁSÁVAL

Automát hozzáadhatod egy kétfős játékhoz is 3. játékosként. Ugyan Automa nem alkalmas arra, hogy teljes értékű 3. játékos legyen, de gazdagítja a kétfős játékot.

Kövessétek az Automára vonatkozó szabályokat, az alábbi módosításokkal:

Előkészületek:

- Automa mindenképp a *balgák* frakciót választja.
- Az emberi játékosok a szokásos módon, egymás között sorsolnak kezdőjátékost. Automa mindig a 3. helyen kezd a játékot.
- Miután kiválasztottátok a frakcióitokat, keverjétek össze a ki nem választott bónuszlapkákat, és véletlenszerűen adjatok egyet Automának. Így 6 bónuszlapka lesz játékban (akárcsak egy hagyományos háromfős játék esetén).

Általános szabálmódosítások:

- Ahol egy kártya szövege egyetlen játékosra utal, ott a szöveg mindkét játékosra vonatkozik.
- A világoskék szövegdobozban lévő szabályok felülírják az eredeti szabályokat, ha a kétfős játékokban Automa is részt vesz.

Egy épület fejlesztése: Azt, hogy „azok az épületek, amelyek fejlesztésével a legkevesebb hatalmat kínál neked”, értelmezzétek úgy, hogy Automa arra törekszik, hogy az összes emberi játékosnak együttvéve a lehető legkevesebb hatalmat adjon.

Döntéshozatal: Automa minden, a játékosokat érintő döntéshozatala esetén (pl. távolság, hatalom adása) mindig mindkét játékost figyelembe veszi.