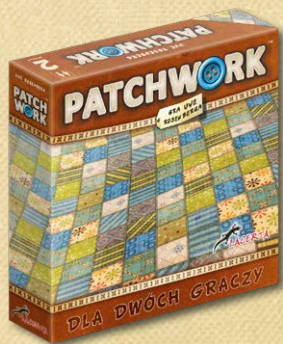


PATCHWORK AUTOMA

Autorami tego dodatku są: Lines J. Hutter i Morten Monrad Pedersen

Nie masz czasu, możliwości albo nastroju grać w Patchwork z inną osobą? Nie martw się! Mamy coś dla ciebie. Opisywany tu wariant jednoosobowy wprowadza wirtualnego gracza, zwanego **Automa**. Możesz więc grać samemu.

Clementy gry



1 gra podstawowa
(musisz ją zakupić osobno)

24 karty Automa,
podzielone na dwie talie:



Talia zwykła:
12 kart (o numerach: 1-12)
bez guzików
na rewersach.



Talia taktyczna:
12 kart (o numerach: 13-24)
zawierająca
guziki na rewersach.

Przygotowanie gry

1

Przygotuj grę zgodnie z zasadami opisanymi w instrukcji gry podstawowej. Automa nie potrzebuje planszy kołdry ani guzików.

2

Wybierz talię, którą będziesz grać. Potasuj 12 kart tej talii i połóż je zakryte na stole. Będzie to **stos kart Automy**. Weź z niego dwie karty (*nie oglądając ich*) i odłóż je **na stos kart odrzuconych**.

3

W zależności od twojego poziomu zaawansowania gry w **Patchwork**, możesz konkurować z Automą na jednym z **pięciu poziomów trudności**. Wybrany poziom określa za co Automa otrzymuje punkty oraz moment, w którym Automa zdobywa żeton specjalny 7x7.

Weź guzik z zasobów ogólnych i połóż go na planszy czasu w określonej odległości (*zależnie od wybranego poziomu trudności*) od ostatniego pola.

I Uczeń:	1 pole od końca
II Stażysta:	9 pól od końca
III Rywal:	12 pól od końca
IV Mistrz:	15 pól od końca
V Legenda:	18 pól od końca



Przebieg gry

Zasadniczo zasady gry nie odbiegają od zwykłych zasad gry w **Patchwork**. Zmiany dotyczą jedynie tego, kto rozpocznie grę, czynności wykonywanych w turze Automy oraz tego, jak Automa zdobywa punkty na koniec gry.

- Ty zawsze jesteś graczem rozpoczynającym.
- Automa gra zgodnie z następującymi zasadami:
 - Skrawek materiału, który zdobędzie Automa określasz na podstawie karty ze stosu Automy.
 - Automa nie płaci guzikami za swoje skrawki materiału.
 - Zasady otrzymywania guzików przez Automę nie są standardowe. Wszystkie informacje znajdziesz poniżej.
 - Automa nie układa swoich skrawków materiału na planszy kołdry. Zamiast tego zbiera je na dwóch stosach: skrawki z guzikami na jednym, a skrawki bez guzików na drugim.
- Punkty zdobywane przez Automę zależne są od wybranego poziomu trudności.

Tura Automy

W turze Automy odkryj kartę z wierzchu stosu Automy. **U góry** każdej karty wydrukowana jest **liczba guzików**, określająca liczbę wirtualnych guzików, które Automa może wydać na swój skrawek. Pamiętaj, że o ile Automa w rzeczywistości może mieć w swoich zasobach zebrane guziki, to nigdy ich nie wydaje na zakup skrawków!

Uwaga: wszystkie karty talii taktycznej mają wydrukowaną liczbę guzików również na swoich rewersach. Dzięki temu możesz przewidzieć, które skrawki Automa będzie w stanie zdobyć.

Automa może zdobyć jeden z trzech skrawków, znajdujących się przed pionkiem neutralnym. Sprawdź, który z poniższych trzech przypadków ma miejsce i wykonaj opisane czynności w imieniu Automy:

A Automy nie stać na „zakup” żadnego z trzech skrawków.

Automa **pasuje**. Przesuń odpowiednio jej znacznik czasu na planszy. Pamiętaj, że może to uruchomić wypłatę guzików (*patrz kolejny rozdział*). Automa nie otrzymuje żadnych guzików za spasowanie i przesunięcie znacznika na planszy czasu. Może natomiast zdobyć guziki za przejście ponad symbolem guzikowej wypłaty.

B Automa jest w stanie „kupić” tylko jeden z trzech skrawków.

Zabierz ten skrawek z okregu i połóż go na właściwym stosie Automy. Następnie przesuń znacznik czasu Automy na planszy zgodnie ze zwykłymi zasadami. Pamiętaj, że może to uruchomić wypłatę guzików (*patrz kolejny rozdział*).

C Automa jest w stanie „kupić” więcej niż jeden z trzech skrawków.

W tym przypadku skorzystaj z **kroków eliminacji** zilustrowanych na karcie ze stosu Automy (*zob.: ramka na kolejnej stronie*). Wykonuj kroki eliminacji w podanej kolejności do chwili, kiedy pozostanie tylko jeden skrawek, który Automa może zdobyć. Nie wykonuj kolejnego kroku eliminacji, jeśli to miałyby spowodować, że Automa nie będzie mogła zdobyć skrawka. Kiedy już zidentyfikujesz skrawek, który zdobędzie Automa, zabierz go z okregu i połóż na właściwym stosie Automy. Następnie przesuń znacznik czasu Automy na planszy zgodnie ze zwykłymi zasadami. Pamiętaj, że może to uruchomić wypłatę guzików (*patrz kolejny rozdział*).

Teraz odłóż bieżącą kartę Automy na stos kart odrzuconych i ustal (*w zwykły sposób*), kto rozpocznie kolejną turę.

Kroki eliminacji (dla przypadku C, opisanego na poprzedniej stronie)



- Automa wybierze skrawek, którego zdobycie pozwoli jej uniknąć przeskoczenia twojego znacznika czasu. (Jeśli żaden spośród rozważanych skrawków nie spełnia tego warunku, przejdź do kolejnego kroku.)



- Automa wybierze największy skrawek.



- Automa wybierze skrawek, na którym jest najwięcej guzików.



- Automa wybierze skrawek leżący najdalej, licząc od pionka naturalnego.

Guzikowa wypłata

Zasady twojej wypłaty nie ulegają zmianom. Jeśli Automa ma otrzymać wypłatę, dostaje guziki w liczbie widniejącej **w prawym dolnym** rogu bieżącej (odkrytej) karty Automy (0 do 5 guzików).



Stos kart Automy się wyczerpał

Jeśli stos kart Automy się wyczerpał, potasuj stos kart odrzuconych (włącznie z dwiema kartami, które odrzuciłeś przygotowując grę), a następnie stwórz z nich nowy stos kart Automy.

Żeton specjalny: 7x7

Automa zdobędzie ten żeton, kiedy jej znacznik czasu zatrzyma się albo przeskoczy pole, na którym położyłeś guzik przygotowując grę. Oczywiście nie otrzyma go, jeśli ty wcześniej zapełnisz kwadrat 7x7 na swojej planszy kołdry i zdobędziesz ten żeton. W obu przypadkach usuń guzik z planszy czasu (odłóż go do zasobów ogólnych).



Punktacja

Policz swoje punkty zgodnie z zasadami gry podstawowej. Automa otrzymuje 7 punktów dodatkowych, jeśli posiada żeton specjalny 7x7. W zależności od wybranego poziomu trudności, Automa może otrzymać również dodatkowe punkty:

- I Brak możliwości zdobycia punktów dodatkowych przez Automę. (*Automa może więc ewentualnie zdobyć tylko 7 punktów dodatkowych za żeton specjalny.*)
- II 1 dodatkowy punkt za każdy posiadany guzik.
- III 1 dodatkowy punkt za każdy posiadany guzik oraz 1 punkt za każdy posiadany skrawek z guzikami.
- IV 1 dodatkowy punkt za każdy posiadany guzik oraz 1 punkt za każdy guzik na posiadanych skrawkach.
- V 1 dodatkowy punkt za każdy posiadany guzik, 1 punkt za każdy posiadany skrawek z guzikami, oraz 1 punkt za każdy guzik na posiadanych skrawkach.

	I	II	III	IV	V
Żeton specjalny 7x7	X	X	X	X	X
Zebrane guziki		X	X	X	X
Liczba skrawków z guzikami			X		X
Liczba guzików na skrawkach				X	X

Wygrasz, jeśli zdobyłeś więcej punktów niż Automa. Remis rozstrzygnie zgodnie z zasadami gry podstawowej.

Podziękowania: ten wariant jednoosobowy gry **Patchwork** został zaprojektowany przez Lines J. Hutter, a opracowany i przetestowany przez Morten Monrad Pedersen i jego zespół Automa Factory. Serdecznie dziękujemy Lines i Morten za ich trud oraz umożliwienie nam publikacji tego wariantu gry. Autor i wydawnictwo Lookout dziękują również szefom zespołu testującego: Mike Martins i Nick Shaw oraz wszystkim innym osobom testującym za ich wartościowe uwagi; w szczególności: Stéphane Martineau, Jerry Santos, Dimitris Xs, Mihnea Cateanu, Alexandre Correia, Franziska Steiner, Roslyn M. Jordan, Brie Zobel, Ben Griffiths, Cesar Tonatiuh Garcia Ramirez, ektopia, Andrew Shields, Maria Bertram, David Studley, Jay Atkinson, Ben Griffiths, James Gordon, Jon Beach, Kevin Wilkinson, Marcius Fabiani, Pablo Pizarro, Paul Jennings, arkroyal, David Wiley, Eric Miller i Jessica Rickardsson.

Kilka słów o Automa Factory: zespół Automa Factory opracowuje warianty jednoosobowe różnych gier od 2013r. Do tej pory opublikowano sześć takich wariantów. Pierwszym projektem zespołu było opracowanie wariantu jednoosobowego do gry Viticulture wydawnictwa Stonemaier Games - gry o fabule osadzonej we Włoszech. „Automa” jest włoskim wyrazem oznaczającym „automat”.



Autor: Lines J. Hutter

Rozwój: Morten Monrad Pedersen

Edycja: Grzegorz Kobiela

Opracowanie

graficzne: Klemens Franz | atelier198

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

Korekta: Agata Syc, Sylwia Welc,
Dominika Matosz



facebook.com/LacertaPL
www.LACERTA.pl
kontakt@lacerta.pl

Wydawnictwo Lacerta
ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław, Polska



© 2018 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Niemcy

Grę polecają:

