

MASTER OF
ORION
AD ASTRA



GRA PODSTAWOWA
INSTRUKCJA AUTOMY

WPROWADZENIE

Automa została zaprojektowana, by umożliwić rozgrywkę solo, a także by zastępować lub dodawać graczy do rozgrywki. Dzięki temu każdy może cieszyć się epicką grą z tyloma uczestnikami, z iloma chce zagrać. Korzystanie z Automy może dodać ekscytującej różnorodności do standardowej rozgrywki dzięki nowej mechanice **nastawienia**, która wprowadza do gry innowacyjne elementy strategiczne i dynamiczne wyzwania. Automy najlepiej sprawdzają się, gdy gracze korzystają z zasad gry podstawowej. Nie zalecamy wprowadzania dodatkowych mechanik ani zasad w rozgrywkach z Automami z gry podstawowej lub z rozszerzeń.

SPIS TREŚCI

1. Automa.....	3	g) Monitorowanie nastawienia Automy.....	10
a) Czym jest Automa?.....	3	h) Drzewo technologiczne.....	10
i) Nowe pojęcia.....	3	i) Tabela osiągnięć.....	10
b) Plansza imperium Automy.....	4	j) Dodatkowe informacje.....	11
2. Przygotowanie gry.....	5	5. Schematy procedur Automy.....	12
a) Poziom trudności Automy.....	5	a) Procedura Tury.....	12
b) Przygotowanie rozgrywki.....	5	b) Procedura Lotu.....	13
3. Struktura rundy.....	7	c) Procedura Ataku.....	14
a) Karty celów.....	7	d) Procedura Przegrupowania.....	15
b) Faza draftu.....	7	e) Procedura Przyrostu Populacji.....	16
c) Faza akcji – tury Automy.....	7	f) Procedura Budowy Jednostki.....	16
d) Rozpatrywanie kart decyzji.....	8	g) Procedura Budowy Orbitalnej.....	17
e) Procedury Automy.....	8	h) Procedura Budowy Planetarnej.....	17
4. Dodatkowe zasady.....	9	i) Procedura Użycia Wpływu.....	18
a) Zasoby Automy.....	9	j) Procedura Rozszerzania Wpływu.....	18
b) Kradzież zasobów.....	9	k) Procedura Spasowania.....	19
c) Umowa handlowa z Automą.....	9	l) Procedura Dyplomacji.....	20
d) Dyplomaci otrzymani przez Automę.....	9	6. Indeks.....	22
e) Walka z Automą.....	9	7. Twórcy.....	23
f) Inwazja na Automę.....	9		

AUTOMA

Uwaga! Używanie Automy w rozgrywce wymaga znajomości podstawowych zasad gry!

CZYM JEST AUTOMA?

Automa to kontrolowany za pomocą **kart decyzji** automatyczny gracz, który może zastąpić **ludzkiego gracza**, symulując jego ruchy i decyzje. W trakcie rozgrywki gracze będą monitorować swoje relacje z Automą. Im lepsze relacje, tym rzadziej będą atakowani, a Automa tym chętniej będzie wymieniać z nimi dyplomatów, a czasem nawet dawać prezenty!

W podstawowej wersji **Master of Orion: Ad Astra** do gry można dodać maksymalnie 2 Automy. Całkowita liczba graczy, wliczając w to Automy, nie może przekroczyć limitu graczy.

: NOWE POJĘCIA

Ta sekcja opisuje pojęcia używane podczas gry z Automą.

LUDZKI GRACZ

Ludzki gracz to nieautomatyczny gracz zarządzający swoim własnym imperium.

AUTOMA

Automatyczny gracz kontrolowany za pomocą kart decyzji Automy. Spośród ludzkich graczy wybierzcie jedną osobę, która będzie zarządzać kartami Automy.

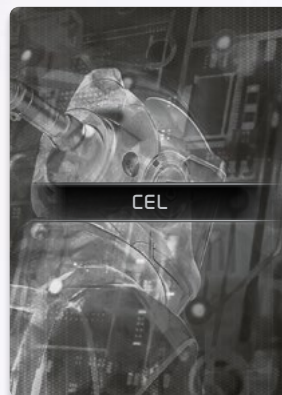
GRACZ

Kategoria obejmująca wszystkich **graczy** – zarówno ludzkich, jak i automatycznych.

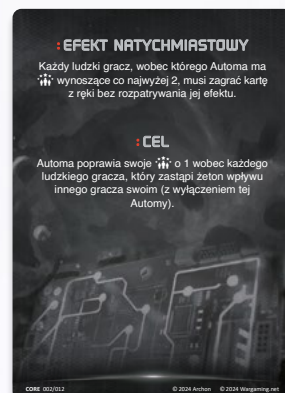
TALIE CELÓW I DECYZJI

Do sterowania Automą gracze używają dwóch talii kart:

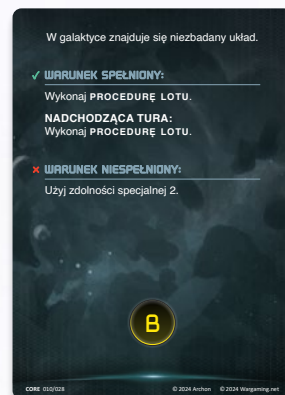
- > **Talia celów** to talia wspólna dla wszystkich Automy. Pochodzące z niej karty zapewniają ludzkim graczom zadania do wykonania.
- > **Talia decyzji** również jest talią wspólną dla wszystkich Automy. Pochodzące z niej karty używane są do tworzenia ręki dla każdej Automy biorącej udział w rozgrywce.



Karta celu

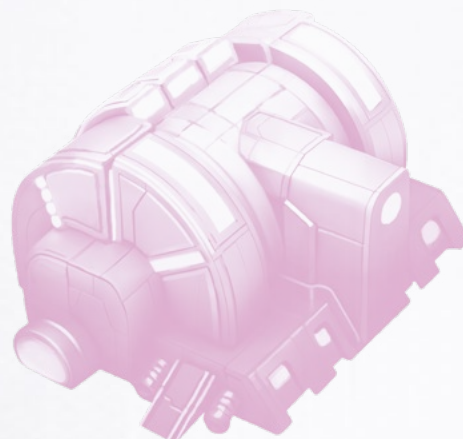


Karta decyzji





RĘKA AUTOMY

Wszystkie karty decyzji przynależące do jednej Automy nazywane są ręką Automy. Karty z ręki Automy określają działania, jakie Automa podejmie.





SIŁA

Siła to parametr używany przez Automę do określenia, czy ma szansę wygrać walkę lub przejąć inny układ. Wyróżniamy trzy typy Siły:

- > **Siła Jednostek.** Jest to siła wszystkich  w układzie.
- > **Siła Orbitalna.** Jest to siła wszystkich  w układzie.
- > **Siła Całkowita.** Jest to suma Siły Jednostek i Siły Orbitalnej.

NASTAWIENIE



Nastawienie Automy () określa postawę Automy wobec danego gracza. Wraz z pogorszeniem  wobec ludzkiego gracza Automa staje się coraz bardziej agresywna, rozwija swoje siły zbrojne i częściej przeprowadza ataki.

PLANSZA IMPERIUM AUTOMY



Podczas wybierania imperium Automy przypisz jej odpowiednią planszę imperium, kładąc ją stroną przeznaczoną dla Automy do góry. Strona ta różni się od strony ludzkiego gracza w następujący sposób:

1. Automa nie ma początkowych zasobów, przychodu, drzewa technologicznego ani adaptacji.
2. Zdolności imperium zmodyfikowano tak, by lepiej pasowały do Automy.

: WARTOŚCI SIŁY

Wartości siły  i :

- Jednostka Fregat:** 1 punkt siły
- Jednostka Krążowników:** 2 punkty siły
- Tytan:** 3 punkty siły
- Gwiazda Zagłady:** 7 punktów siły
- Posterunek:** 2 punkty siły
- Stacja Bojowa:** 5 punktów siły
- Jednostka Pirackich Łupieżców:** 1 punkt siły
- Piracka Baza:** 5 punktów siły
- Kosmiczny Węgorz:** 6 punktów siły
- Strażnik:** 9 punktów siły

3. Sekcja „Początkowe ” pokazuje, ile  i jakiej profesji Automa ma w swoim układzie ojczystym.
4. Zamiast drzewa technologicznego Automa posiada cztery tory nastawienia, służące do monitorowania relacji Automy z każdym z ludzkich graczy.
5. Każda Automa ma 2 zdolności specjalne, które może wykorzystywać. Są one opisane na poszczególnych planszach imperium Autom.



KWANTY PSILOŃSKIE | AUTOMA
PLANETA OJCZYSTA: MENTAR

ZDOLNOŚĆ PASYWNA 

WYJĄTKOWI: Automa może zagrać 1 dodatkową kartę decyzji za każde 3 swoje .

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA 1:
Wykonaj PROCEDURĘ BUDOWY ORBITALNEJ.

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA 2:
Odkrywaj karty z wierzchu talii technologii, aż trafisz na kartę ze słowem kluczowym „walka”, ale bez słów „tarcza” albo „pancerz”, której wymagania technologiczne wynosi co najwyżej tyle, ile numer bieżącej rundy. Opracuj tę technologię dla Automy. Pozostałe odkryte karty wtasuj z powrotem do talii.

0-3  **FREGATY**

 1  1  2

Fregaty stanowią trzon całej floty. Zapewniają szybkość i niezawodną eskortę dla cennego cargo, jak i wsparcie w kluczowych misjach.

4-6  **KRĄŻOWNIKI**

 1  3  1

NIECHĘĆ DO WALKI: Podczas PROCEDURY ATAKU Siła Jednostki tej  wynosi 1.

7-9  **TYTAN**

 4  2  1

NIECHĘĆ DO WALKI: Podczas PROCEDURY ATAKU Siła Jednostki tej  wynosi 2.

10+  **GWIAZDA ZAGŁADY**

 2  7  1

ANTYTECHNOLOGIA: Jeśli ta jednostka uczestniczy w walce, wróg nie może używać swoich opracowanych technologii.

Ludzki Gracz 1 Ludzki Gracz 2 Ludzki Gracz 3 Ludzki Gracz 4




PRZYGOTOWANIE GRY

POZIOM TRUDNOŚCI AUTOMY

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą wybrać poziom trudności Autom. Dostępne są trzy poziomy:

- > Łatwy
- > Normalny
- > Trudny

Ten wybór określi początkowe  Autom oraz liczbę akcji, które będą wykonywać w każdej rundzie. Dla osób dopiero wchodzących w świat gry **Master of Orion: Ad Astra** zalecamy grę na poziomie łatwym, by stopniowo wdrożyć się w rozgrywkę. Poziom normalny sugerowany jest dla standardowej gry, a dla poszukiwaczy większych wyzwań dostępny jest poziom trudny.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Ta sekcja opisuje wszystkie różnice między standardowym przygotowaniem a przygotowaniem rozgrywki z Automami.

1. **Przygotujcie wspólne talie.** Dodatkowo przygotujcie 2 talie Automy – talię decyzji i talię celów.
2. **Stwórzcie pulę zasobów.** Postępujcie według standardowych zasad.
3. **Wybierzcie pierwszego gracza.** W tym kroku biorą udział tylko ludzcy gracze. Wszystkie Automy wykonują swoje akcje przed ludzkimi graczami. Kolejność rozgrywania tur Autom jest losowa.
4. **Zbudujcie galaktykę.** Zgodnie ze standardowymi zasadami wszyscy ludzcy gracze na przemian budują galaktykę. Wielkość galaktyki zależy od liczby graczy biorących udział w rozgrywce (ludzcy gracze + Automy).

Po zbudowaniu galaktyki ludzcy gracze na przemian oznaczają układy ojczyste, z których Automy mogą korzystać w tej rozgrywce. Począwszy

od pierwszego gracza spośród ludzkich graczy, wybierają oni układ bez białej gwiazdy i tunelu czasoprzestrzennego, który nie jest połączony z już oznaczonym układem. Gracze oznaczają wybrany w ten sposób układ, umieszczając w nim kość wskazującą numer układu. Pierwszy oznaczany układ należy oznaczyć kością wskazującą wartość „1”, drugi – kością wskazującą wartość „2” i tak dalej. Gracze kontynuują oznaczanie układów w ten sposób, aż liczba oznaczonych układów będzie równa liczbie graczy w grze (wliczając w to Automy).


5. **Dobierzcie misje początkowe.** Dla każdej Automy dobierzcie wierzchnią kartę z talii misji, nie podglądając jej, i połóżcie ją obok planszy imperium danej Automy. Na koniec gry sprawdzicie, czy Automa zrealizowała swoją tajną misję.
6. **Dobierzcie imperia.** Automy otrzymują swoje imperia i układy ojczyste przed ludzkimi graczami. Zamiast wybierać normalnie, przypiszcie Automom losowe plansze imperium (na stronie Automy) i rzućcie kością, by wybrać ich układy ojczyste, korzystając z poniższej tabeli. Jeśli wynik na kości odpowiada układowi już zajętemu przez inną Automę, rzućcie ponownie, aż na kości wypadnie numer wolnego układu. Po wyborze planszy imperium umieśćcie jeden żeton imperium Automy na pierwszym wolnym polu na **torze kolejności** panelu informacyjnego. Następnie ludzcy gracze wybierają swoje imperia. Na swój układ ojczysty muszą wybrać jeden z układów oznaczonych kośćmi.
7. **Wybierzcie misje początkowe.** Każdy ludzki gracz wykonuje ten krok normalnie.





	2 graczy	3 graczy	4 graczy	5 graczy (z rozszerzeniem)	6 graczy (z rozszerzeniami)
Kość do rzutu	K6	K6	K4	K6	K6
Numer układu na podstawie rzutu kością	1–3: Układ 1 4–6: Układ 2	1–2: Układ 1 3–4: Układ 2 5–6: Układ 3	1: Układ 1 2: Układ 2 3: Układ 3 4: Układ 4	1: Układ 1 2: Układ 2 3: Układ 3 4: Układ 4 5: Układ 5 6: Rzuć ponownie	1: Układ 1 2: Układ 2 3: Układ 3 4: Układ 4 5: Układ 5 6: Układ 6






8. Przygotujcie elementy początkowe. Każdy gracz otrzymuje wszystkie elementy swojego imperium normalnie. Dla każdej Automy przygotujcie:


- > Zestawy figurek jednostek, budowli orbitalnych i flag imperium.
- > Zestaw żetonów wpływu.
- > Zestaw żetonów imperium.
- > Zestaw żetonów dyplomacji.
- > Kafelki planety reprezentujący planetę ojczystą imperium Automy.
- > Planszę zasobów.
- > Karty celów.
- > Karty decyzji (Przygotujcie osobny zestaw początkowych kart decyzji dla każdej Automy. Pozostałe początkowe karty nie będą używane w rozgrywce; odłóżcie je do pudełka).
- > Automy nie otrzymują początkowych technologii.

Umieście w układzie ojczystym każdej Automy następujące elementy:

- > 2 jednostki Fregat
- > 1 Stację Bojową
- > 1 żeton wpływu
- > 1 flagę imperium
- > Początkowe  wskazane na planszy imperium danej Automy.

Na każdej planszy imperium na stronie Automy znajdują się 4 **tory ustawienia**. Użyjcie akrylowych kostek do oznaczenia  danej Automy wobec każdego z ludzkich graczy. Każdy ludzki gracz, zgodnie z kolejnością na torze kolejności, umieszcza swój żeton imperium na torze  na planszy imperium Automy. Dzięki temu Automa może monitorować swoje  osobno dla każdego ludzkiego gracza. Początkowa wartość  jest zależna od wybranego poziomu trudności:

- > **Łatwy:** Automa zaczyna z  5 wobec każdego ludzkiego gracza oraz  3 wobec innych Autom.
- > **Normalny:** Automa zaczyna z  3 wobec każdego gracza.
- > **Trudny:** Automa zaczyna z  1 wobec każdego ludzkiego gracza oraz  3 wobec innych Autom.

WAŻNE: Automa zawsze ma takie samo  wobec wszystkich innych Autom, a jego wartość zależy od poziomu trudności gry. Nastawienie wobec innych Autom nie zmienia się w trakcie rozgrywki, więc nie ma potrzeby go monitorować.



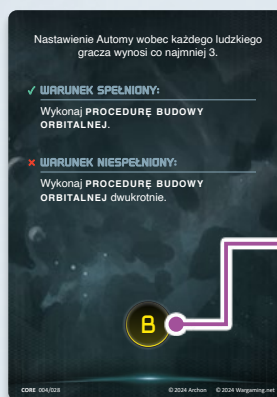
Tory ustawienia

9. Dla każdej Automy weźcie 7 kart decyzji należących do jednego początkowego zestawu Automy. Razem tworzą one rękę danej Automy. Potasujcie pozostałą część talii decyzji i połóżcie ją w pobliżu. Następnie dodajcie jedną kartę z talii decyzji do ręki każdej Automy, potasujcie ich karty na ręce i połóżcie je zakryte obok ich plansz imperium.
10. **Rozpocznijcie pierwszą rundę.** Standardowo umieście akrylową kostkę na pierwszym polu toru rund.

: ZESTAWY POCZĄTKOWE AUTOM

Na niektórych kartach decyzji, nieco poniżej środka karty, znajduje się litera wewnątrz okręgu. Wszystkie karty z tą samą literą tworzą jeden zestaw początkowy kart decyzji Automy. Każda Automa rozpoczyna grę z ręką liczącą 8 kart decyzji, z czego 7 pochodzi z jednego z tych zestawów początkowych.

WAŻNE: Jeśli w grze nie biorą udziału wszystkie Automy, wszystkie pozostałe karty tego typu należy odłożyć do pudełka. Nie będą one używane w trakcie rozgrywki.




Symbol wskazujący zestaw początkowy Automy


Karty z zestawu początkowego Automy można rozpoznać po literze poniżej środka karty.

STRUKTURA RUNDY

KARTY CELÓW

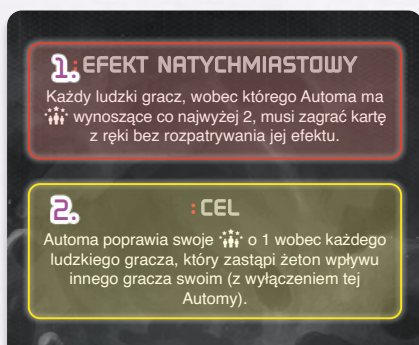
Na początku każdej rundy, przed dobraniem kart technologii, dobierzcie po 1 karcie z talii celów dla każdej Automy w grze, zgodnie z kolejnością żetonów na torze kolejności. Dzięki nim Automy komunikują, czego pragną, umożliwiając graczom zmienianie  Autom wobec nich.

Umieśćcie dobraną kartę odkrytą obok planszy imperium Automy, dla której została dobrana. Ta karta staje się aktywnym celem Automy. Rozpatrzenie jej efekt natychmiastowy.


Karty celów są podzielone na dwie sekcje – efekt natychmiastowy oraz część zawierającą **cel** Automy. Gracze mogą zrealizować aktywny cel w dowolnym momencie. Jeśli ludzki gracz spełni warunek aktywnego celu Automy, natychmiast umieszcza na tej karcie swój żeton dyplomacji, a  Automy wobec niego zmienia się o wartość wskazaną na karcie. Jeśli gracz ma już swój żeton dyplomacji na karcie celu, nie może zrealizować tego celu ponownie.

Po tym, jak ostatni ludzki gracz zakończy swój etap zarządzania, usuńcie wszystkie aktywne karty celów ze stołu i połóżcie je odkryte na stosie odrzuconych kart celów. Zwróćcie wszystkie znajdujące się na tych kartach żetony dyplomacji ich właścicielom.

WAŻNE: Karty celów nie są kartami decyzji – nie wliczają się do **limitu zagranych kart** Automy i nigdy nie są częścią jej ręki. Jeśli w którymkolwiek momencie talia celów się wyczerpie, weźcie wszystkie karty ze stosu odrzuconych kart celów, potasujcie je i stwórzcie z nich nową talię celów.



Karta celu Automy

- 1. Efekt natychmiastowy rozpatrywany od razu po odkryciu karty.*
- 2. Cel obowiązujący przez całą rundę, pozwalający graczowi poprawić lub pogorszyć  Automy wobec niego.*

FAZA DRAFTU

Automy nie uczestniczą w fazie draftu kart. Tylko ludzcy gracze ją wykonują. Jeśli w grze bierze udział tylko jeden ludzki gracz, dobiera on 5 kart. Po wybraniu jednej karty odrzuca wszystkie pozostałe na stos kart odrzuconych, a następnie dobiera ponownie, tym razem o jedną kartę mniej. Powtarza ten proces, aż wybierze łącznie 3 karty.

FAZA AKCJI – TURZY AUTOMY

Automa rozpoczyna swoją turę od wykonania swojej **Procedury Tury** (strona 12). Podczas tej procedury Automa decyduje, czy w tej turze spasuje, czy wykona akcję. Jeśli zdecyduje się na wykonanie akcji, przechodzi do innej **procedury** określającej jej działania. Może to zostać ustalone poprzez nowo dobraną kartę decyzji, która może również wskazywać, w jaki sposób Automa będzie działać w **nadchodzącej turze**.

Aby móc spasować, Automa musi najpierw zagrać w danej rundzie konkretną liczbę kart decyzji określoną przez jej poziom trudności. Liczba ta nazywana jest **limitem zagranych kart**. Po osiągnięciu tego limitu Automa ma szansę spasować w każdej swojej turze.

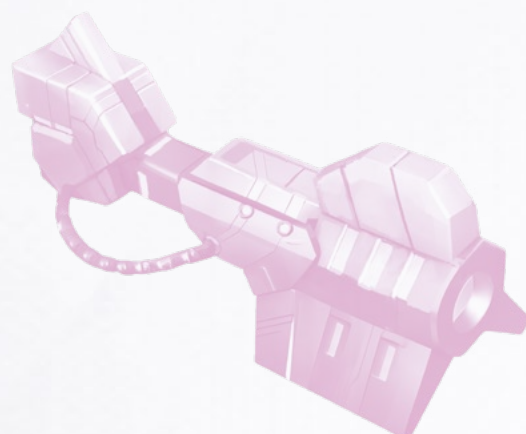
Po pełnym rozpatrzeniu wszystkich wymaganych procedur swoją turę wykonuje następny gracz w kolejności.

: LIMIT ZAGRANYCH KART AUTOMY

Łatwy: 4 zagrane karty decyzji Automy

Normalny: 5 zagranych kart decyzji Automy

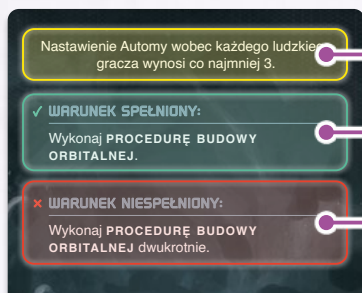
Trudny: 6 zagranych kart decyzji Automy



ROZPATRYWANIE KART DECYZJI

Karty te określają, jakie akcje wykona Automa. Każda karta jest podzielona na trzy sekcje:

- > Warunek karty
- > Warunek spełniony (Tak)
- > Warunek niespełniony (Nie)



Sekcja warunku karty

Sekcja warunku spełnionego

Sekcja warunku niespełnionego

Karta decyzji Automy

Automa wykonuje **procedurę** opisaną w segmencie „Warunek spełniony”, jeśli warunek jest całkowicie spełniony. Automa wykonuje procedurę z segmentu „Warunek niespełniony”, jeśli warunek nie jest całkowicie spełniony.

Po rozpatrzeniu karty połóżcie ją odkrytą na stosie rozegranych kart Automy, obok jej ręki.

: KARTY NA NADCHODZĄCĄ TURĘ

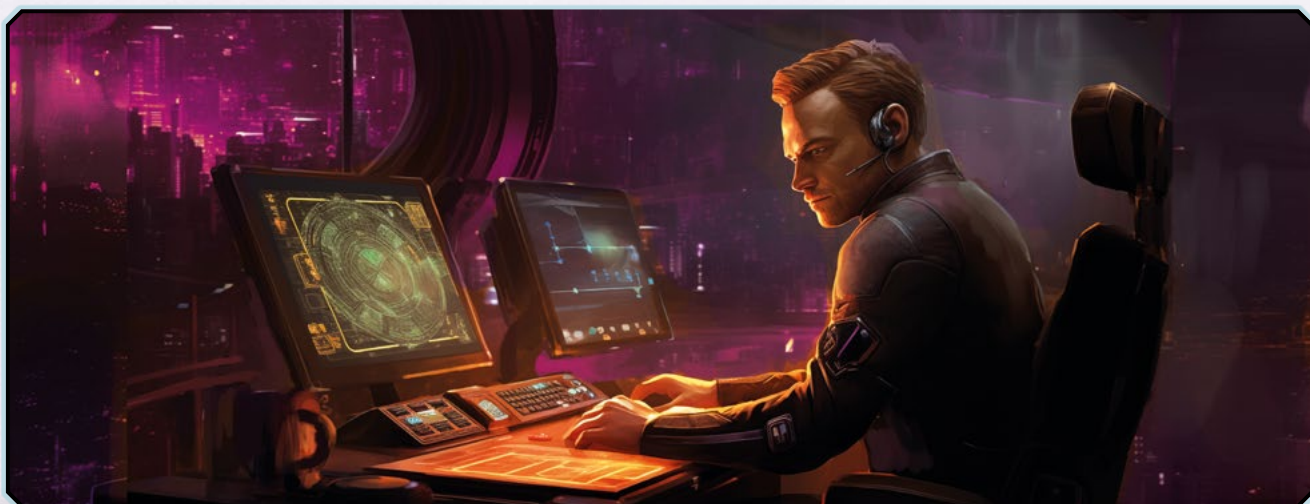
Niektóre karty zawierają słowo kluczowe **nadchodząca tura**. Oznacza to, że w swojej kolejnej turze Automa dobiera kartę decyzji, ale jej nie rozpatruje (wciąż wlicza się ona do limitu zagranych kart). Zamiast tego rozpatruje procedurę opisaną w akapicie zaczynającym się od frazy *nadchodząca tura*.

Gdy Automa spasa, zignorujcie wszelkie akapity z frazą *nadchodząca tura* na karcie decyzji, którą rozpatrzyła w swojej poprzedniej turze.

PROCEDURY AUTOMY

Procedura Automy to drzewko decyzyjne, według którego ustalane jest, jaką akcją dana Automa powinna wykonać oraz w jaki sposób ją przeprowadzi. Poniżej znajduje się lista wszystkich procedur Automy wraz ze stronami, na których można je znaleźć:

- > **Procedura Tury.** Automa decyduje, czy i jaką akcją wykona (strona 12).
- > **Procedura Lotu.** Automa poszukuje niezbadanych lub niebronionych układów do przejęcia (strona 13).
- > **Procedura Ataku.** Automa decyduje, czy chce kogoś zaatakować (strona 14).
- > **Procedura Przegrupowania.** Automa gromadzi swoje w jednym miejscu (strona 15).
- > **Procedura Przyrostu Populacji.** Automa decyduje, czy zwiększyć liczbę swoich , czy dokonać inwazji (strona 16).
- > **Procedura Budowy Jednostki.** Automa decyduje, czy i gdzie zbudować nową (strona 16).
- > **Procedura Budowy Orbitalnej.** Automa decyduje, czy i gdzie zbudować nową (strona 17).
- > **Procedura Budowy Planetarnej.** Automa decyduje, czy i gdzie zbudować nową (strona 17).
- > **Procedura Użycia Wpływu.** Automa wykorzystuje swój wpływ na różne sposoby (strona 18).
- > **Procedura Rozszerzania Wpływu.** Automa rozszerza swój wpływ (strona 18).
- > **Procedura Spasowania.** Automa przeprowadza etap zarządzania (strona 19).
- > **Procedura Dyplomacji.** Automa wymienia dyplomatów lub wysyła szpiega (strona 20).



DODATKOWE ZASADY

: ZASOBY AUTOMY

Automy nie generują przychodów ani nie wydają zasobów. Ich przychód jest wykorzystywany w następujący sposób:

Przychód żywności 🍌➡️. Na koniec gry Automa otrzymuje X 🍌, gdzie X jest równy wartości 🍌➡️.

Przychód punktów badań 🔬➡️. Przychód punktów badań Automy określa, ile wyniesie koszt aktywacji jej podstawowego efektu walki. Każde 3 🔬➡️ obniżają koszt aktywacji o 1 (do minimum równego 2).

Przychód produkcji 🏭➡️. Gdy Automa wykonuje akcję 🏭➡️ w celu stworzenia 🏠, typ budowanej 🏠 zależy od wartości 🏭➡️.

: KRADZIEŻ ZASOBÓW

Choć Automa nie używa zasobów, ludzcy gracze mogą je od niej kraść. Maksymalna liczba zasobów, jaką gracz może ukraść Automie w jednej akcji, jest równa numerowi bieżącej rundy.

: UMOWA HANDLOWA Z AUTOMĄ

Gracze mogą zainicjować Umowę Handlową z Automą. Mogą przekazać jej dowolną liczbę zasobów, ale nie mogą wymieniać dyplomatów ani żądać czegokolwiek w zamian. Możliwość ta służy głównie do realizacji niektórych celów Automy. Bardziej zaawansowane Umowy Handlowe z Automą są dostępne tylko wtedy, gdy to ona sama zainicjuje wymianę w ramach **PROCEDURY DYPLOMACJI**.

: DYPLOMACI OTRZYMANI PRZEZ AUTOMĘ

Gdy Automa otrzymuje kartę dyplomaty, jest ona wprowadzana do gry, a Automa jest jej celem. Gdy rozpatrywana jest zdolność szpiega, którego celem jest Automa, jego inicjator może zdecydować, czy skorzysta z efektu szpiega z karty, czy z ogólnego efektu szpiega zależnego od poziomu 🏠 gracza:

- > 🏠 I: Ukradnij 1 ?
- > 🏠 II: Ukradnij 2 ?
- > 🏠 IV: Ukradnij 3 ?

Podczas etapu zarządzania Automa odrzuca każdą kartę dyplomaty, której efekt nie aktywuje się na koniec gry. Jeśli Automa pojmie dyplomatę, taki dyplomata/szpieg musi zostać umieszczony na stosie odrzuconych kart dyplomatów.

: WALKA Z AUTOMĄ

Kiedy gracz walczy z Automą, traktuje elementy Automy jako elementy neutralne. Oznacza to na przykład, że gdy jednostki lub budowle orbitalne są usuwane w wyniku ataku Automy, gracz usuwa je, zaczynając od elementów o najmniejszej sile.

: INWAZJA NA AUTOMĘ

Gdy gracz umieszcza swoje 🏠 na posiadanej wcześniej przez Automę planecie, która ma więcej niż 1 taką samą 🏠, usuwa wszystkie poza 1 z tych 🏠.

Jeśli Automa usuwa 🏠 innego gracza, usuwa je w następującej kolejności: 🏠, 🏠, 🏠.



: MONITOROWANIE NASTAWIENIA AUTOMY

Nastawienie Automy określa jej stosunek do każdego z graczy. W toku rozgrywki 🌟 będzie się poprawiać (rosnąć) lub pogarszać (maleć) w zależności od działań gracza oraz tego, czy realizuje on cele Automy. Do monitorowania zmian 🌟 Automy użyjcie **torów nastawienia** znajdujących się na planszy imperium na stronie Automy.



Tor nastawienia

POPRAWIANIE NASTAWIENIA AUTOMY

Nastawienie Automy można poprawić na dwa sposoby:

1. Nowy efekt dyplomatyczny



Wysłanie ambasadora

Aktywny gracz poprawia lub pogarsza 🌟 Automy wobec dowolnego ludzkiego gracza o 1.

2. Jeśli ludzki gracz zrealizuje cel z karty celu Automy, poprawia 🌟 tej Automy wobec siebie o liczbę wskazaną na karcie.

POGARSZANIE NASTAWIENIA AUTOMY

Nastawienie Automy można pogorszyć na różne sposoby:

1. Nastawienie Automy wobec ludzkiego gracza pogorszy się o 1, jeśli dany gracz:
 - > zaatakuje jej 🛡 lub 🏹,
 - > użyje na niej zdolności szpiega lub da jej szpiega w wymianie,
 - > pojmie jej niebędącego szpiegiem dyplomatę,
 - > zamieni jej żeton wpływu na własny,
 - > przejmie jej układ,
 - > przejmie jej żeton wpływu z publicznej misji,
 - > skolonizuje układ połączony z jej układem,

bądź o 2, jeśli dany gracz:

- > zbuduje Gwiazdę Zagłady.

2. Jeśli ludzki gracz zrealizuje cel z karty celu Automy, pogarsza 🌟 tej Automy wobec siebie o liczbę wskazaną na karcie.

: DRZEWO TECHNOLOGICZNE

Automa nie posiada własnego drzewa technologicznego do rozwijania. W zależności od bieżącej rundy rozgrywki ma za to dostęp do wspólnych kamieni milowych:

Numer rundy	Dostępne kamienie milowe
Runda 1	Automa nie ma dostępu do żadnych kamieni milowych.
Runda 2 i 3	Automa ma dostęp do wszystkich wspólnych kamieni milowych poziomu II.
Runda 4 i późniejsze	Automa ma dostęp do wszystkich wspólnych kamieni milowych poziomu II i IV.




: TABELA OSIĄGNIĘĆ

Na koniec gry należy podliczyć punkty dla każdej Automy zgodnie z zasadami punktacji. Dodatkowo pamiętajcie, że na koniec gry każda Automa otrzymuje 🌟 w liczbie równej jej 🏹.

Po zsumowaniu wszystkich 🌟 gracze mogą porównać swój wynik z poniższą tabelą, by zdobyć tytuł i zobaczyć, czy dorastają do pięć twórcom **Master of Orion: Ad Astra!**

🌟	Tytuł	Członek załogi Archonów
< 6	Kadet	Dave – Zapomniany
6+	Chorąży	Alex – Mistrz Fluffu
10+	Porucznik	Robert – Głupiec z Farcikiem
14+	Komandor	Olek – Rozjemca
18+	Komodor	Sławek – Szalony Bug-o-żerca
22+	Kapitan	Jacek – Zmieniacz Zasad
26+	Admirał	Kamil – Niszczyciel Dobrej Zabawy
30+	Marszałek Floty	Jarek – Strażnik Archona

: DODATKOWE INFORMACJE

- > Automa może mieć 2 identyczne  w tym samym układzie. Jeśli ludzki gracz przejmie układ z 2 identycznymi , usuwa jedną z nich.
- > Automa nie może korzystać z mikrotuneli ani tuneli czasoprzestrzennych.
- > Gdy Automa dobierze kafelki odkryć lub kafelki planet z neutralnymi elementami, ignoruje je i dobiera dalej.
- > Tak samo ignoruje wszystkie kafelki gazowych olbrzymów, chyba że odblokowała Terraformowanie w rundzie 2.
- > Jeśli Automa straci swój układ ojczysty, na potrzeby rozpatrywania kart decyzji za układ ojczysty uznaje ten posiadany przez siebie układ, który znajduje się najbliżej jej pierwotnego układu ojczystego (i ma najwyższy numer ID).
- > Automa traktuje neutralne jednostki i neutralne budowle orbitalne tak, jakby należały do gracza, wobec którego ma  3.
- > Jednostek Automy nie można zezłomować.
- > Jeśli Automa zdobędzie kartę technologii ze słowem kluczowym „Walka”, połóżcie ją obok planszy jej imperium. Automa może używać tych kart w walce przed zastosowaniem swojego podstawowego efektu walki, zaczynając od karty o najwyższym numerze ID.
- > Jeśli Automa otrzyma jakiegokolwiek zasoby, automatycznie odrzuca je z powrotem do puli.
- > Gracz zarządzający Automą musi zawsze ustawiać jej jednostki w układzie w najlepszej możliwej konfiguracji, a w trakcie walki wybierać najlepsze możliwe kombinacje kości, by zmaksymalizować zadawane przez Automę obrażenia.

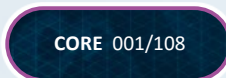
: ROZSTRZYGANIE KONFLIKTÓW – NAJWAŻNIEJSZA Z ZASAD

Jeśli wiele układów spełnia warunek akcji, którą można wykonać tylko w jednym układzie, wybierz układ najbliższy układowi ojczystemu Automy. Jeśli kilka układów znajduje się w tej samej odległości, sprawdź numer ID na każdym z tych kafelków gwiazd i wykonaj akcję w układzie o wyższym numerze ID. Zasada ta musi być stosowana w każdej sytuacji konfliktowej, gdy nie jest jasne, w którym układzie należy coś zrobić.



Numer ID gwiazdy

Jeśli wiele kart spełnia warunek akcji, sprawdź ID każdej z tych kart i wykonaj akcję z karty o wyższym numerze ID.



Numer ID karty

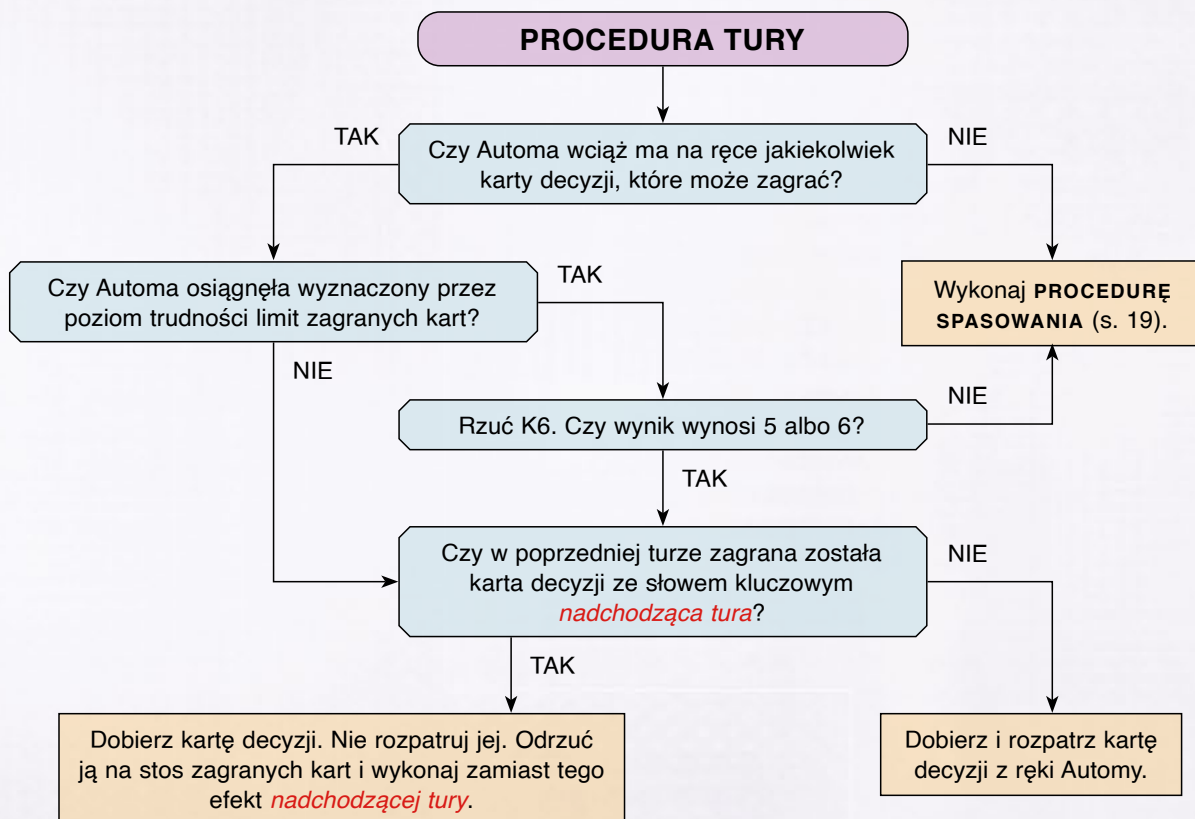
Może się zdarzyć, że komponenty z gry podstawowej i rozszerzeń będą miały ten sam numer ID. W przypadku konfliktu między komponentami o takim samym numerze ID decydujące jest oznaczenie gry podstawowej albo rozszerzenia, z którego pochodzą. Rozpatruj je w następującej kolejności: CORE, GNN, GC, AR, SG.



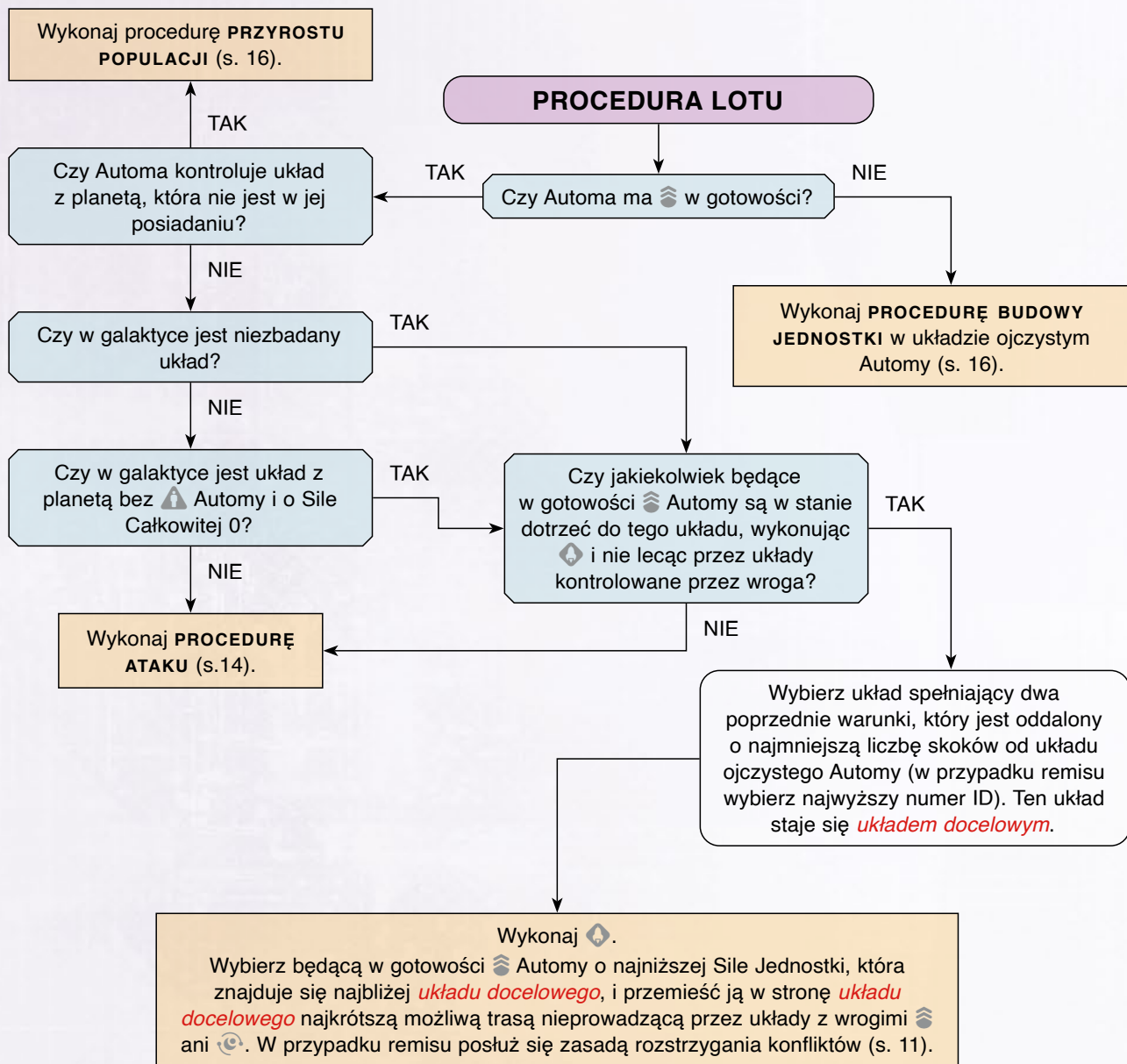
SCHEMATY PROCEDUR AUTOMY

Aby ustalić, co Automa powinna zrobić w swojej turze, gracz zarządzający Automą powinien postępować zgodnie z poniższymi diagramami, zaczynając od „**Procedury Tury**”.

: PROCEDURA TURY

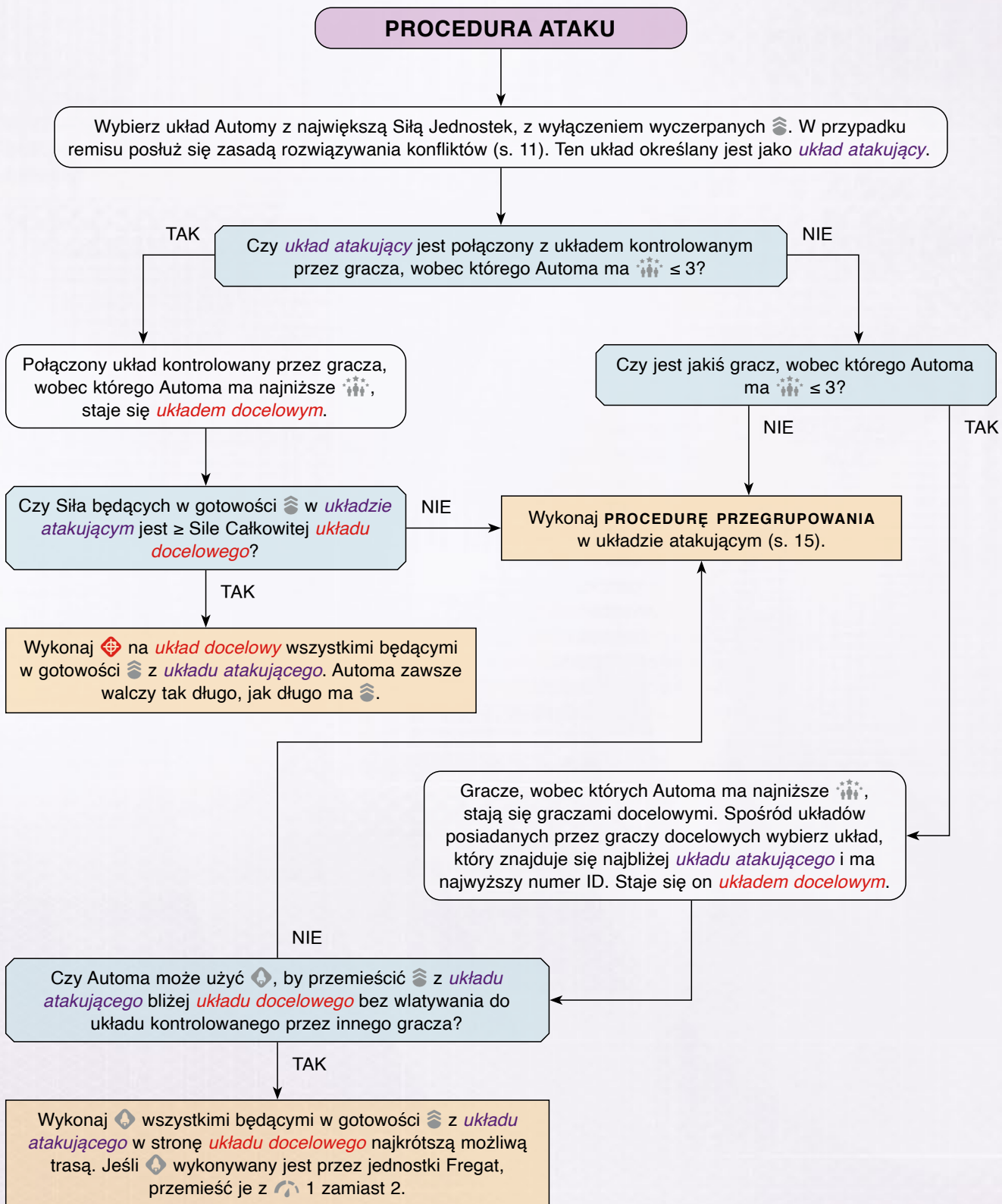


: PROCEDURA LOTU

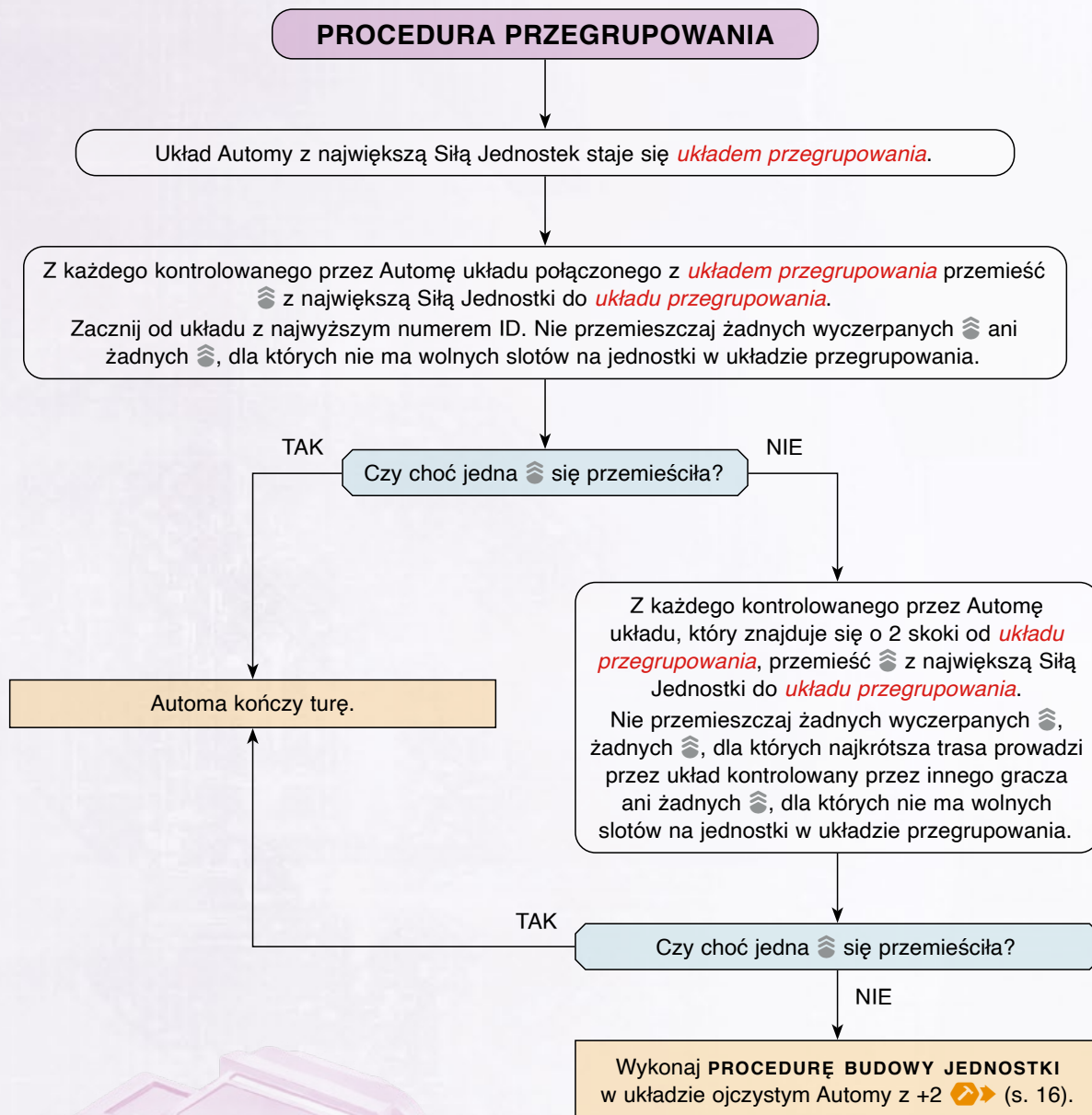


PAMIĘTAJ! Podczas badania nowego układu Automa dobiera tylko wierzchni kafelek planety oraz wierzchni kafelek odkryć i umieszcza je na kafelku gwiazdy. Jeśli wylosowany zostanie kafelek planety z gazowym olbrzymem lub kafelek odkryć z jednostkami neutralnymi, należy dobrać kolejny kafelek planety bądź odkryć i umieścić go na kafelku gwiazdy.

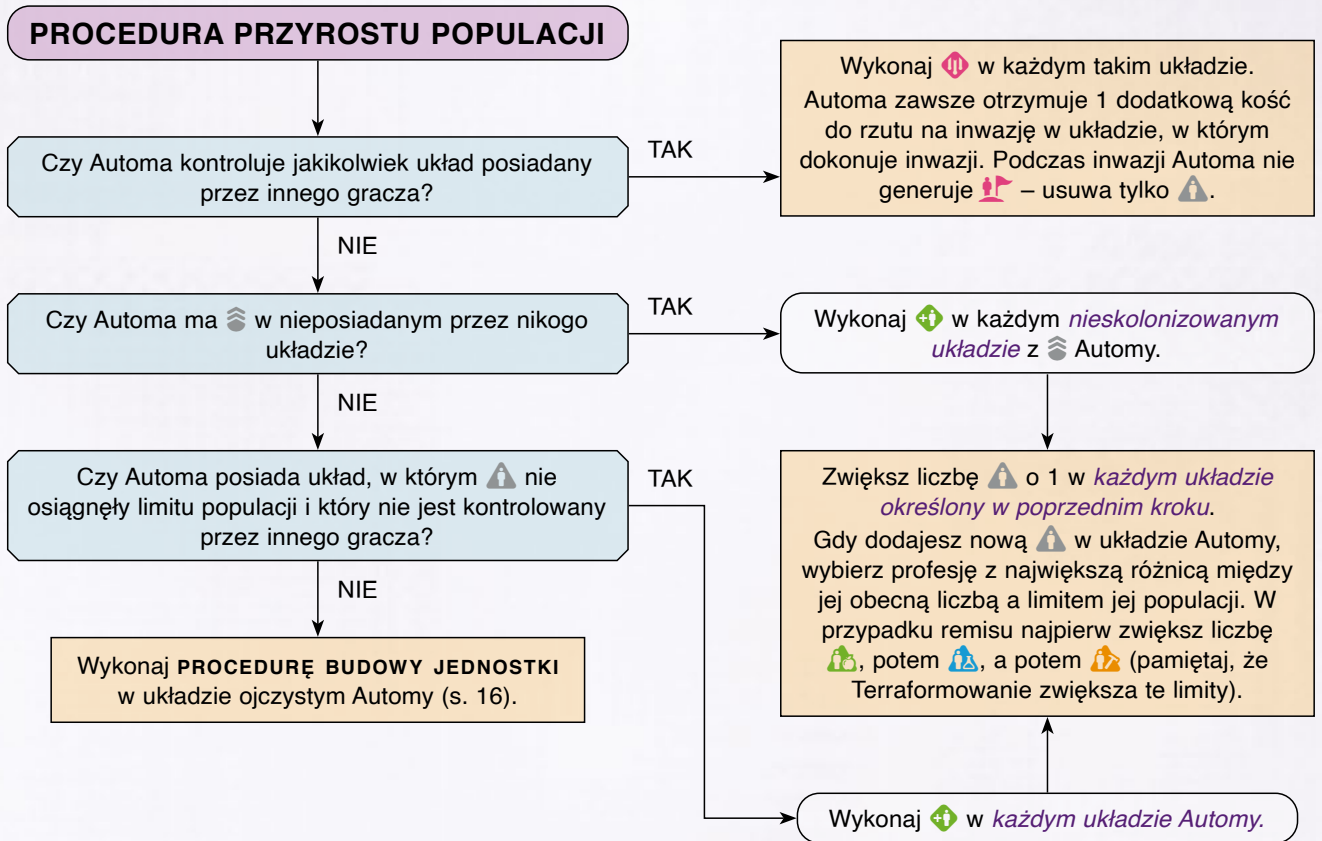
: PROCEDURA ATAKU



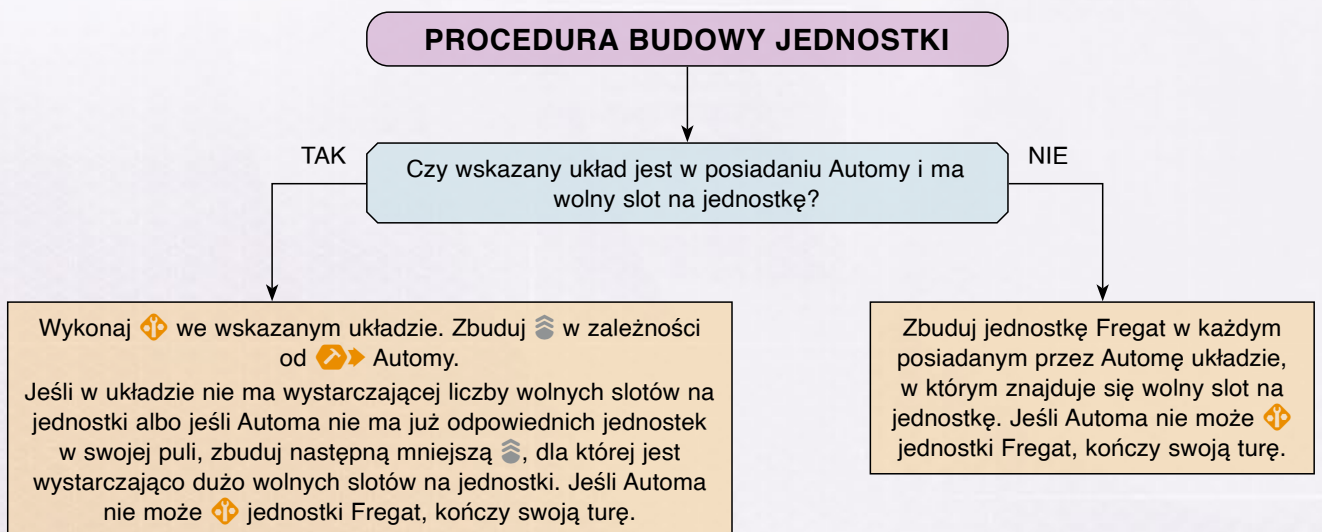
: PROCEDURA PRZEGRUPOWANIA




: PROCEDURA PRZYROSTU POPULACJI

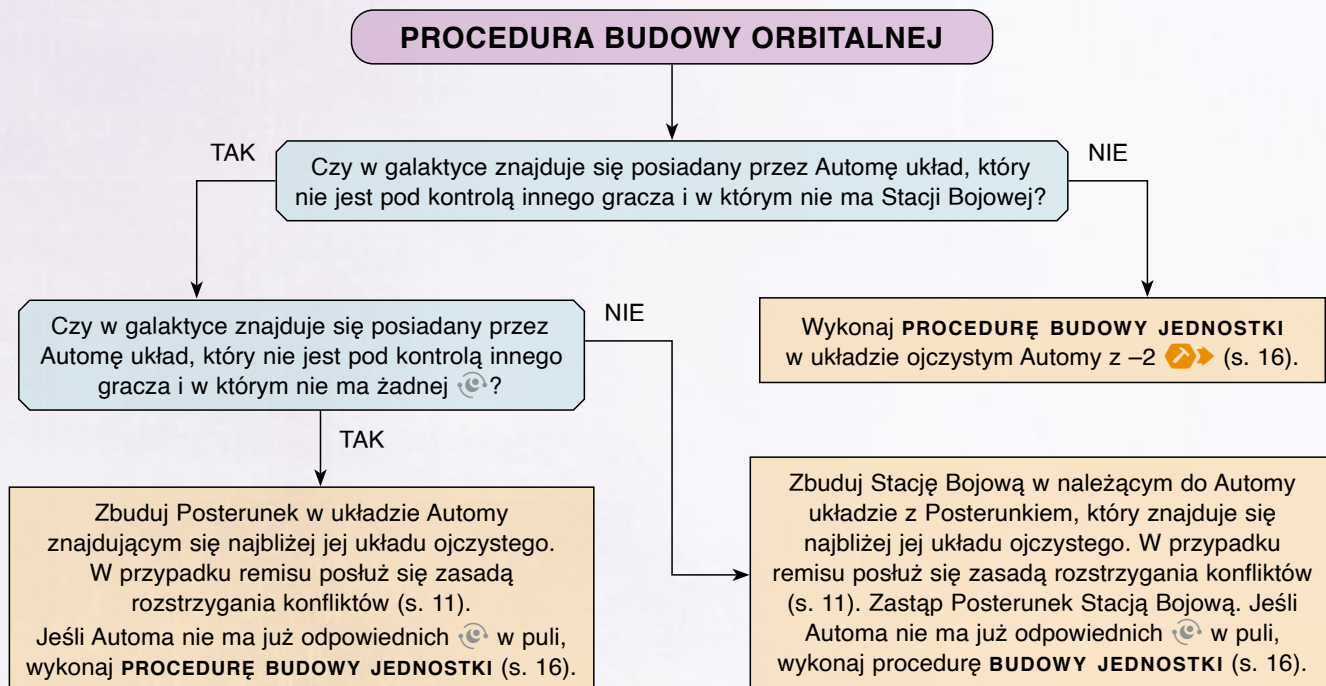


: PROCEDURA BUDOWY JEDNOSTKI

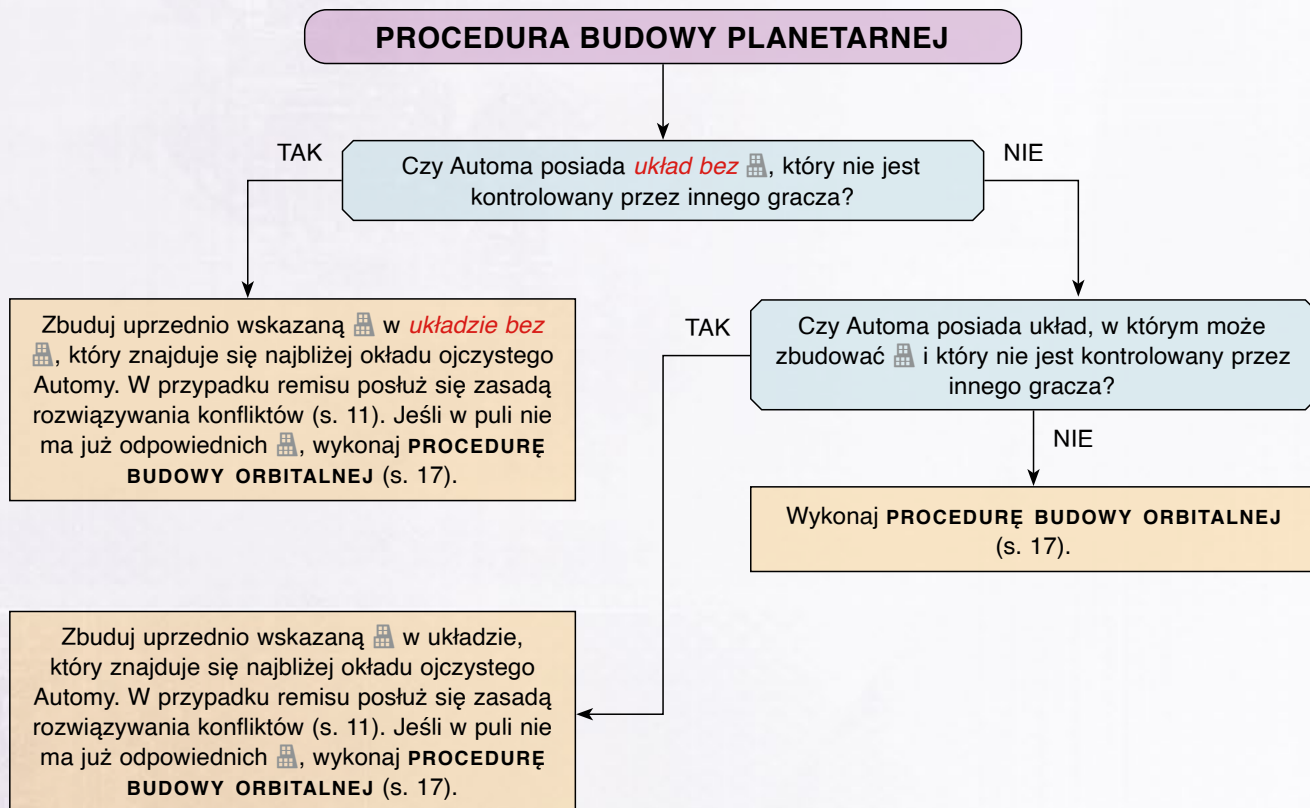


	0–3	4–6	7–9	10+
Budowana 	Jednostka Fregat	Jednostka Krążowników	Tytan	Gwiazda Zagłady

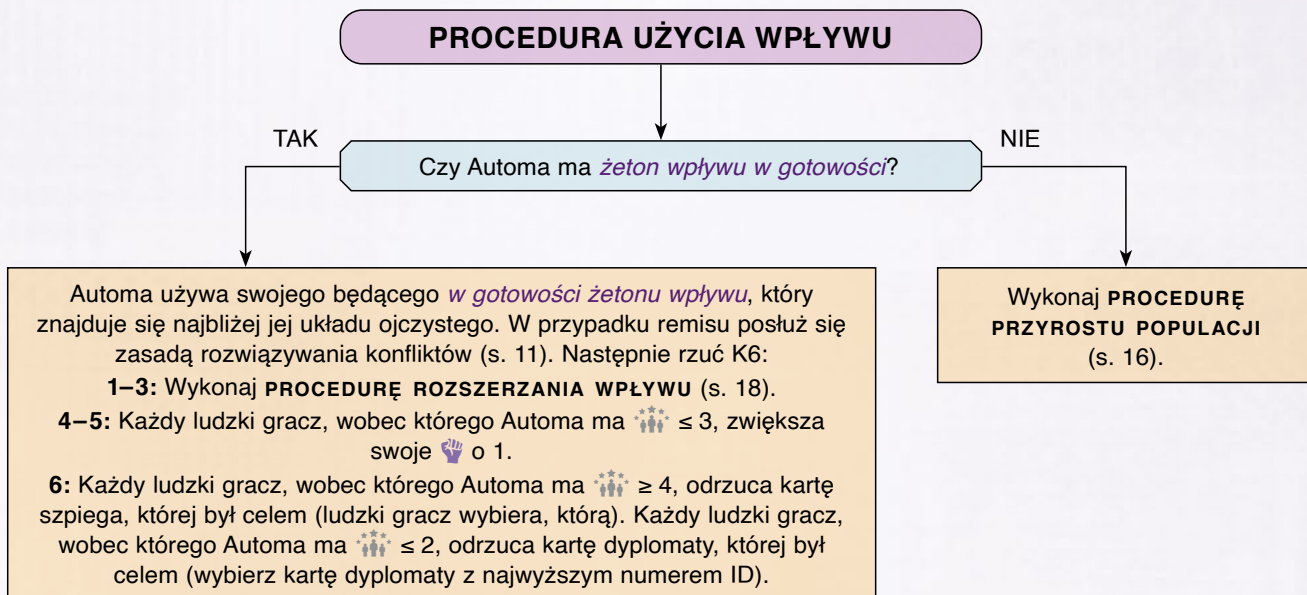
: PROCEDURA BUDOWY ORBITALNEJ



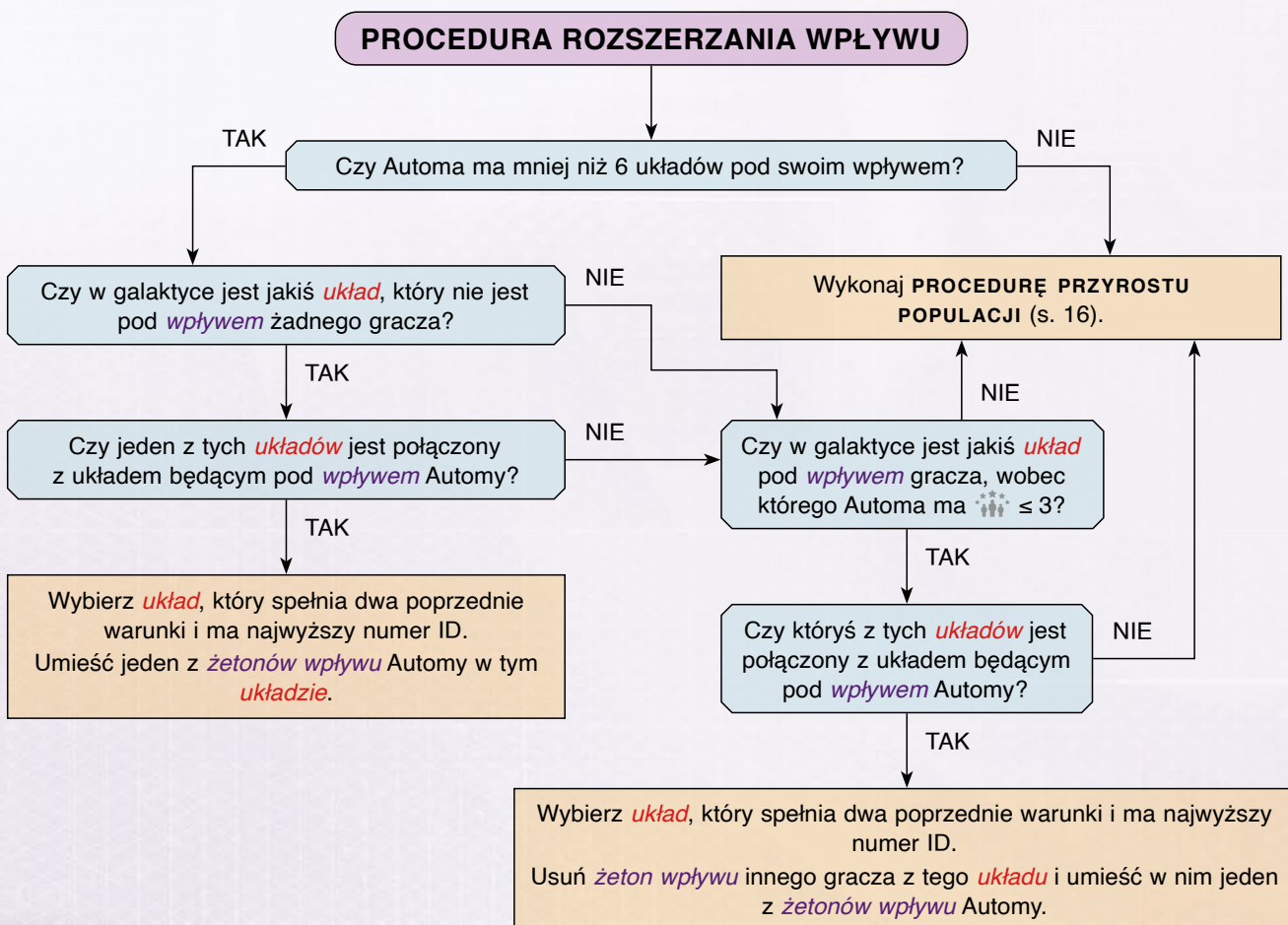
: PROCEDURA BUDOWY PLANETARNEJ



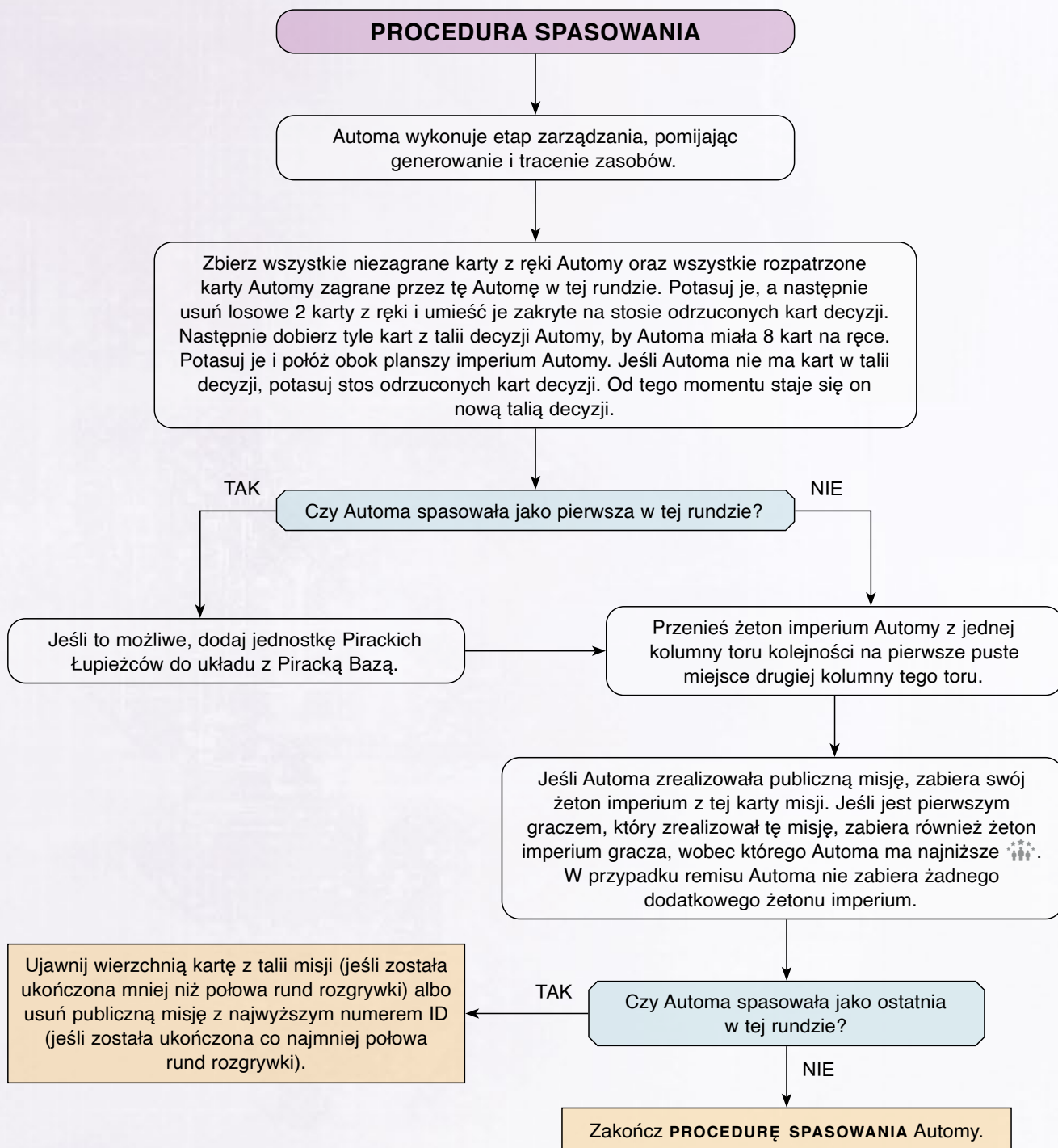
: PROCEDURA UŻYCIA WPŁYWU



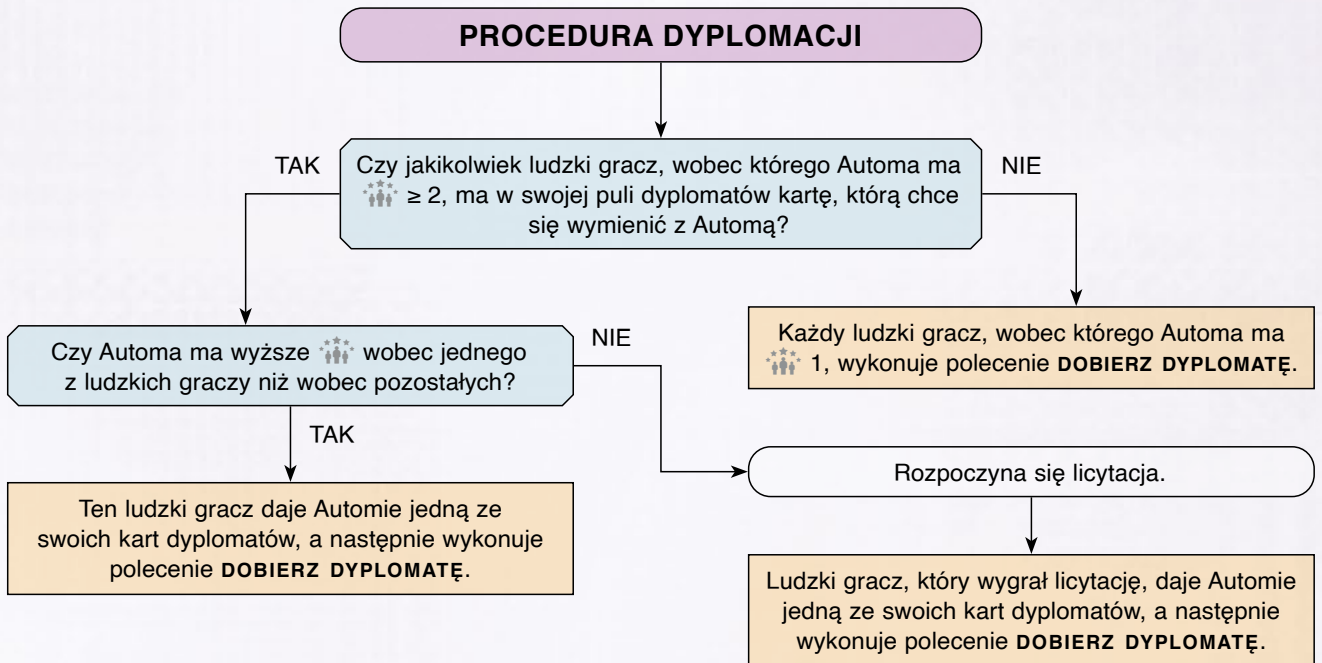
: PROCEDURA ROZSZERZANIA WPŁYWU





: PROCEDURA SPASOWANIA





: PROCEDURA DYPLOMACJI





: DOBIERZ DYPLOMATĘ


Ludzcy gracze, którzy dostali polecenie „Dobierz Dyplomatę”, robią to w oparciu o  Automy wobec nich. Wykonaj instrukcję odpowiadającą wartości  dla twojego imperium:

 **5:** Ludzki gracz odkrywa karty z wierzchu talii dyplomatów, póki nie znajdzie niebędącego szpiegiem dyplomaty. Wprowadza go do gry, oznaczając Automę jako jego inicjatora i siebie jako cel.

 **4:** Ludzki gracz ujawnia wierzchnią kartę z talii dyplomatów. Jeśli jest to niebędący szpiegiem dyplomata, wprowadza go do gry, oznaczając Automę jako jego inicjatora i siebie jako cel. Jeśli jest to szpieg, gracz bierze kolejną kartę z wierzchu talii (niezależnie od tego, czy jest to szpieg, czy nie) i wprowadza ją do gry, oznaczając Automę jako jej inicjatora i siebie jako cel.



 **3:** Ludzki gracz bierze wierzchnią kartę z talii dyplomatów i wprowadza ją do gry, oznaczając Automę jako jej inicjatora i siebie jako cel.

 **2:** Ludzki gracz ujawnia wierzchnią kartę z talii dyplomatów. Jeśli jest to szpieg, wprowadza go do gry, oznaczając Automę jako jego inicjatora i siebie jako cel. Jeśli jest to niebędący szpiegiem dyplomata, gracz bierze kolejną kartę z wierzchu talii (niezależnie od tego, czy jest to szpieg, czy nie) i wprowadza ją do gry, oznaczając Automę jako jej inicjatora i siebie jako cel.

 **1:** Ludzki gracz odkrywa karty z wierzchu talii dyplomatów, póki nie znajdzie szpiega. Wprowadza go do gry, oznaczając Automę jako jego inicjatora i siebie jako cel.






Wszystkie ujawnione i niewykorzystane karty dyplomatów wtasowywane są z powrotem do talii dyplomatów.

: ROZPOCZĘCIE LICYTACJI

Każdy ludzki gracz, który chce wziąć udział w licytacji, może to zrobić (licytacja nie jest ograniczona wyłącznie do graczy z takim samym ). Licytacja przebiega zgodnie z kolejnością określoną przez tor kolejności, zaczynając od pierwszego uczestniczącego w niej gracza ludzkiego. Gracze oferują dowolną liczbę , kładąc je na swojej karcie dyplomaty, lub „pasują”, rezygnując z licytacji.

Gracze kontynuują, dokładając zasoby, aż pozostanie tylko jeden gracz, który nie zrezygnował i zaoferował największą liczbę zasobów. Gracz ten wygrywa licytację i traci wszystkie zasoby umieszczone na swojej karcie dyplomaty. Pozostali gracze zachowują swoje zasoby.

PRZYKŁAD LICYTACJI:

1. W rozgrywce bierze udział 3 ludzkich graczy. Wobec gracza #1 Automa ma  3, a wobec graczy #2 i #3 –  5. Sytuacja ta rozpoczyna licytację, ponieważ wobec kilkorga ludzkich graczy Automa ma najwyższe . Ponadto każdy gracz ma dostępną do wymiany kartę dyplomaty.
2. Gracz #2 decyduje się nie brać udziału w licytacji.
3. Gracz #1 oferuje 1 .
4. Gracz #3 przebija go, oferując 2 .
5. Gracz #1 postanawia go nie przebijać i pasuje.
6. Gracz #3 wygrywa licytację i zyskuje możliwość przeprowadzenia wymiany z Automą. Traci wszystkie zasoby, które zaoferował.



INDEKS

D		S			
Dyplomacja.....	9, 20	Mikrotunele czasoprzestrzenne	11	Siła.....	4
J		N		U	
Jednostki neutralne	11	Nadchodząca tura	8	Utrata układu ojczywego	11
K		Nastawienie	4, 6, 10, 11	Używanie technologii	11
Kamienie milowe Automy	10	P		Z	
Karty celów	3, 7, 9	Poziom trudności	5, 6, 7	Zasoby Automy	9
Karty decyzji	3, 6, 7, 8	R		Zestawy początkowe	6
L		Ręka Automy	3, 6, 8	Zezłomowanie.....	11
Ludzki gracz	3	Rozwiązywanie konfliktów	11		



TWÓRCY

Główny autor zasad: Jacek Karpowicz

Pozostali autorzy zasad: Sławomir Aftarczuk, Kamil Białkowski, Aleksander Kubiak, Robert Mańkowski, Aleksander Nowacki

Autor zasad trybu solo: Robert Mańkowski

Autor scenariusza wprowadzającego: Jacek Karpowicz

Technical Writing: Rijnyr Van Putten

Korekta i redakcja: Emily Blaine, Jacob Blaine, Bryan Gerding, Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Tłumaczenie wersji polskiej: Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Kierowniczka zespołu graficznego: Anna Gut

Główny grafik: Patryk Kubiak

Zespół graficzny: Hubert Charczynski, Jakub Jazdończyk, Dawid Kopczyński, Emilia Nalewajska, Przemysław Nawrocki

Projekt pudełka i okładki: Elias Stern

Rzeźba i projekt techniczny figurek: Łukasz Burdziak, Sylwia Ciszek, Paweł Filipiak, Adam Humeniuk, Michalina Kin, Kamil Kowalski, Jakub Sado, Kacper Siama, Damian Stolarz, Tomasz Tyrański, Natalia Wiśniewska, Martyna Włodarczyk, Katarzyna Wylegała, Przemysław Zwoliński

Marketing: Wiktoria Budnik, Szymon Ewertowski, Kamil Grochowski

Kierownik projektu: Michał Tukan

Dyrektor naczelny: Jarosław Ewertowski

Dyrektor operacyjny: Michał Pawlaczek

Zespół IP (Wargaming Group):

Platform & Licensing Lead: Mariya Kozenkova

Global Business Development Lead: Aleksandr Losevich

Platform Relations Lead: Sergey Rakitskiy

Specjalne podziękowania:

Michael Buonagurio, Jeff Johannigman, Chris Keeling, Jason Matthews, Pascal Portier, Lee Stephen, Wargaming.net

Testy gry i konsultacje:

Andrzej Aftarczuk, Iga Aftarczuk, Piotr Andrzejewski, Franek Białkowski, Paul Brinker, Michael Buonagurio, Marek Ciemski, Jeff Dee, Sten Drescher, Nathaniel Edgar, Michael Eskew, William Gandia III, Klauda Gil, Jonathan Giokas, Szymon Gorlicki, Dave Govett, Patryk Gruszka, Ruben Gurerra, Nautica Harvick, Annisa Islas, Jeff Johannigman, Krzysztof Jordan, Chris Keeling, Dave Ketch, Todd Luney, Paweł Łabno, Alex Maslow,

Jason Matthews, Olga Mazuryk, Christina Mervin, David Mervin, Sławomir Mocha, Krystian Munia, Michał Musiał, Kajetan Najda, Artur Niedzielski, Rafał Niedzielski, Marcin Okraska, Mariusz Ostafin, Jason Petty, Jan Pietras, Nathaniel Pinckney, Dorota Przybył, Rafał Przybył, Bartek Pyclik, Marshall Pyle, Tomasz Rybak, Cyprian Sala, Natalia Sala, Tomasz Silny, Jason Snow, Lee Stephen, Tim Surber, Michał Śmigielski, Jakub Talarczyk, Maciej Urbaniak, Marcin Zdeb

Archon Studio oraz logo Archon Studio są znakami towarowymi Archon spółka z o.o. Archon Studio jest znakiem zastrzeżonym ® Archon Studio. Wszelkie prawa zastrzeżone dla ich właścicieli. ©2025 Archon.

Siedziba Archon Studio znajduje się pod adresem: ul. Magazynowa 17, Piła 64-920, Polska.

Komponenty gry mogą różnić się od przedstawionych na ilustracjach.

Wyprodukowano w Polsce. Dystrybucja: Archon Sp. z o.o.

©2015–2025 Wargaming.net. All rights reserved.




: POPRAWIANIE NASTAWIENIA AUTOMY


Nastawienie Automy można poprawić na dwa sposoby:

1. Nowy efekt dyplomatyczny

10+



Wysłanie ambasadora

Aktywny gracz poprawia lub pogarsza  Automy wobec dowolnego ludzkiego gracza o 1.

2. Jeśli ludzki gracz zrealizuje cel z karty celu Automy, poprawia  tej Automy wobec siebie o liczbę wskazaną na karcie.


: POGARSZANIE NASTAWIENIA AUTOMY

Nastawienie Automy można pogorszyć na różne sposoby:



1. Nastawienie Automy wobec ludzkiego gracza pogorszy się o 1, jeśli dany gracz:
 - > zaatakuje jej  lub ,
 - > użyje na niej zdolności szpiega lub da jej szpiega w wymianie,
 - > pojmie jej niebędącego szpiegiem dyplomatę,
 - > zamieni jej żeton wpływu na własny,
 - > przejmie jej układ,
 - > przejmie jej żeton wpływu z publicznej misji,
 - > skolonizuje układ połączony z jej układem,

bądź o 2, jeśli dany gracz:

- > zbuduje Gwiazdę Zagłady.

2. Jeśli ludzki gracz zrealizuje cel z karty celu Automy, pogarsza  tej Automy wobec siebie o liczbę wskazaną na karcie.

: WARTOŚCI SIŁY

Wartości siły  i :

Jednostka Fregat: 1 punkt siły

Jednostka Krążowników: 2 punkty siły

Tytan: 3 punkty siły

Gwiazda Zagłady: 7 punktów siły

Posterunek: 2 punkty siły

Stacja Bojowa: 5 punktów siły

Jednostka Pirackich Łupieżców: 1 punkt siły

Piracka Baza: 5 punktów siły

Kosmiczny Węgorz: 6 punktów siły

Strażnik: 9 punktów siły

: LIMIT ZAGRANYCH KART AUTOMY

Łatwy: 4 zagrane karty decyzji Automy

Normalny: 5 zagranych kart decyzji Automy

Trudny: 6 zagranych kart decyzji Automy

MASTER OF
ORION[®]
ADASTRA