

SÓLOVÝ REŽIM

Tento list popisuje dodatečná pravidla pro hraní sólo hry s rozšířením **Monumenty a cechy**.

HERNÍ KOMPONENTY PRO SÓLO REŽIM Z ROZŠÍŘENÍ MONUMENTY A CECHY:

2 cechovní desky automy

(na zadní straně desek Cechu Alchymistů a Osvícených)



3 karty požadavků Automy



Změny v přípravě hry:

- Než náhodně vyberete cechovní desku pro automu, přidejte mezi dostupné i desky Alchymistů a Osvícených.
- Automa získá 2 dodatečné žetony BV (bodů věhlasu) kromě těch, které jí přináležejí podle její cechovní desky.
- Při výběru obtížnosti máte nyní k dispozici 3 nové karty požadavků Automy, z nichž si můžete vybírat. Tyto karty fungují stejně jako původní, ale představují o něco větší výzvu. Tyto nové karty požadavků můžete používat i ve hrách bez rozšíření Monumenty a cechy.

Změny v průběhu hry:

Automa nikdy nepoužívá desku přízní cechů.



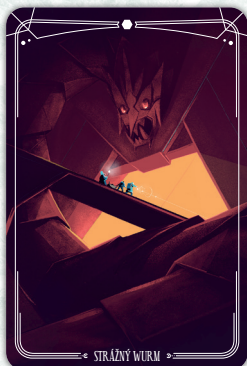
Kdykoli karta akcí Automy zobrazí tuto ikonu, a zároveň Automa nemá žádné dílky sněhu ve své oblasti, které by mohla vrátit do odhazovacího sáčku, utratí 1 BP (pokud má) a získá efekt druhé akce.

Efekty monumentů:

V této sekci naleznete popis toho, jak jednotlivé efekty monumentů ovlivňují Automu, pouze ve vztahu k rozdílům oproti běžné hře více hráčů.

Ve všech ostatních případech platí standardní pravidla.

STRÁŽNÝ WURM



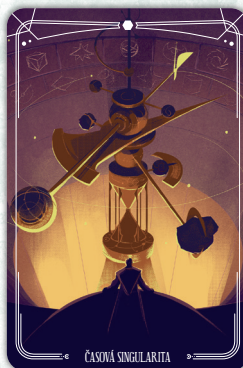
Jakmile má Automa pohnout wurmem, cílové pole se určí podle obecných pravidel řešení remíz. Musíte dodržet běžná pravidla pohybu wurma – např. nesmí vstoupit na dílek, který už daný den navštívil.

Pokud wurm narazí na průzkumníky, Automa je rozmístí na sousední oprávněná pole podle směrového ukazatele.

Pokud má Automa pohnout wurmem ve znázorněné situaci, přesune jej na sousední pole, které obsahuje nejvíce archeologů. V tomto případě rozdělí dva znázorněné archeology na přilehlá pole. Pokud je směrový ukazatel v dolním pravém rohu, posune Automa tyto dva archeology na vyznačené pole podle směru.



ČASOVÁ SINGULARITA



Kdykoli byste měli pohnout vůdcem Automy, zohledněte žetony BV na dílcích stejně, jako by šlo o archeology – pouze pro účely pohybu. (Vůdce Automy se vždy přesune na dílek s nejvyšším počtem archeologů a/nebo žetonů BV.) Jakmile se vůdce dostane na dílek s žetony BV, automaticky je sebere.

V tomto příkladu tři dílky sousedící s dílkem vůdce Automy obsahují archeology a žetony BV. Všechny jsou rovnocenné, protože žetony BV se pro účely pohybu počítají jako archeologové. Na dílku přímo vlevo od vůdce však nelze hloubit, proto se Automa přesune na jedno ze zbývajících dvou. Obě lze hloubit a obě poskytují „2 archeology“, takže Automa zvolí cílové pole podle směrového ukazatele. Protože je ukazatel v dolním pravém rohu, vybere odpovídající dílek a okamžitě získá žeton BV.



PRO TYTO MONUMENTY SE NIC NEMĚNÍ:

