

## SPIS TREŚCI

Rozgrywki solo.....	1
Rozgrywki wieloosobowe.....	1
Podstawy.....	1
Kolejność rozgrywki.....	2
Procesy wyboru.....	3
Boty i Idee.....	3
Rzuty kością buntowników.....	4
Handel botów.....	4
Boty i sojusze.....	4
Tajne akcje.....	4
Działania wojenne botów.....	4
Zastępowanie botów.....	5
Królestwa botów.....	6
Akcje botów - diagramy.....	7

## ROZGRYWKI SOLO

Większość gier solo jest przygotowywana w taki sam sposób jak gra 3-osobowa. Różnica polega na tym, że dwaj Przeciwnicy, zamiast być ludźmi, będą PR-ami prowadzonymi przez Boty.

Wszystkie Twoje działania jako gracza będą podlegały normalnym zasadom, a Ty grasz tak, aby zdobyć jak najwięcej . Boty również będą zdobywać w trakcie gry.

## ROZGRYWKI WIELOOSOBOWE

Jeśli chcesz zagrać w grę wieloosobową, która zawiera Boty, po prostu zapelnij dowolne miejsce PR ze scenariusza Botem (np. grając w scenariusz 4-osobowy - 2 ludzkimi graczami i 2 Botami).

Instrukcje, jak zastąpić ludzkiego gracza Botem w trwającej już grze, znajdziesz na stronie **6**.

## BOTY - PODSTAWY

Boty to PR, których zachowanie jest zarządzane serią diagramów blokowych i talią kart zwaną **Talią Botów**. Każde Królestwo Bota ma inny skład Talii Bota oraz indywidualne diagramy celów dla Akcji dyplomatycznych i wojskowych.

Te diagramy, określając kierunek działania Bota, biorą pod uwagę aktualną sytuację w grze, ale Boty nie są oczywiście tak elastyczne jak ludzie. Dlatego Boty idą na skróty i nie zawsze stosują się do tych samych zasad co ludzcy gracze. Aby uczynić je nieprzewidywalnymi, w ich decyzje wbudowano sporą dozę losowości.

## PRZYGOTOWANIE BOTA

Przygotuj grę tak, jak opisano w sekcji „Przygotowanie gry” na stronie **6** zasad gry. Dla każdego Bota użyc Karty Przygotowania lub ustawień opisanych w wybranym scenariuszu, dla odpowiedniego Królestwa, z następującymi zmianami:

Boty używają **Planszy Bota** na drugiej stronie Planszy Gracza. Umieść i kostki Punktów Bota () (domyślnie 9) w odpowiednim kolorze na każdej Planszy Bota. Umieść w pobliżu miniaturkę 1 Armii Bota, Jednostki Lądowej i Statki.

Boty przygotowuje się normalnie na planszy, z kilkoma wyjątkami: po pierwsze, wszystkie są zastępowane przez w odpowiedniej wielkości. Po drugie, Kupca umieszcza się tylko w pierwszym Węźle Handlowym wymienionym w przygotowaniu.

Na początku na planszy nie umieszcza się Armii Bota ani Jednostek Lądowych. Zamiast tego umieść wszystkie rozmieszczone Jednostki Lądowe na obszarze Armii na Planszy Bota. W każdej Strefie Morskiej z 1+ Statkami lub Flotą, umieść tylko 1 Statek Bota.

Zasoby Ludzkie () są obliczane jak zwykle na podstawie torów Miast (i ) z tym że Boty zawsze mają minimum 3, niezależnie od tego, jak mało mają Miast.

Na koniec złóż Talię Bota dla każdego aktywnego Bota, zgodnie z tabelą Taliii Bota dla pasującego Królestwa. Umieść każdą Talię Bota obok odpowiadającej mu Planszy Bota.

## PUNKTY BOTA ()

Zamiast Punktów Władzy, Boty płacą za swoje Akcje Punktami Bota. nie są podzielone na różne rodzaje, a Dostępne mogą być użyte do każdego rodzaju Akcji, którą podejmuje Bot. Wydane są następnie przenoszone na obszar Wydanych na Planszy Bota. Wszystkie w Wydanych są odrzucane w Fazie 4.

Na koniec Rundy Boty **otrzymują** zgodnie z wybranym poziomem trudności. Otrzymane jest pobierane z Zasobów i umieszczone na obszarze Dostępnych na Planszy Bota (jeśli w Zasobach nie ma już , patrz str. **4**).

Odrzucone wracają do Zasobów.

## KARTY BOTÓW

Każda Talia Botów zawiera początkowo takie same 24 karty, jednakże poszczególne Boty będą miały usunięte pewne karty ze swoich talii podczas przygotowania gry i na początku nowej Ery.

Każda karta ma jedną lub więcej Akcji oraz wartość . Kiedykolwiek Struktura Tury Głównej (patrz str. **7**) o tym mówi, Bot dobiera Kartę Bota, wydaje wskazane i wykonuje jedną z wymienionych na karcie Akcji (najczęściej górną).

Tłumaczenie i skład: Jarosław Czarniak  
Korekta: brak :)

W przypadku znalezienia błędów itp proszę o kontakt przez FB, BGG (Sir Yaro) lub przez email (jczarniak@gmail.com).

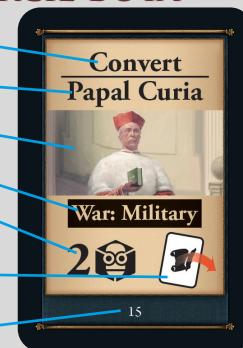
Każda z tych Akcji i sposób ich wykonania zostały opisane na stronach **8-14**.

**Akcja Wojny** zastępuje Akcję(e) wymienioną na górze, jeśli Bot jest w Stanie Wojny.

Na niektórych Kartach Botów widnieje ikona oznaczająca, że góra Karta Akcji z jednej z talii Akcji powinna zostać odrzucona, gdy ta karta Bota zostanie dobrana ( = Administracyjna, = Dyplomatyczna, = Militarna).

## ODRZUCENIA NA KARCIE BOTA

Pierwsza Akcja  
Druga Akcja  
Obrazek Akcji  
Akcja Wojny  
Koszt Akcji w B  
Karta Akcji do odrzucenia  
Numer Karty Bota



## PLANSZA BOTA

Plansze Botów mają wiele cech wspólnych z normalnymi Planszami Graczy, ale Plansze Botów nie mają torów Skarbcia ani Stabilności, ponieważ Boty nie używają Dukatów ani Stabilności.

Plansze Botów nie posiadają również pola Punktów Władzy. Zamiast tego mają obszar dostępnego i wydanych Punktów Bota ( **1**) oraz cztery obszary Skupienia **2**. Obszary Skupienia służą do umieszczenia , które są wydawane, gdy Bot podejmuje Akcję SKUPIENIE (patrz str. **14**). Cztery obszary Skupienia odpowiadają czterem rodzajom Kamieni Milowych w grze.

Wszystkie Boty są zawsze albo Dostępne, albo Rozmieszczone w jego Armii. Jednostki dostępne do rekrutacji są przechowywane w Rezerwie Zasobów Ludzkich **3**, a Jednostki Rozmieszczone są umieszczone na obszarze Armii **4**. Są one reprezentowane na planszy przez miniaturkę Armii Bota.



Religia Państwowa Bota jest wskazywana przez umieszczenie żetonu Religii na polu Religii Państwowej ⑤.

W prawym dolnym rogu znajduje się informacja o postępie Bota w badaniu Idei ⑥. Gdy Bot Zbada swoją pierwszą Ideę danego typu (☒/☒/☒), umieść żeton Identyfikacji na pierwszym polu odpowiedniego mini toru. Kiedy kolejna Idea tego samego typu zostanie zbadana, zaznacz to przesuwając żeton o jedno miejsce w prawo wzduż mini toru. Dzięki temu Bot zyskuje dostęp do pewnych bonusów (patrz „Boty i Pomyśły”, str. ③).

Boty nie mają Władców, Generalów ani Doradców.

## KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI

Sekwencja gry przebiega w normalny sposób, ale Boty nie wykonują wszystkich czynności, które wykonują ludzcy gracze.

### 1. Faza Dobierania Kart

Boty nie dobierają Kart Akcji ani Misji, dlatego ignorują tę fazę. Wydarzenia są umieszczane na planszy w normalny sposób.

### 2. Faza Akcji

Boty, w taki sam sposób jak ludzcy gracze, wykonują Turę w kolejności.

### 3. Faza Pokój i Bunty

Na Boty wpływa większość kroków tej fazy. Jednak niektóre z tych kroków rozpatrywane są nieco inaczej (patrz niżej).

### 4. Faza Dochodu i Utrzymania

W tej fazie wszystkie Boty zdobywają ④ zgodnie z wybranym poziomem trudności.

### 5. Faza Porządków

Ta faza jest wykonywana jak w normalnej grze. Boty aktualizują ④, ⑤, ⑥ i Cesarskie ⑦. Wszystkie talie Botów są przetasowywane.

### FAZA AKCJI

Kiedy Bot rozpoczyna swoją Turę, zapoznaj się z diagramem Struktury Głównej Tury (patrz str. ⑦), aby określić Akcję, którą podejmie.

### Diagramy Akcji

Diagramy dla wszystkich Akcji Botów

### C. Buntownicy Oblegają lub Ruszają się

Rozstrzygnij jak zwykle.

### D. Rozmowy Pokojowe

Przeprowadzane w kolejności Tury tak jak zwykle.

Ludzcy gracze mogą rozstrzygać Pokój z Botami-Wrogami, jak opisano w zasadach głównych.

Kiedy przychodzi kolej Bota na rozstrzygnięcie Pokoju, używa on schematu ze strony ⑯.

Jeśli Bot jest teraz w Pokoju, usuń Armię Bota z mapy, chyba że Bot ma jakiekolwiek ④ z ⑧ lub ⑨ na Obszarze, na którym znajduje się jego Armia.

Jeśli Bot został w pełni Zaaktywany przez PR, zobacz „Wymiana Królestw Botów” na stronie ⑥.

### E. Karny Prestiż

Rozstrzygnij jak zwykle.

### F. Bezkrólewie

Nie ma wpływu na Boty.

### G. Niepokoje Religijne

Boty otrzymują w tym kroku maksymalnie 1 ⑧.

### H. Otrzymaj/Usuń Niepokój

Boty otrzymują 2 ⑧ za bycie w stanie Wojny. Następnie, jeśli Bot ma jakieś Idee Administracyjne, usuwa odpowiednio 1-2 ⑧.

### I. Rzuć Kością Buntowników

Boty rozwiązuje to tak, jak opisano w punkcie „Rzut Kością Buntowników” na stronie ④.

### FAZA DOCHODU I UTRZYMANIA

Boty wykonują tylko poniższe czynności. Punktuj Konflikty o Władzę i Krucjaty normalnie.

### Odświeżenie Punktów Bota

Odrzuć wszystkie wydane ④ i uzupełnij Dostępne ④ zgodnie z

## POZIOM TRUDNOŚCI

Przed rozpoczęciem gry powinieneś zdecydować, na jakim poziomie trudności chcesz grać. Każdy Bot może być ustawiony na inny poziom trudności, ale najprostszym rozwiązaniem jest wybranie tego samego poziomu dla wszystkich Botów w grze. Spróbuj poziomu „Łatwy” podczas pierwszej gry z Botami.

Poziom trudności może być zmieniany poprzez dostosowanie siły Botów w następujący sposób:

	Otrzymane ④ w Fazie 4 każdej Rundy	④ w Skupieniu, aby zdobyć kamień milowy	Minimalna liczba ④ przy DoW na Bota	Jednostki na rekrutację w Akcjach DEF + MIL
Łatwy	6	3	5	7
Normalny	7	2	5	9
Trudny	8	2	6	9
B. trudny	9	2	7	11

wybranym poziomem trudności.

Boty otrzymują +1 $\clubsuit$ , jeśli mają 20+ Małych  $\clubsuit$  lub 8 Dużych  $\clubsuit$  w grze (+2  $\clubsuit$ , jeśli oba).

### Cesarz Bot - $\clubsuit$ i $\clubsuit$

Jeśli Cesarz jest Botem, rzuć kością, aby sprawdzić, czy  $\clubsuit$  wzrasta czy maleje, jak opisano dla Cesarza NPR na stronie 45 głównych zasad.

Cesarz Bot następnie otrzymuje dodatkowe  $\clubsuit$  równe  $\clubsuit$  +  $\clubsuit$  zapewniane przez aktualny poziom  $\clubsuit$ . Cesarz Bot zyskuje 1 $\clubsuit$ , jeśli ma +6 $\clubsuit$ .

### Bonusy Kontrolera Papieskiego

Jeśli Bot jest Kontrolerem Papieskim, zyskuje 1 $\clubsuit$ . Jeśli ma Niekwestionowaną Kontrolę nad Kurią, zdobywa także 1 $\clubsuit$  równe liczbie Katolickich PR minus jeden (maksymalnie 3 $\clubsuit$ ).

### FAZA PORZĄDKÓW

Boty wykonują tylko poniższe czynności. Plansza Statusu jest aktualizowana normalnie.

### Aktualizacja rezerwy Zasobów Ludzkich

Tak jak normalnie zaktualizuj  $\clubsuit$  Botów, aby dopasować je do Toru Miasta (i  $\clubsuit$ ) (min.  $\clubsuit$  to 3). Jeśli  $\clubsuit$  zostało zredukowane zawsze najpierw zwróć Jednostki z Rezerwy Zasobów Ludzkich do Zasobów.

### Koloniści

Boty zdobywają normalnie  $\clubsuit$  za kolonialne  $\clubsuit$ . Odrzuć  $\clubsuit$  Bota, jeśli nie ma on Kolonialnych  $\clubsuit$  i nie ma wolnych Terytoriów.

### Wszystkie Sojusze między Botami a PR kończą się.

Wszystkie Sojusze pomiędzy Botami i PR (jeśli istnieją) wygasają i  $\clubsuit$  są usuwane. Nie ma to żadnych dalszych konsekwencji dla żadnej ze stron.

### Cesarz Bot - Wpływy Cesarskie

Jeśli Cesarz jest Botem, Cesarskie  $\clubsuit$  jest dostosowywane do aktualnego  $\clubsuit$  i rozdzielane zgodnie z poniższą listą priorytetów. Powtarzaj każdy krok, aż nie będzie żadnego legalnego Obszaru dla tego kroku, lub nie pozostanie żadne Cesarskie  $\clubsuit$ , przed przejściem do następnego kroku (remisy: Obszary z  $\clubsuit$  Bota, a potem alfabetycznie):

1. Obszar Elektorski, w którym potrzeba najmniej  $\clubsuit$  Bota, aby uzyskać najwięcej  $\clubsuit$  (więcej niż każdy inny PR).
2. Każdy Obszar Elektorski z dostępnym miejscem.
3. Każdy Obszar HRE z dostępnym miejscem.

### Przetasowanie Talii Botów

Używane karty Botów są wtasowywane do talii zgodnie z poniższymi zasadami:

- **WYDARZENIA** są zawsze przetasowywane
- **IDEE** są zawsze przetasowywane

• Odlóż na bok Karty Botów, które zostały użyte w Akcji SKUPIENIA. Nie są one przetasowywane.

• Przetasuj połowę pozostałych użytych Kart Botów (zaokrąglaj w góre).

Wszystkie karty, które nie zostały przetasowane, są usuwane na resztę obecnej Ery.

### PROCEDURA ZAKONCZENIA ERY

Na koniec każdej Ery, wszystkie Karty Botów są resetowane (zgodnie ze składem talii wymienionym dla danego Królestwa Bota) i tasowane.

Boty nie usuwają żadnych ze swoich  $\clubsuit$ .

### PUNKTACJA KOŃCOWA

Boty otrzymują 1 $\clubsuit$  podczas Punktacji Końcowej w dokładnie taki sam sposób jak ludzcy gracze.

### PROCESY WYBORU

Ogólne zasady dotyczące procesu wyboru Botów są używane do wszystkich wyborów, w których nie ma innych kryteriów. Są one również używane, gdy istnieje potrzeba rozstrzygnięcia remisu dla innych kryteriów.

### W STANIE WOJNY?

Jeśli jedyne aktywne Wojny to te z Królestwami, w których nie ma już żadnych Prowincji (np. wszystkie są Okupowane), traktuj Bota jako „nie będącego w Stanie Wojny” dla celów wszystkich wyborów (z wyjątkiem Rozmów Pokojowych).

### WYBÓR KRÓLESTWA

Rzuć w odpowiednim Diagramie Celów (Militarnych lub Dyplomatycznych) dla danego Bota.

Zobacz sekcję „Królestwa Botów”, aby dowiedzieć się jak używać tych diagramów (str. 6).

Wybierając Królestwo w obrębie danego Obszaru (np. wybierając DoW gdzie jest  $\clubsuit$ ), pierwotnie mają Królestwa ze Stolicą w tym Obszarze, następnie według najwyższej Wartości Podatkowej Prowincji Posiadanych w tym Obszarze, a potem losowo.

### WYBÓR PROWINCJI, OBSZARU I STREFY MORSKIEJ

Kiedy masz możliwość wyboru Prowincji, Obszaru lub Strefy Morskiej (aby dodać  $\clubsuit$ , Oblęgać, najeździć, itp.), zawsze rób to w kolejności alfabetycznej, jeśli nie ma innych preferencji.

Stosując efekty korzystne dla Bota lub niekorzystne dla Przeciwnika (przed priorytetem alfabetycznym), priorytetem są Prowincje/Obszary o najwyższej możliwej Wartości Podatkowej.

Stosując efekty niekorzystne dla Bota lub korzystne dla Przeciwnika (przed priorytetem alfabetycznym), priorytetem są Prowincje/Obszary o najniższej możliwej Wartości Podatkowej.

### WYBÓR PRZECIWNIAKA

Rzut kością	Wybierz legalnego Przeciwnika z...
1-3	najwyższym 1 $\clubsuit$
4-6	najwyższym Dochodem z Podatków

Kiedy to możliwe, zawsze traktuj priorytetowo Przeciwników będących w Stanie Wojny z Botem. Jeśli nie ma takiego kandydata lub jest ich więcej niż jeden, rzuć kostką:

W przypadku remisu, preferuj ludzkich graczy przed innymi Botami, a potem decyduj losowo.

### BOTY I IDEE

Boty Badają Idee, wykonując Akcję IDEA (patrz str. 14) i normalnie oznaczają wybrane Idee. Jednakże Boty nie uwzględniają żadnych efektów Idei. Zamiast tego, Boty wykorzystują swoje Plansze Botów, aby śledzić ile Idei udało im się zbadać dla każdego typu Punktów Władzy, otrzymując następujące premie:

	1-2 Idee	3+ Idee
Idee Administracyjne	Usuń 1 $\clubsuit$ w Fazie 3H	Usuń 2 $\clubsuit$ w Fazie 3H
Idee Dyplomatyczne	Bitwy Morskie: +1 Kość Artylerii	Umieść +1 $\clubsuit$ , gdy podejmujesz Akcję DYPLOMACJA.
	Umieść +2 $\clubsuit$ , gdy podejmujesz Akcję DYPLOMACJA.	Bitwy Lądowe: +1 Kość Piechoty
Idee Militarne		Podczas Akcji OBLEŻENIE Oblegaj miasta o Wartości Podatkowej 2 za każdy wydany $\clubsuit$ .

### LIMITY ŻETONÓW

#### KOSTKI

Jeśli Bot nie ma już  $\clubsuit$  w swoich Zasobach, w momencie gdy powinien zdobyć  $\clubsuit$  lub umieścić  $\clubsuit$  na mapie, najpierw odzyskaj  $\clubsuit$  z Wydanych  $\clubsuit$ . Następnie weź  $\clubsuit$  z Obszarów, gdzie nie ma ani  $\clubsuit$  ani  $\clubsuit$ , traktując priorytetowo Obszary najbardziej oddalone od Obszaru Stołecznego Bota. Jeśli nie ma takich Obszarów, weź  $\clubsuit$  z Obszarów Sojusznika z najniższym Dochodem z Podatków, a następnie z Dostępnego  $\clubsuit$ .

#### MASTA

Jeśli wszystkie 20 małych  $\clubsuit$  na Planszy Bota zostało umieszczone na Mapie, daj temu Botowi kafelek Dochód +20 (odwrócony na stronę Bota) i umieść pozostałe 20 $\clubsuit$  z Zasobów Bota na jego Torze Miast. Bot z kafelem Dochodu +20 otrzymuje dodatkowe  $\clubsuit$  w fazie 4. Kafelek Dochodu +20 musi zostać zwrócony do Zasobów, jeśli Bot będzie miał poniżej 20 małych  $\clubsuit$ .

Jeśli Botowi zabraknie  $\clubsuit$ , nie może on Oblęgać nowych Prowincji ani

Kolonizować żadnych Terytoriów. Jeśli taka sytuacja ma wciąż miejsce w Fazie 5, to rozpoczyna się Punktacja Końcowa.

## ROSZCZENIA I ŻETONY RDZENNOŚCI

Bot będzie używał wyłącznie ♦ o numerach 1-6 jako ♦, podczas gdy rewersy o numerach 7-8 będą używane jako ♦.

Gdy Bot musi umieścić ♦, ale wszystkie żetony są w grze, najpierw wybierze nie-Kolonialne Odległe ♦, a następnie ♦ na Mapie Głównej z najniższą Wartością Podatkową. Remisy są rozstrzygane poprzez wybranie ♦ najbardziej oddalonego od Obszaru Stołecznego Bota, a następnie alfabetycznie (według nazwy Obszaru).

## INNE LIMITY

Jeśli trzeba usunąć inny rodzaj żetonu (np. aby wykonać Akcję lub rozstrzygnąć Wydarzenie), Boty wybierają alfabetycznie, ale wolą usuwać żetony, które je ranią bezpośrednio; unikają usuwania żetonów przynoszących bezpośrednie korzyści.

## RZUTY KOŚCIĄ BUNTOWNIKÓW

 Bunt	 Strata 1 ♦
 Strata 1 ♦	Brak efektu
 Strata 1 ♦	 Usuń 1 ♦

Boty rzucają maksymalnie 5 Kościmi Buntowników za wszystkie swoje ♦ jednocześnie, a nie Obszar po Obszarze.

Bot może stracić maksymalnie 1 ♦ za każdym razem, gdy musi rzucić Kościmi Buntowników, niezależnie od liczby rzuconych kości.

Użyj standardowych procesów wyboru Botów (patrz str. 3) do rozstrzygania Buntu i usuwania ♦, z tym że rzuty zawsze będą wyoływać Bunt na Obszarze, na którym znajduje się ich Armia (jeśli to możliwe).

Boty umieszczają ♦ w Obszarze, jeśli jedna z ich Prowincji zostaje Wyzwolona przez Buntowników.

## HANDEL BOTÓW

Bot używa tylko jednego Kupca. Kupiec Bota jest używany tylko jako znacznik wskazujący miejsce, w którym ostatnio handlował, oraz do określenia usunięcia Piratów i automatycznego rozpatrywania ikon Wydarzeń Piratów.

Każdy Pirat zmniejsza Dochód z Handlu Bota o 1 ♦ w danym Węźle Handlowym.

Statki Botów nie zajmują pół Ochrony Handlu.

## HANDEL BOTÓW

Boty Handlują jako część swojej Akcji MORSKIEJ (patrz str. 12). Diagram tej Akcji obejmuje również pasywny Dochód z Handlu dla innych Botów, które mogą zbierać Dochód z Handlu.

Kupiec bota nigdy nie zostaje wyczerpany (położony na boku).

## HANDEL LUDZI

Kiedy ludzki gracz podejmuje Akcję **Handlu**, kwalifikującą się do niej Królestwa Botów (patrz zasady główne, str. 34) mogą otrzymać pasywny Dochód z Handlu w następujący sposób:

- W morskim Węźle Handlowym:** Wszystkie Boty otrzymują 2 ♦ za Węzły na Mapie Głównej i 3 ♦ za Odległe Węzły.
- W lądowym Węźle Handlowym:** Wszystkie Boty otrzymują 2 ♦, jeśli mają również co najmniej jedno ♦ przylegające do wybranego Węzła.

Bot nie musi mieć Kupca w węźle, aby zbierać pasywny Dochód z Handlu, ale przeniesie swojego Kupca do tego Węzła Handlowego, gdy otrzyma Dochód z Handlu.

Jeśli ludzki gracz zna Ideę „Merkantylizm” i ma 3+♦ z Prowincji Rdzennych, zmniejsza dochód Botów o 1 ♦.

## BOTY I SOJUSZE

Boty zawierają Sojusze z NPR, ale nigdy nie wejdą w Sojusz z Przeciwnikiem, w inny sposób niż przez Wydarzenie (w tym przypadku Sojusz kończy się w Fazie 5).

Wpływ Sojuszy na Boty podczas DoW jest opisany w sekcji „Działania Wojenne Botów” i w diagramie Akcji MILITARNYCH.

## TAJNE AKCJE

Akce Botów oznaczone jako *Tajne Akcje* mogą być negowane normalnie przy użyciu *Kontrwywiadu*.

Boty nigdy nie będą przeciwdziałać skierowanym przeciwko nim *Tajnym Akcjom*.

## DZIAŁANIA WOJENNE BOTÓW

Ludzki gracz prowadzący Wojnę z Botem będzie postępował wg normalnych zasad Działań Wojennych z głównego podręcznika. Przy określaniu sposobu interakcji Bota z Wrogiem, używaj tych zasad.

## DoW PRZEZ BOTY

Boty Wypowiadają Wojnę za pomocą Akcji MILITARNEJ (patrz str. 10). Rozstrzygnij wszystkie wywołane Bitwy alfabetycznie najpierw Strefy Morskie, potem Obszary.

## DoW BOTOWI

Po wypowiedzeniu Wojny Botowi lub jego Sojusznikowi, wykonaj kroki 3 i 4 z sekwencji Akcji *Wypowiedzenia Wojny* (zasady główne str. 16) w następujący sposób:

### 3. Wezwania do Broni

- Bot zawsze odrzuca wszystkie Ofensywne CtA.
- Bot zawsze zaakceptuje Obronne CtA (patrz zasady główne, str. 32), chyba że jest już w Stanie Wojny z Przeciwnikiem. Cesarz Bot aktywuje Obronę HRE kiedy tylko może.

- Bot wysyła Obronne CtAs do wszystkich Sojuszników, którzy sąsiadują z Agresorem. Bot otrzymuje 2 ♦ i odwraca swoje ♦ na stronę ♦ za każdego takiego Sojusznika NPR.

## 4. Otrzymanie ♦ i Rekrutacja

- Boty będące celem oraz Boty dołączające do Wojny poprzez przyjęcie CtA od NPR, otrzymują 1 ♦.
- Jeśli po tym, Bot ma mniej niż „Minimalna liczba ♦ przy DoW na Bota” (patrz str. 21) w Dostępnych ♦, to otrzymuje ♦ aż do osiągnięcia tego minimum.
- Następnie, jeśli ma jakieś Dostępne ♦, Bot natychmiast wydaje 1 ♦ aby zrekrytować 7/9/11 Jednostek (patrz str. 22), i sprawdza dla MAC jeśli Armia znajduje się na planszy.

## REKRUTACJA JEDNOSTEK

Boty zawsze rekrutują Jednostki na pole Armii na swojej Planszy Bota; umieszczenie miniatury Armii Bota na mapie jest wykonywane w osobnym kroku diagramu. Zasoby Ludzkie Bota są obliczane w taki sam sposób jak dla ludzkich graczy podczas przygotowania gry i aktualizacji podczas Fazy 5, z tym zastrzeżeniem że Boty zawsze mają minimum 3♦. Wszystkie Jednostki znajdujące się obecnie w Rezerwie Zasobów Ludzkich Bota liczą się jako Dostępne ♦. Boty nigdy nie mają Wyczerpanych ♦.

Boty rekrutują tyle Jednostek, ile umożliwia wykonywana przez nie Akcja, aż do limitu ich ♦. Jeśli ♦ jest niższe niż liczba Jednostek, za które Bot zapłacił podczas rekrutacji, Bot nadal wydaje ♦ w całości, ale otrzymuje tylko liczbę Jednostek, które pozostają w ♦.

## RUCH ARMII

Miniaturowa Armii Botów jest umieszczana na mapie tylko wtedy, gdy jest potrzebna do Akcji MILITARNEJ lub OBRONNEJ, albo do stawienia czoła Inwazji NPR. Akcja OBRONA pozwala Armii Bota jeśli to konieczne „teleportować się” do własnego Królestwa. W przypadku Akcji MILITARNEJ, Armia może zostać umieszczona na dowolnym Obszarze Bota na mapie (jeśli jej jeszcze nie ma na mapie).

Kiedy Armia Bota jest umieszczana na Obszarze na mapie, zawsze sprawdzane jest MAC Bota dla danego Obszaru.

## Maksymalna Pojemność Armii (MAC)

Podczas gdy Armia Bota może nagle pojawić się w różnych miejscach na mapie (w sposób, w jaki nie mogą tego zrobić Armie i Jednostki ludzkich graczy), liczba Jednostek, które mogą być użyte w Bitwie, jest określona przez ich MAC w danym Obszarze.

MAC symuluje zdolność Bota do zebrania Jednostek na miejscu oraz zdolność do transportowania ich z innych części Królestwa.

Jeśli wielkość Armii przekracza MAC podczas jego sprawdzania, nadmiarowe Jednostki są odkładane na bok, aby

zaznaczyć ich niedostępność.

I odwrotnie, jeśli MAC przekracza liczbę dostępnych (stojących) Jednostek podczas sprawdzania MAC, odłożone Jednostki są stawiane „na nogi”, aż ich liczba osiągnie MAC. Jednostki są również stawiane, jeśli Armia zostanie usunięta z planszy.

Niedostępne (położone) Jednostki nie biorą udziału w Bitwach toczonych przez Armię Bota. Nie mogą zdobywać trafień we Wroga i nie mogą być usunięte jako Straty.

Status Obszaru	MAC
Obszar ma połączenie lądowe* ze Stolicą Bota	„Nieograniczona”
Obszar nie ma połączenia lądowego* ze Stolicą Bota.	MC† Bota dla tego Obszaru +3 (minimum 9, jeśli Most Morski zamyka jedną lukę w poza tym poprawnym połączeniu lądowym*)

\*) Połączenie lądowe to ciągły łańcuch Bota, które sąsiadują ze sobą lądem.

† Patrz strona 22 głównych zasad.

## Zasięg Ruchu

Dla Akcji MILITARNEJ (nie OBRONNEJ), gdy Armia Bota znajdzie się na mapie, może normalnie poruszać się o 2 Obszary jak każda Armia PR, ale musi zakończyć ruch, gdy wejdzie na Wroga lub Neutralny Obszar.

Mosty Morskie Bota mogą być zawsze przekraczane przez maksymalnie 9 Jednostek. Jeśli Armia Bota musi przekroczyć Most Morski podczas Akcji MILITARNEJ, wszystkie nadmiarowe Jednostki są kładzione na bok, aby wskazać, że są niedostępne, aż do następnego sprawdzenia MAC. Jednostki te nie będą brały udziału w żadnych Bitwach, dopóki są położone.

Boty ignorują ograniczenia Granic Górskich.

Boty muszą usunąć jedno z Obszarów Neutralnych, do których się przemieszczają (jeśli takie istnieją) i nie mogą przemieszczać się do Obszarów Neutralnych, w których mają .

## UMIESZCZANIE STATKÓW

Boty umieszczają tylko jeden żeton Statku w każdej Strefie Morskiej i nie zajmują pól Ochrony Handlu ani nie poruszają się. Każdy żeton Statku reprezentuje obecność floty Bota, a nie pojedynczy Statek.

Kiedy Bot umieszcza nowy Statek za pomocą Akcji MORSKIEJ, EKSPLORACJI, OBRONY lub MILITARNEJ, musi wybrać Strefę Morską sąsiadującą z jednym z jego Statków lub Portów. Jeśli jest to Wroga Strefa Morska, rozpoczyna się Bitwa Morska.

## BITWY ŁĄDOWE

Armia Bota wywołuje Bitwy Łądowe w taki sam sposób jak Jednostki i Armie

ludzkich graczy (patrz str. 27 zasad głównych). W Turze Bota często dzieje się to podczas Akcji MILITARNEJ lub OBRONNEJ.

Kiedy Bot będący Aktywnym Graczem wygrywa swoją pierwszą Bitwę w Turze, otrzymuje 1 .

Dla każdej Bitwy postępuj zgodnie z instrukcjami poniżej lub skorzystaj diagramu na stronie 16.

## Bitwy Łądowe z Przeciwnikami

Kiedy Boty mierzą się w Bitwie z Przeciwnikami (ludźmi lub Botami), postępuj zgodnie z normalną sekwencją Bitwy (patrz str. 26 zasad głównych).

Boty zazwyczaj rzucają 5 Kości Mięśni i Piechoty w każdej Rundzie Bitwy. Bot z co najmniej jedną Ideą Militarną może rzuścić dodatkową Kością Piechoty. Boty nigdy nie używają kart Militarnych ani Generalów. Wszystkie Jednostki Bota uważa się za Piechotę. Boty nigdy się nie wycofują.

## Bitwy Łądowe z Buntownikami/ NPR

Kiedy Bot walczy z NPR lub siłami Buntowników, zawsze rzuca Kości Mięśni i Piechoty w ilości równej liczbie obecnych Jednostek /NPR. Każdy wyrzucony wynik lub jest liczony jako Strata dla Armii Bota.

Jeśli po tym Botowi pozostały jakieś Jednostki, wygrywa Bitwę. Wszelkie są usuwane.

Jeśli wszystkie Jednostki Bota zostały wyeliminowane, Bot przegrywa. Jeśli Bot przegrywa z Buntownikami, usuwa się w liczbie równej połowie początkowej siły Armii Bota.

## Bot walczący razem z NPR/PR

Bot walczący u boku NPR rzuca normalnie Kości Mięśni Bitewnymi; przydziela straty w sposób opisany w punkcie „Walka z wieloma Przeciwnikami” w zasadach głównych (str. 27).

Broniąc się u boku innego Bota, traktuj Bota z największą Armią jako Głównego Obrońcę i zastosuj jego bonus z Idei Militarnych (jeśli jakiś posiada).

Kiedy Bot walczy u boku ludzkiego gracza, ludzki gracz jest zawsze traktowany jako Główny Obrońca.

## BITWY MORSKIE

Statki Bota wywołują Bitwy Morskie na tych samych warunkach, co Statki ludzkich graczy (patrz str. 28 zasad głównych). W Turze Bota może to nastąpić podczas Akcji MORSKIEJ, EKSPLORACJI, MILITARNEJ lub OBRONNEJ.

Kiedy Bot będący Aktywnym Graczem wygrywa swoją pierwszą Bitwę w Turze, otrzymuje 1 .

Dla każdej Bitwy postępuj zgodnie z instrukcjami poniżej lub skorzystaj diagramu na stronie 16.

## Bitwy Morskie z Przeciwnikami

Kiedy dochodzi do Bitwy Morskiej między Botem a Przeciwnikiem, tylko Bot rzuca kośćmi.

Rzuć 1 Kość Artylerii, plus jedną za każdy Statek, który Bot ma w sąsiednich Strefach Morskich. Jeśli Bot zna przynajmniej jedną Ideę Dyplomatyczną, rzuca dodatkową Kością Artylerii. Jeśli ludzki gracz posiada Admirała lub zagra odpowiednią Akcję Bitewną, podczas walki z Botem w Bitwie Morskiej, Bot rzuca jedną Kością Artylerii mniej.

Bot zdobywa jedno automatyczne trafienie za każde 2 Porty, które Posiada w Strefie Morskiej Bitwy, plus 1 trafienie za każde wyrzucone .

Jeśli wszystkie Statki ludzkiego Przeciwnika zostaną zatopione, Bot wygrywa, a jego Statek pozostaje na mapie. W przeciwnym razie Bot przegrywa i musi usunąć swój Statek. Jeśli ludzki gracz, który wygrał, posiada Admirała lub użył Akcji Bitewnej, zdobywa Lekki Statek.

Jeśli dwa Boty walczą ze sobą, Bot, który zdobędzie najwięcej trafień, wygrywa. W przypadku remisu należy ponownie rzucić.

## Bitwy Morskie z NPR

Kiedy Bot walczy w Bitwie Morskiej przeciwko NPR, zawsze rzuca liczbą Kości Artylerii równą liczbie Statków NPR.

Jeśli liczba wyrzuconych ≥ 2 + sąsiadujące Porty Bota, Bot przegrywa i musi usunąć swój Statek. Jeśli jest <, Bot wygrywa, a jego Statek pozostaje na mapie.

## Walka Botów razem z NPR/PR

Kiedy Statek Bota walczy razem ze Statkami NPR, rzuć kośćmi tak, jak w przypadku Akcji Bitwa Morska Bota z Przeciwnikiem, traktując co drugi Statek NPR walczący po stronie Bota jako, wyrzucone dodatkowe .

Jeśli Bot walczy u boku innego PR (człowieka lub Bota), określ Głównego Obrońcę jak w Bitwie Łądowej i traktuj Głównego Obrońcę jakby miał 3 Statki NPR walczące po jego stronie. Usuń statki Botów, jeśli ich strona przegra.

## ZASTĘPOWANIE BÓTÓW

### ZASTĘPOWANIE KROLESTW BÓTÓW

Królestwa Botów mogą zostać wyeliminowane poprzez Pełną Aneksję lub zasady specyficzne dla danego scenariusza.

Usuń z gry wszystkie żetony wyeliminowanego Bota (chyba że scenariusz mówi inaczej).

Wybierz nowy NPR/DNPR, które ma zostać zamienione w Bota. Jeśli nie jest to określone w zasadach scenariusza, gracze

powinni spróbować wybrać NPR najbardziej zdolne do konkurowania na równych warunkach z innymi PR.

Jeśli wyeliminowane Królestwo Bota ma w talii Wydarzeń Wydarzenia należące do tego Królestwa, postaraj się wybrać Królestwo z Wydarzeniami, które mogą zastąpić Wydarzenia wyeliminowanego Bota. Jeśli nie jest to możliwe, wymień je Wydarzeniami-B. Jeśli nie ma już żadnych Wydarzeń-B, zachowaj Wydarzenia bez zmian i rozstrzygnij tylko te efekty, które nadal obowiązują podczas rozwiązywania tych Wydarzeń.

Umieść 3 Jednostki w Armii Bota i umieść  Bota na wszystkich Prowincjach Posiadanych obecnie przez wybrane NPR. Nowy Bot dziedziczy wynik , Idee i ukończone Kamienie Milowe od Bota, którego zastępuje. W przeciwnym razie, przygotuj Bota normalnie (patrz str. 1).

## ZASTĘPOWANIE LUDZI

Aby zastąpić pomiędzy Rundami ludzkiego gracza Botem, odwróć jego Planszę Gracza na stronę z Planszą Bota i zamień jego zasoby w następujący sposób:

### Obliczanie Punktów Bota:

- Każde , , lub  = 1 
- Każde 5  = 1  (maks. 5)
- Każda dodatnia  = 1 
- Każda ujemna  = -1 
- Każda  = -1 
- Minimum to „Minimalna liczba  przy DoW na Bota” (patrz str. 2) a maksimum to 15 

### Inne zasoby:

- Zamień każde  na  odpowiadające rozmiarowi Prowincji.
- W każdej Strefie Morskiej z jakimkolwiek Statkami (włączając Floty), usuń wszystkie zasoby poza 1 Statkiem.
- Usuń wszystkie Armie z Planszy Gry.
- Umieść wszystkie Rozmieszczone Jednostki w Armii, a pozostałe w Rezerwie Zasobów Ludzkich.
- Usuń wszystkie karty z Talii Bota, które mają Akcję SKUPIENIA pasującą do Kamieni Milowych osiągniętych przez gracza.
- Na Planszy Bota zaznacz liczbę Idei każdego typu, które gracz Zbadał (maksymalnie po 3).

## KRÓLESTWA BOTÓW

Każde Królestwo Bota składa się z:

1. Listy z Numerami kart Botów, które należy usunąć ze ich Talii Bota w każdej Erze gry.

2. Dwóch Diagramów Celów, które są specyficzne dla tego Królestwa.

Poza tym Boty są przygotowywane zgodnie z wybranym scenariuszem i zasadami zawartymi na pierwszej stronie

tej broszury.

## DIAGRAMY CELÓW

Każde Królestwo Botów posiada Militarną i Dyplomatyczną Diagram Celów. Kiedy wskazuje na to diagram akcji Bota, rzuć standardową kością, aby określić Królestwo, na którego będzie dotyczyć ta Akcja.

Te diagramy można znaleźć w broszurze scenariuszy.

### Rodzaje celów

Na diagramach znajdują się trzy rodzaje celów:

- Królestwa (np. >Wenecja lub >Bohemia)
- „Właściciel [Prowincji]”, np. Aleksandria (czytaj „Prawowity Właściciel”, jeśli jest Okupowana)
- Królestwo w [Obszarze], np. RHINELAND
  - ▷ Preferuj legalne Królestwa, których Stolica znajduje się na tym Obszarze
  - ▷ Następnie wybierz legalne Królestwo według najwyższej Wartości Podatkowej Prowincji Posiadanych w tym Obszarze.
  - ▷ Następnie wybieraj alfabetycznie.

### Wnoszenie Roszczeń wobec NPR

Podczas rzucania w Diagramie Celów Militarnych, jeśli cel jest NPR, umieść , jak tylko zostanie wyrzucony legalny cel. Normalnie  jest umieszczane w Obszarze Stołecznym NPR, ale dla wszystkich wyników „Właściciel [Prowincji]” i „Królestwo w [Obszarze]”,  jest umieszczane na wymienionym Obszarze lub tam, gdzie znajduje się wymieniona Prowincja.

### Puste Terytoria jako cele

Jeśli wyrzuconym celem Bota jest puste Terytorium, Bot umieszcza tu  i jeśli ma „Quest for the New World” kończy swoją Turę. Traktuje je jako nielegalny cel, jeśli nie ma „QfNW”.

### Nielegalne cele

If a target Realm is not valid (see below), roll between children nodes unless a preferred substitute is listed. If no (valid) descendant nodes, backtrack to sibling nodes, increasing the die value to the next branch with a valid target (wrap around if necessary). If no valid sibling nodes, backtrack to cousin nodes (increasing the die value as described above).

If a substitute target is invalid, roll between children nodes of the original target.

### Nielegalne Cele Militarne:

- Cel jest Wasalem innego Królestwa → **Zastępstwo:** Wybierz zamiast tego Suzerena
- Wszystkie Prowincje celu są w Posiadaniu PR lub DNPR → **Zastępstwo:** Wybierz zamiast tego Właściciela Stolicy celu.

- Cel jest Sojusznikiem Bota
- Cel zawał Rozejm z Botem
- Cel jest Przeciwnikiem, który Spasował; Sojusznikiem NPR; lub Członkiem HRE jeśli Cesarz Spasował.
- Bot ma 4+  na Obszarach NPR celu.
- Wszystkie Prowincje celu są już w Posiadaniu Bota

### Nieważne cele Dyplomatyczne:

- Cel jest Przeciwnikiem
- Cel jest w Stanie Wojny z Botem
- Cel jest DNPR z 10+ Dochodu z Podatków
- Wszystkie Prowincje celu są już w Posiadaniu innych Królestw (PR lub DNPR)

## CESARZ BOT

Jeśli Królestwo Bota posiada status Cesarza HRE, traktuj wzrost i spadek Władzy Cesarskiej () tak jak w przypadku Cesarza NPR (patrz zasady główne, str. 45).

Każde dodatkowe  lub  zapewnione przez aktualną wartość , zostanie dodane do , które Bot otrzymuje na koniec Rundy.  jest również dodawane do m Bota.

Cesarz Bot zawsze przychodzi w obronie swoich Cesarskich Poddanych, jeśli zostaną zaatakowani przez Królestwo spoza HRE, chyba że są już w stanie Wojny z Przeciwnikiem lub atakowanym Cesarskim Poddanym. Podczas aktywacji zdolności *Obrona HRE* poprzez zaakceptowanie takiego CtA, Cesarz zyskuje  równe . Podczas *Obrony HRE*, dla celów MAC, traktuj wszystkie Obszary HRE tak, jakby były połączone lądowno ze Stolicą Cesarza.

Cesarz Bot będzie również bronił państw członkowskich, które zostaną zaatakowane przez innych członków HRE, jeśli atakujący nie ma CB.

Cesarskie  nie jest używane, gdy Cesar jest Botem.

Zasady Wyboru Cesarza nie są stosowane, gdy Cesar jest Botem.

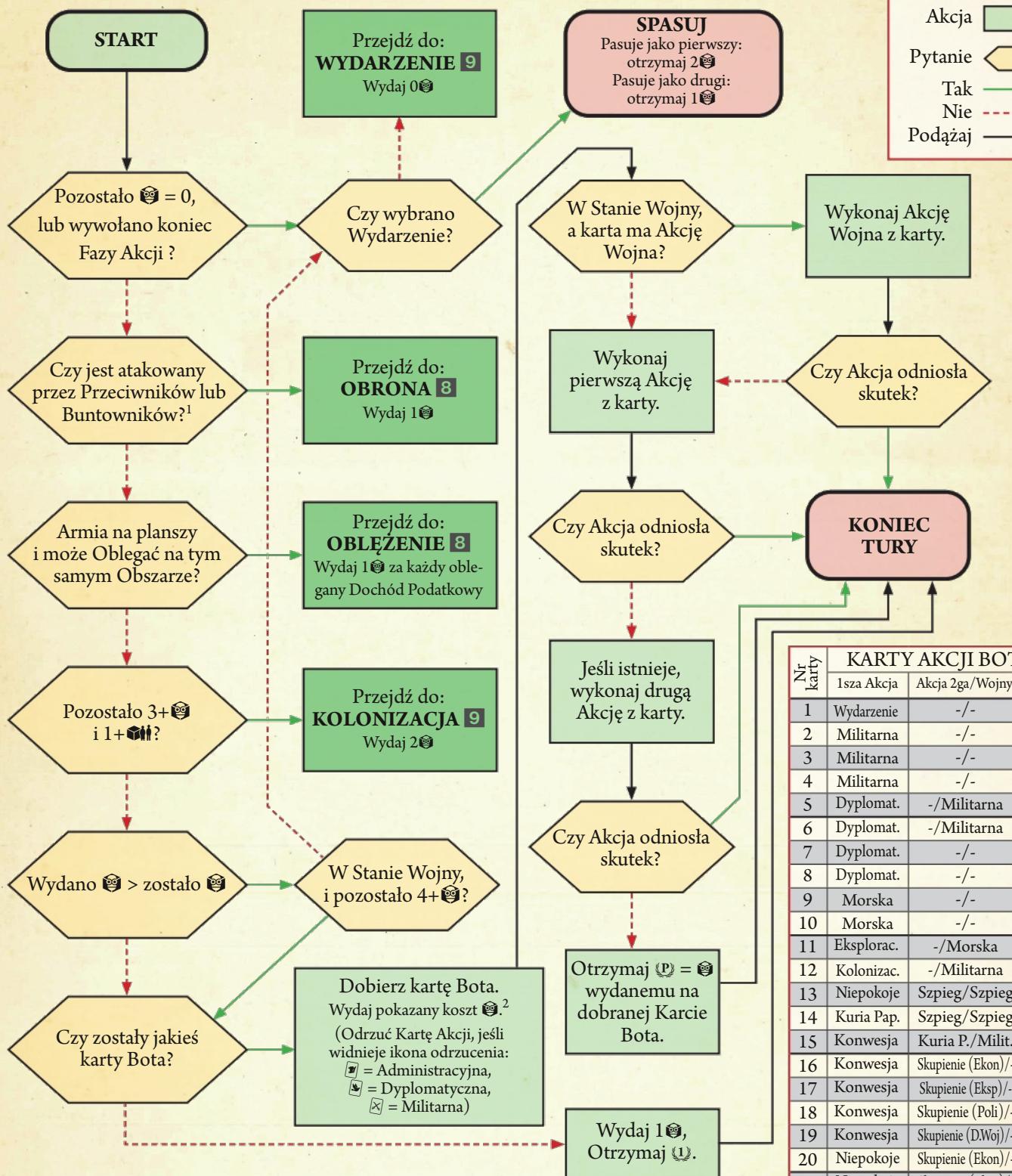
## BOTY JAKO CZŁONKOWIE HRE

Królestwa Botów, które są członkami HRE (ale nie są Cesarzem) tracą 1  kiedy *Obrona HRE* zostaje aktywowana. Nie dotyczy to sytuacji, w której Królestwa są już w Stanie Wojny (w tym przez DoW wywołującą *Obronę HRE*).

**Nie wiem jak to przetłumaczyć, żeby miało sens. Propozycje?**

# AKCJE BOTÓW

## STRUKTURA TURY GŁÓWNEJ

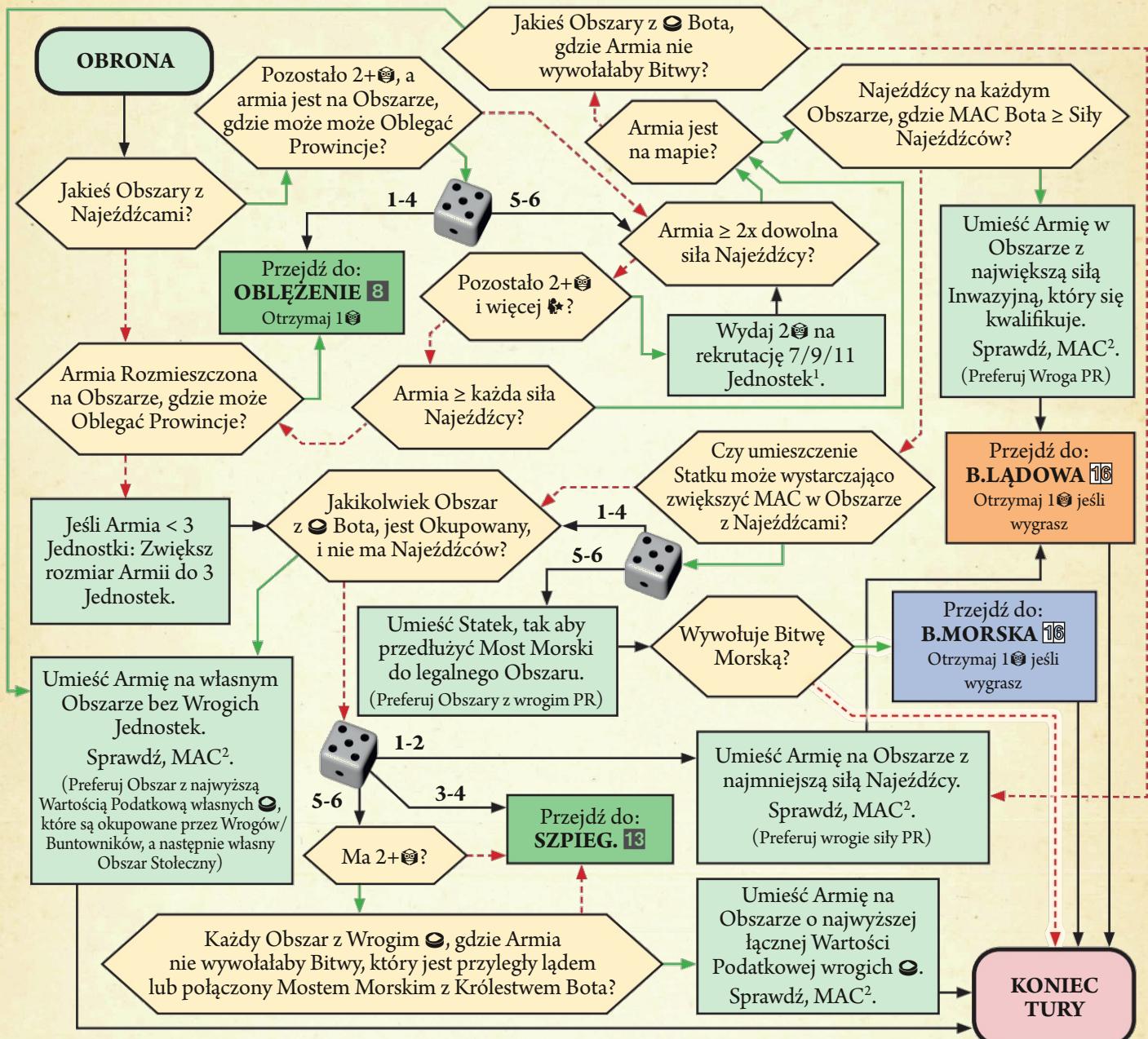


4. Bot jest uważany za zaatakowanego, jeśli Jednostki Wroga lub Buntownicy są obecni w jakimkolwiek Obszarze z Bota, lub jeśli Wrogowie lub Buntownicy zajmują którykolwiek z Bota.

5. Jeśli Botowi pozostało mniej niż koszt karty, wydaj pozostałe i wykonaj kartę.

# AKCJA OBRONA

(z Głównego Diagramu Tury)



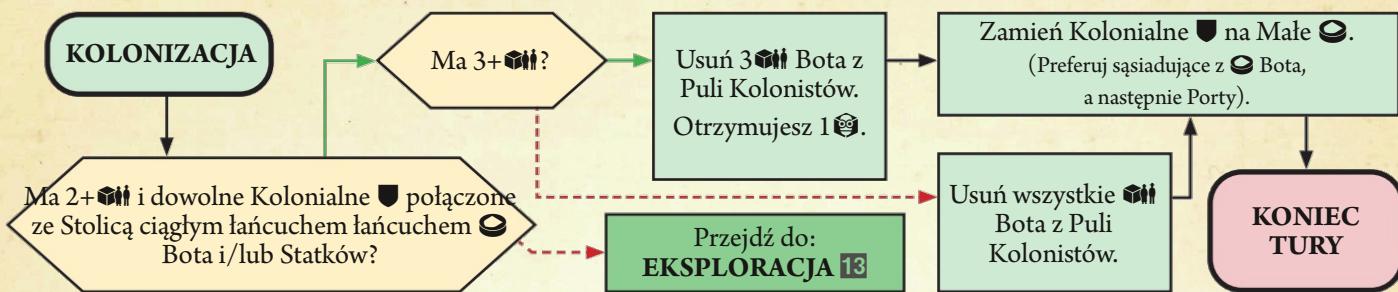
# AKCJA OBLEŽENIE

(z Głównego Diagramu Tury + z Akcji MILATARNEJ i OBRONY)



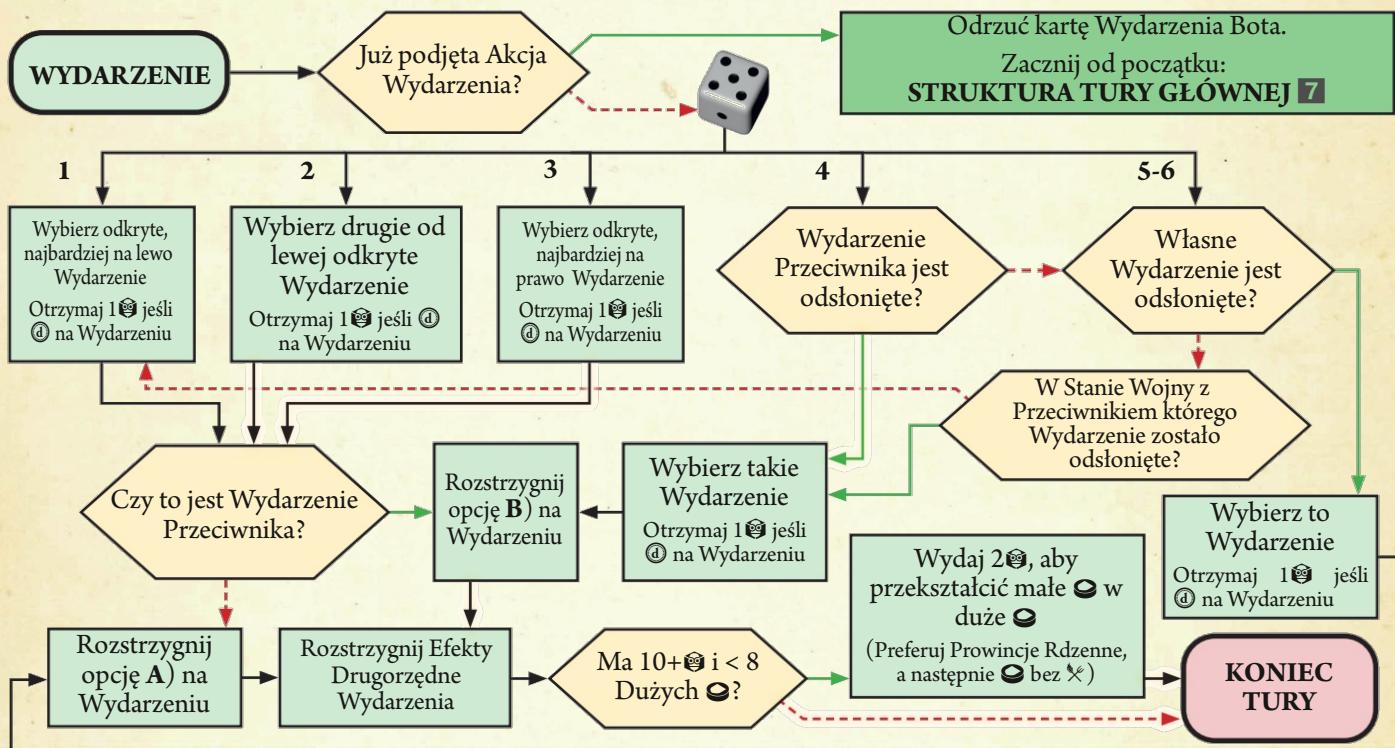
# AKCJA KOLONIZACJA

(z Głównego Diagramu Tury + z Akcji EKSPLORACJI + z Karty Bota nr 12)



# AKCJA WYDARZENIE

(z Głównego Diagramu Tury + z Karty Bota nr 1)



## OGÓLNE ZASADY WYDARZEŃ

- Użyj **Procesów Wyboru** na stronie 3.
- Wybierz opcję A)**, jeśli nie jesteś Aktywnym Graczem.
- Wybierz pierwszą opcję** we wszystkich pod-opcjach.
- Zyskiwanie / tracenie** : Zysk/Strata.
- Zysk/strata** @ : Zysk/strata 1@ za każde 10@, zaokrąglone w górę. Maksymalnie 3@.
- Zdobycie** : Usuń 1X za każdy krok. Zdobądź 2@ na krok, jeśli Bot nie ma X.
- Strata** : Zyskaj 1X na krok.
- Zysk/strata** @/X : Wybierz NPR z, odpowiednio najwyższym (zysk) lub najniższym (przegrana) możliwym Dochodem Podatkowym.
- Zdobywając** : Otrzymaj zamiast tego O.
- Może wypowiedzieć wojnę**: Tylko jeśli jest pokój i Dostępne > Wydane.
- Aktywacja**: Akcja MILITARNA.
- Akcja Deklaracji Wojny**: Akcja MILITARNA. Przejdź bezpośrednio do

kroku Deklaracja Wojny.

- Akcja Rekrutacji**: Zapłać 1@, aby zrekrutować wszystkie B.
- Akcja Handlu**: Otrzymujesz 2@.
- Wyczerpanie Jednostek**: Strać Jednostki z Armii.
- Zapłać X aby zrobić Y**: Jeśli możesz zapłacić koszt, zrób to.
- Przyjęcie nowej Religii Państwowej**: Zmień na tę samą Religię również Obszar Stoleczny i jeden dodatkowy Obszar Bota.
- Ignoruj efekty, które nie mają zastosowania**.
- Wydarzenie/opcja nie ma żadnych możliwych do zastosowania efektów**: Otrzymaj 1@ i rozstrzygnij Efekty Drugorzędne

## EFEKTY DRUGORZĘDNE.

- Wyczerpanie Wojną (atrycja)** : Rozstrzygane normalnie.
- Niepokój/Bunt** : Jak wyżej.
- Aktywuj Konflikt o Władzę** : Jak wyżej.
- Śmiertelność postaci** : Rozstrzygane normalnie, ale nie wpływa na Boty.

**Nielojalni Wasale** : Jak wyżej.

**Piraci** : Użyj zasad auto-rozwiązań.

**Zagubieni na morzu** : Nie wpływa na Boty. Użyj zasad auto-rozwiązań dla ludzkich graczy.

**Kardynał umiera** : Użyj zasad auto-rozwiązań ale zignoruj własne Bota.

**Powstanie tubylców** : Bot zawsze ignoruje X. Bot ignoruje również utratę B. Ludzcy gracze ponoszą efekty jak zwykle.

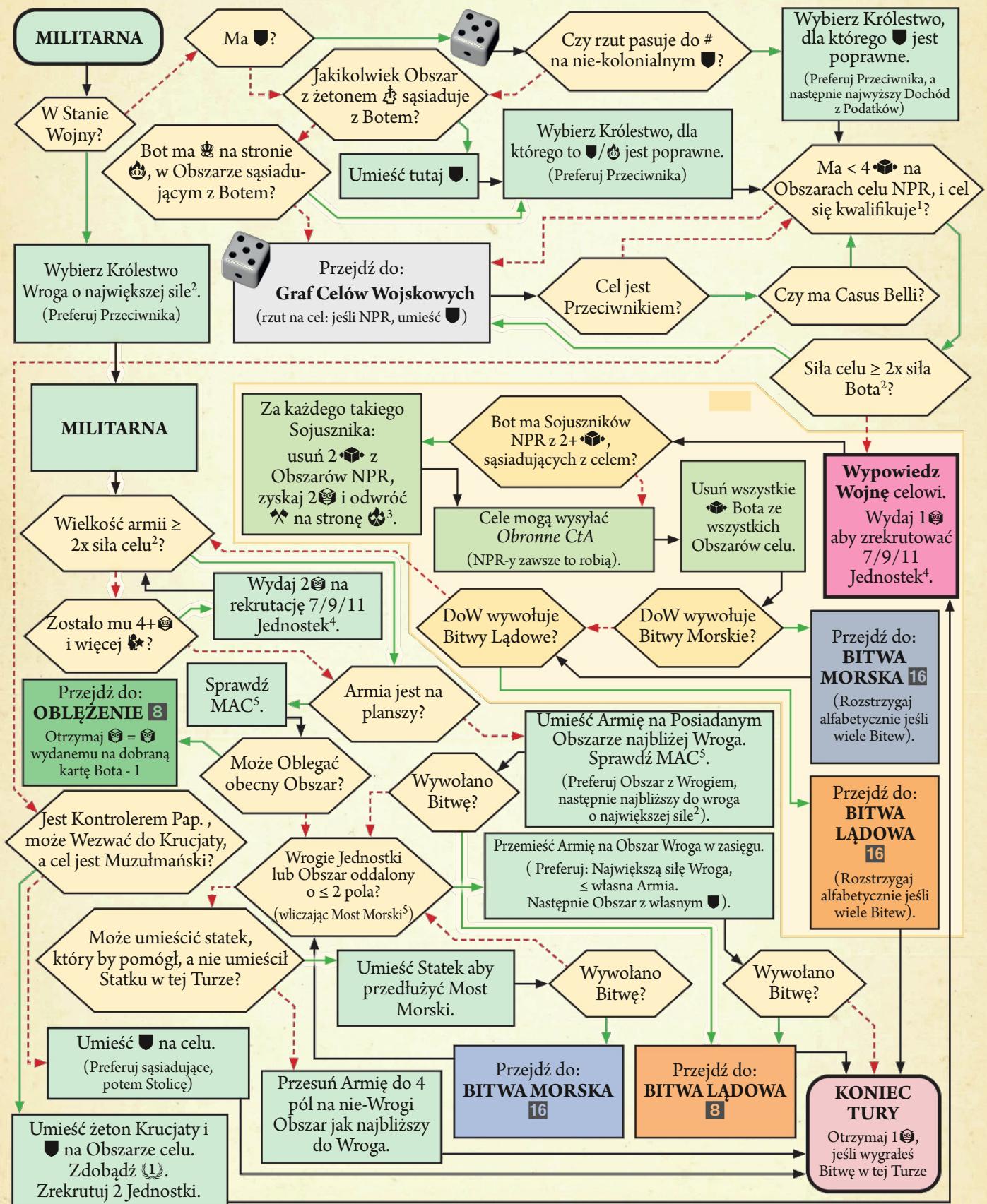
**Ekspansja DNPR** : Użyj zasad auto-rozwiązań, ale zignoruj Obszary, na których rozstrzygający Bot Posiada jakiekolwiek Prowincje.

**Rozprzestrzenianie się Idei religijnych** : Użyj zasad auto-rozwiązań, z wyjątkiem: 1. Rozpowszechnią własną Religię Państwową jako pierwszą (jeśli dotyczy); 2. Preferuj opcje, które nie spowodują Niepokojów Religijnych dla rozstrzygającego Bota; 3. preferuj opcje, które usuną Niepokoje Religijne.

**Rozprzestrzenianie się Rewolucji** : Jak wyżej.

## AKCJA MILITARNA

(z Akcji KURII i SZPIEGOWSKIEJ + z Kart Bota nr 2, 3, 4; Akcje Wojny: 5, 6, 12, 15)



6) Zobacz ograniczenia DoW na stronie **22** zasad głównych, aby określić legalność celu.

7) Siła Królestwa:  $NPR = \frac{\text{Dochód z Podatków}}{\text{PR}}$ ;  $PR = \text{liczba Rozmieszczonych Jednostek} + \text{Dostępne}$  ⚡.

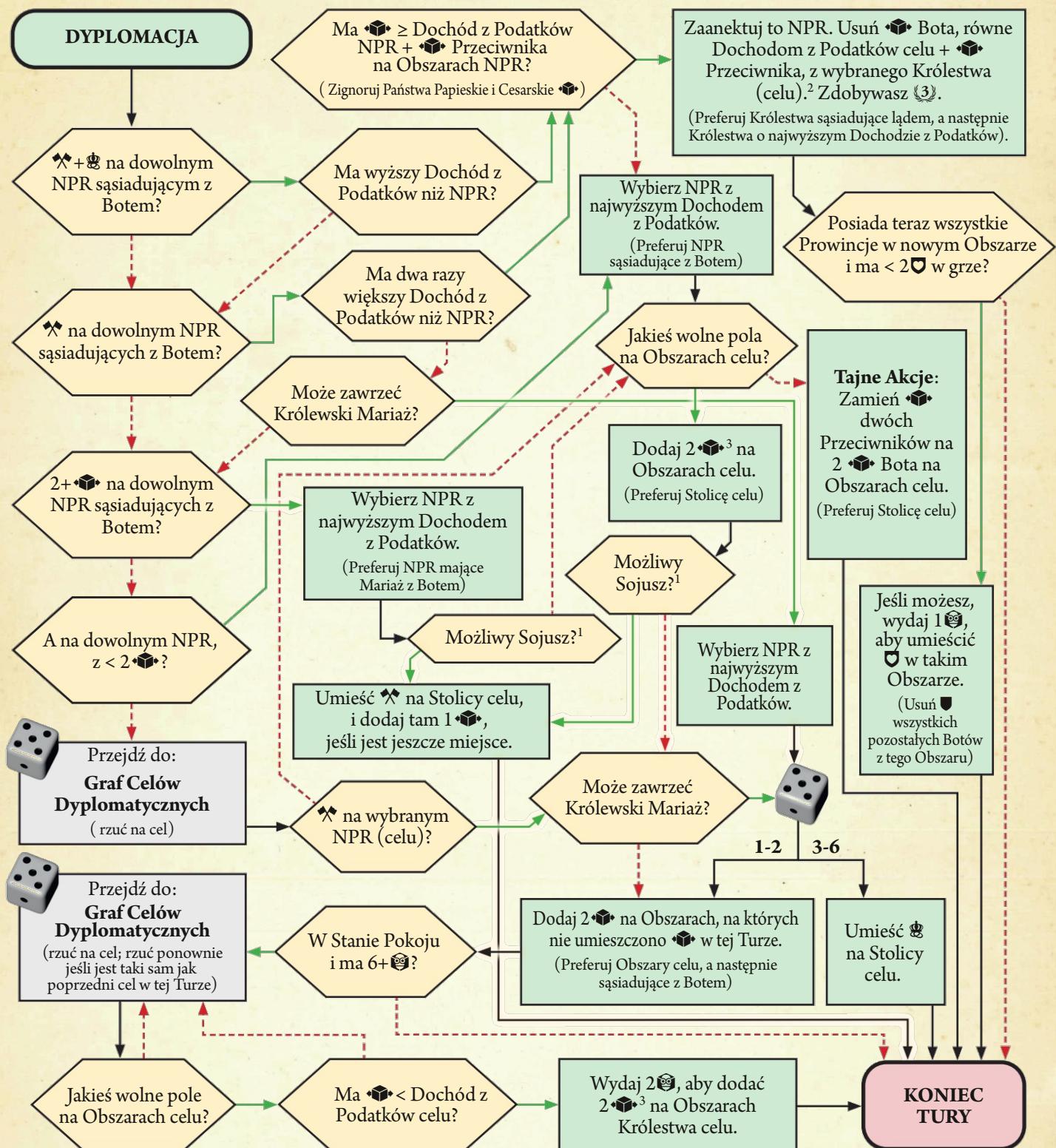
8) Bot musi usunąć o jedno ♦ mniej, jeśli ma ♣ na docelowym Królestwie.

9) Liczba Jednostek rekrutowanych za wydane  jest określona przez wybrany Poziom Trudności.

10) Dostosuj dostępność Jednostek w Armii w oparciu o MAC (patrz str. 5).

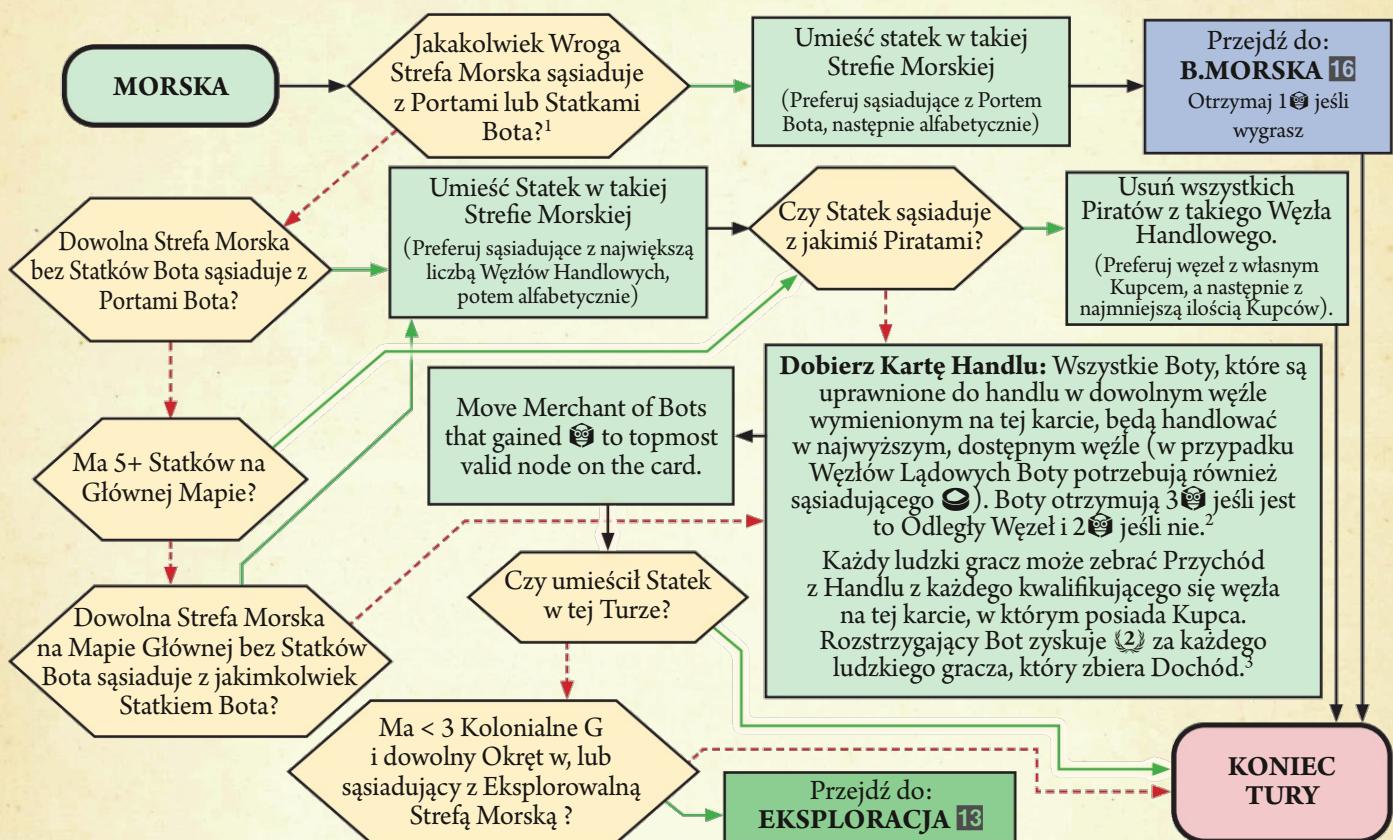
# AKCJA DYPLOMATYCZNA

(z Kart Bota nr 5, 6, 7, 8)



## AKCJA MORSKA

(z Kart Bota nr 9, 10; Akcja Wojny: 11)



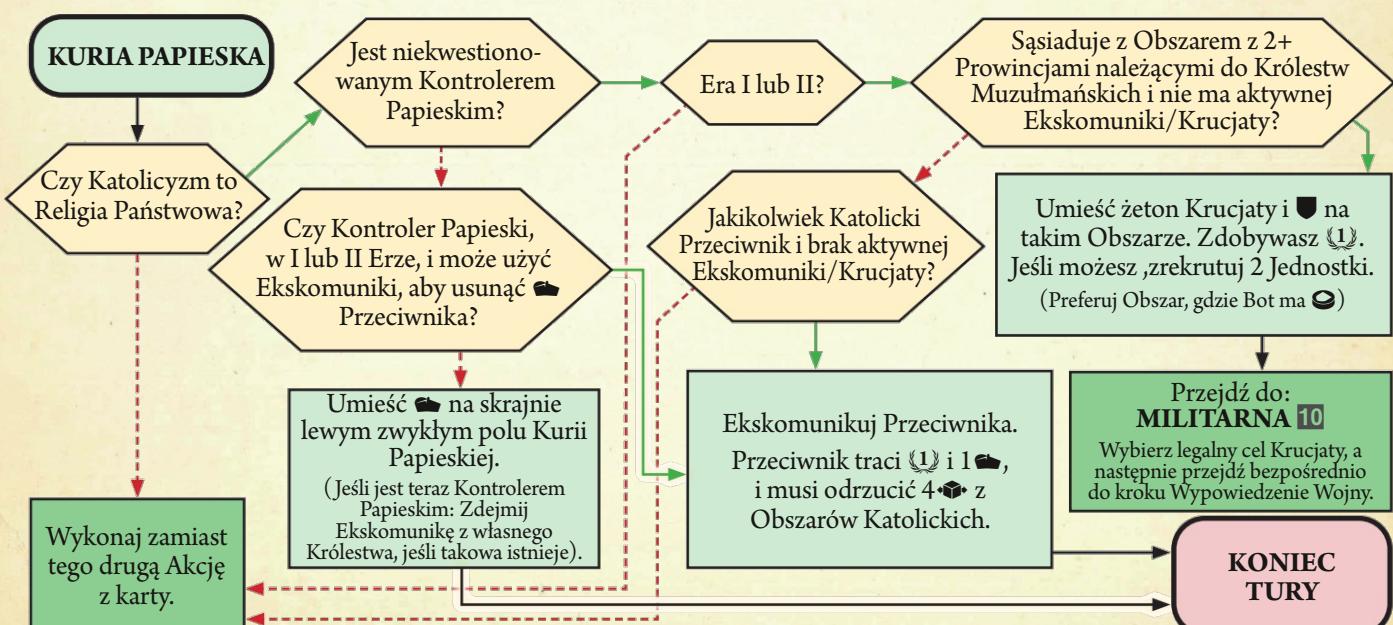
1) Ignoruj Odległe Strefy Morskie jeśli Bot nie ma "Quest for the New World".

2) Dochód  $\bullet$  Bota zostaje zmniejszony o 1 za każdego Pirata w węźle, w którym handluje.

3) Jeśli grasz bez Misji dla ludzkich graczy, nie dawaj Botom  $\bullet$  podczas tego kroku.

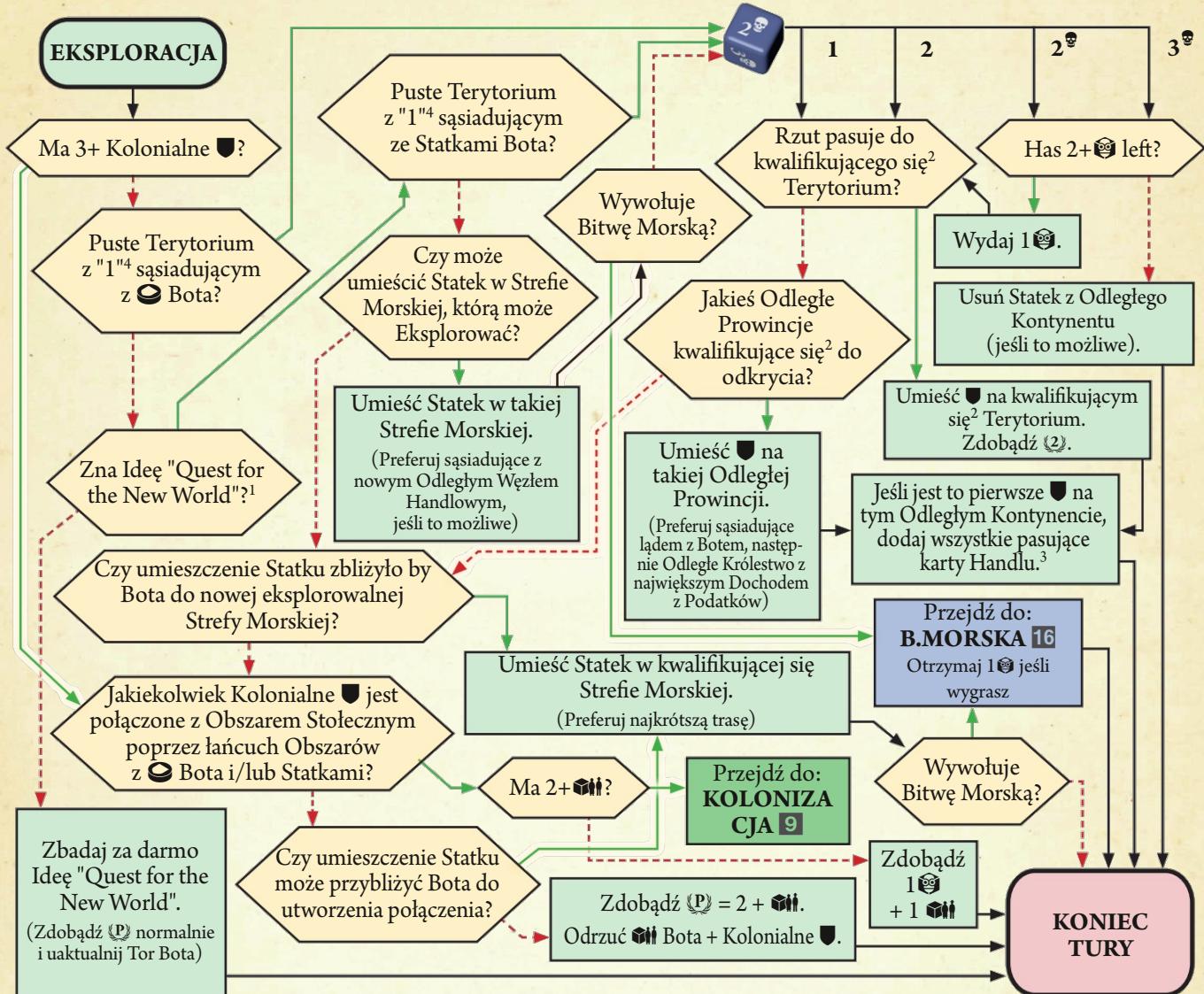
## AKCJA KURII PAPIESKIEJ

(z Karty Bota nr 14; Karta Bota, druga Akcja: 15)



## AKCJA EKSPLORACJI

(z Akcji MORSKIEJ i KOLONIZACJI + z Karty Bota nr 11)



1) Jeśli Bot to >Kastylia (lub >Portugalia), oraz, 1. Bot nie zbadał "QftNW", 2. Bot nie wybrał jeszcze Wydarzenia, oraz 3. Wydarzenie Krzysztof Kolumb (lub Casa da Índia) jest odsłonięte: wybierz to Wydarzenie i wybierz opcję A (zapłata za tę Akcję liczy się jako pokrycie kosztu 🎯 Badania "QftNW").

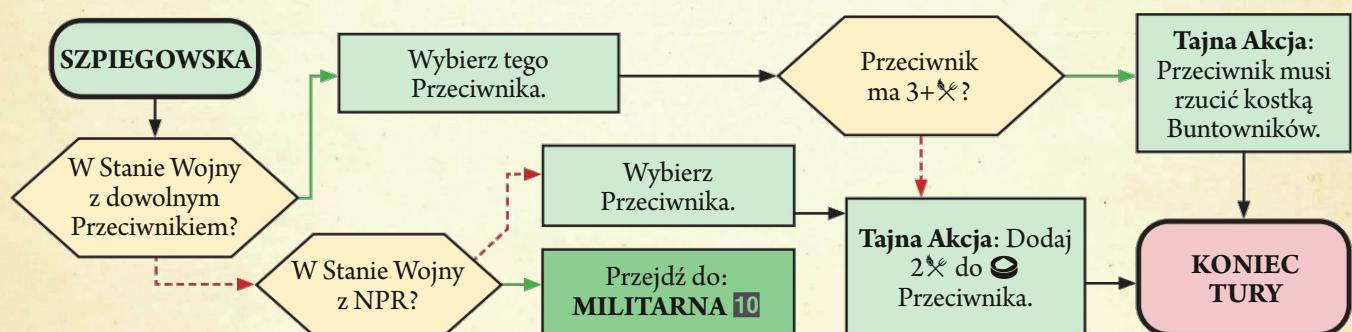
2) Odległa Prowincja/Terytorium musi sasiadować z  lub Statkiem Bota. Terytoria muszą być zgodne z wylosowaną liczbą.

3) Wtasuj wszystkie odłożone Karty Handlu pasujące do numeru na tym Odległym Kontynencie do Talii Handlu.

4) Odnosi się do numerów wydrukowanych na Terytoriach na planszy

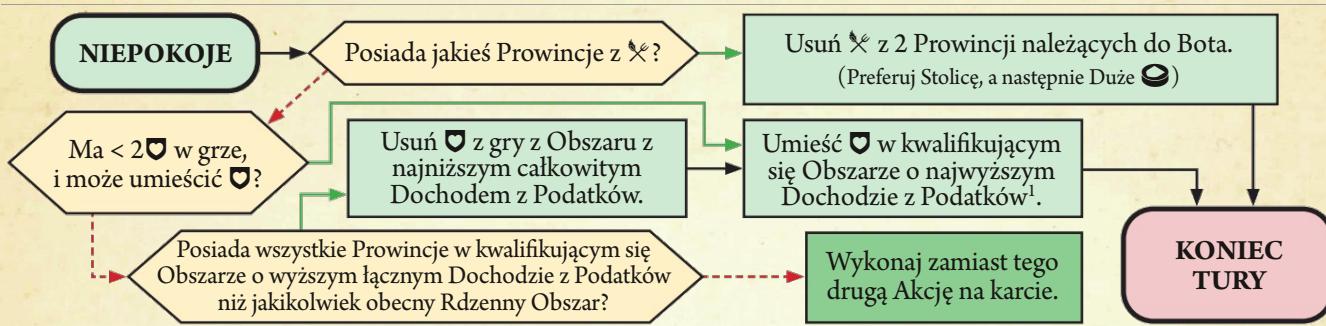
## AKCJA SZPIEGOWSKA

(z Akcji OBRONA; druga Akcja: 13, 14; Akcje Wojny: 13, 14)



## AKCJA NIEPOKOJE

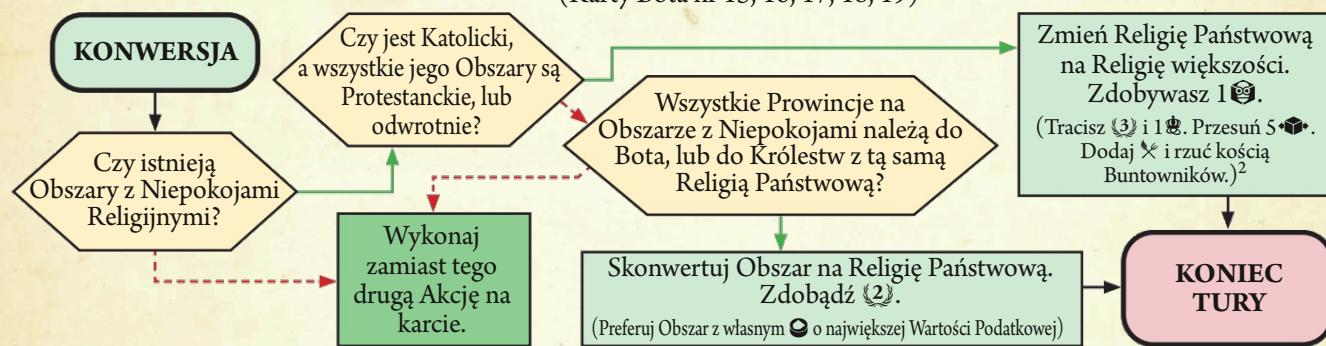
(Karty Bota nr 13, 20, 21, 22, 23)



1) Usuń wszystkie inne D Botów z Obszarów, na których umieszczone są D.

## AKCJA KONWERSJI RELIGIJNEJ

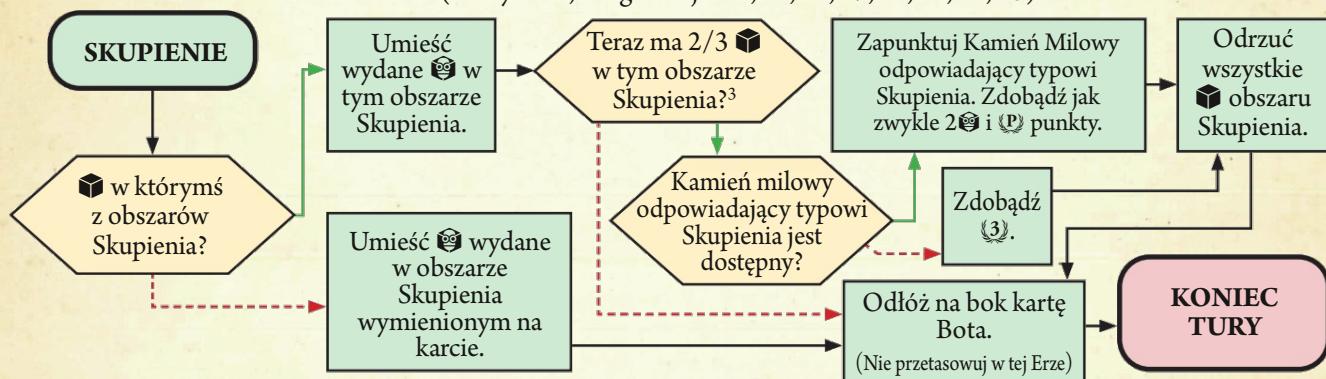
(Karty Bota nr 15, 16, 17, 18, 19)



2) Taka sama procedura jak w przypadku Akcji Zmiana Religii Państwowej na stronie 13 zasad głównych.

## AKCJA SKUPIENIA

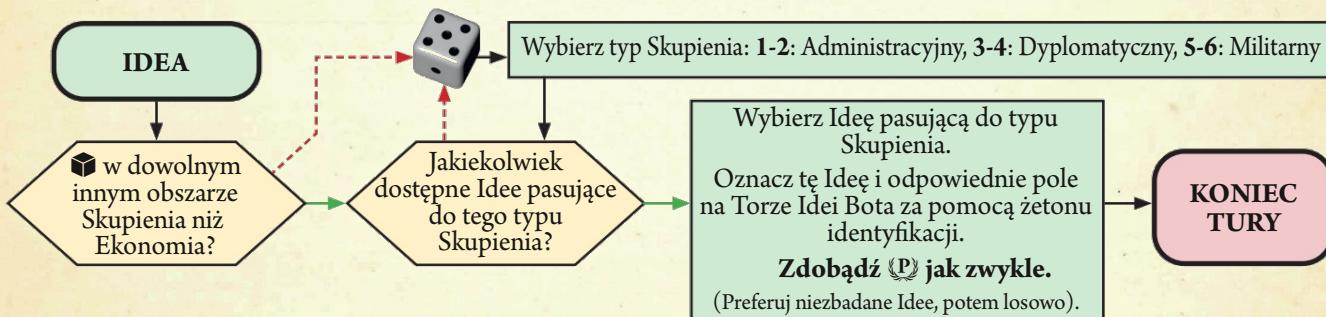
(Karty Bota, druga Akcja: 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23)



3) W zależności od wybranego poziomu trudności (patrz str. 2)

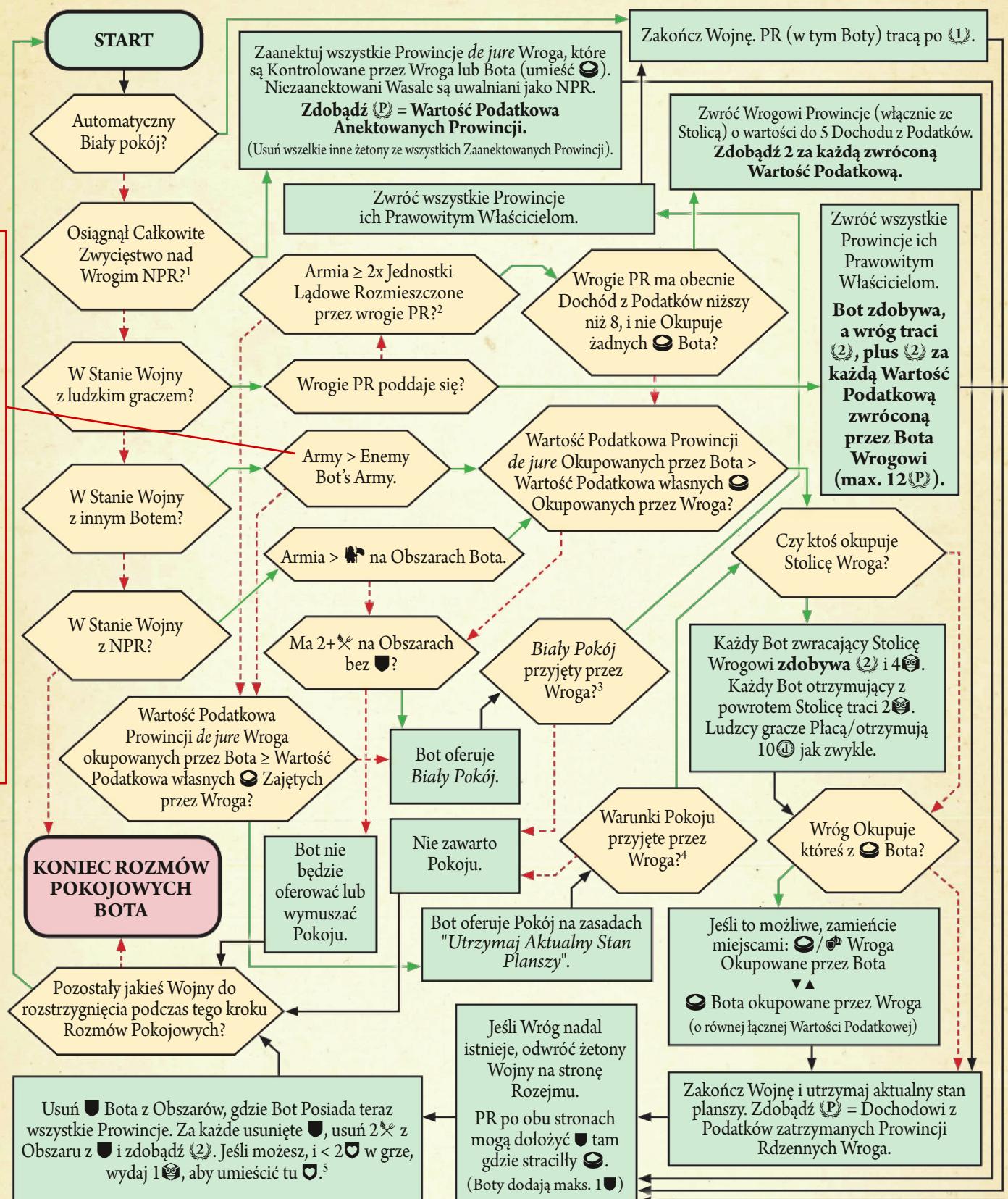
## AKCJA IDEI

(Karta Bota nr 24)



# ROZMOWY POKOJOWE BOTA

Postępuj zgodnie z normalną kolejnością dla Rozmów Pokojowych (zasady główne str. 29), i używaj tego diagramu za każdym razem, gdy przychodzi kolej Bota na rozstrzygnięcie jednej z jego Wojen.



1) Bot musi zajmować Stolicę NPR i prowincje o Wartości Podatkowej  $\geq \frac{1}{2}$  Dochodu z Podatków NPR.

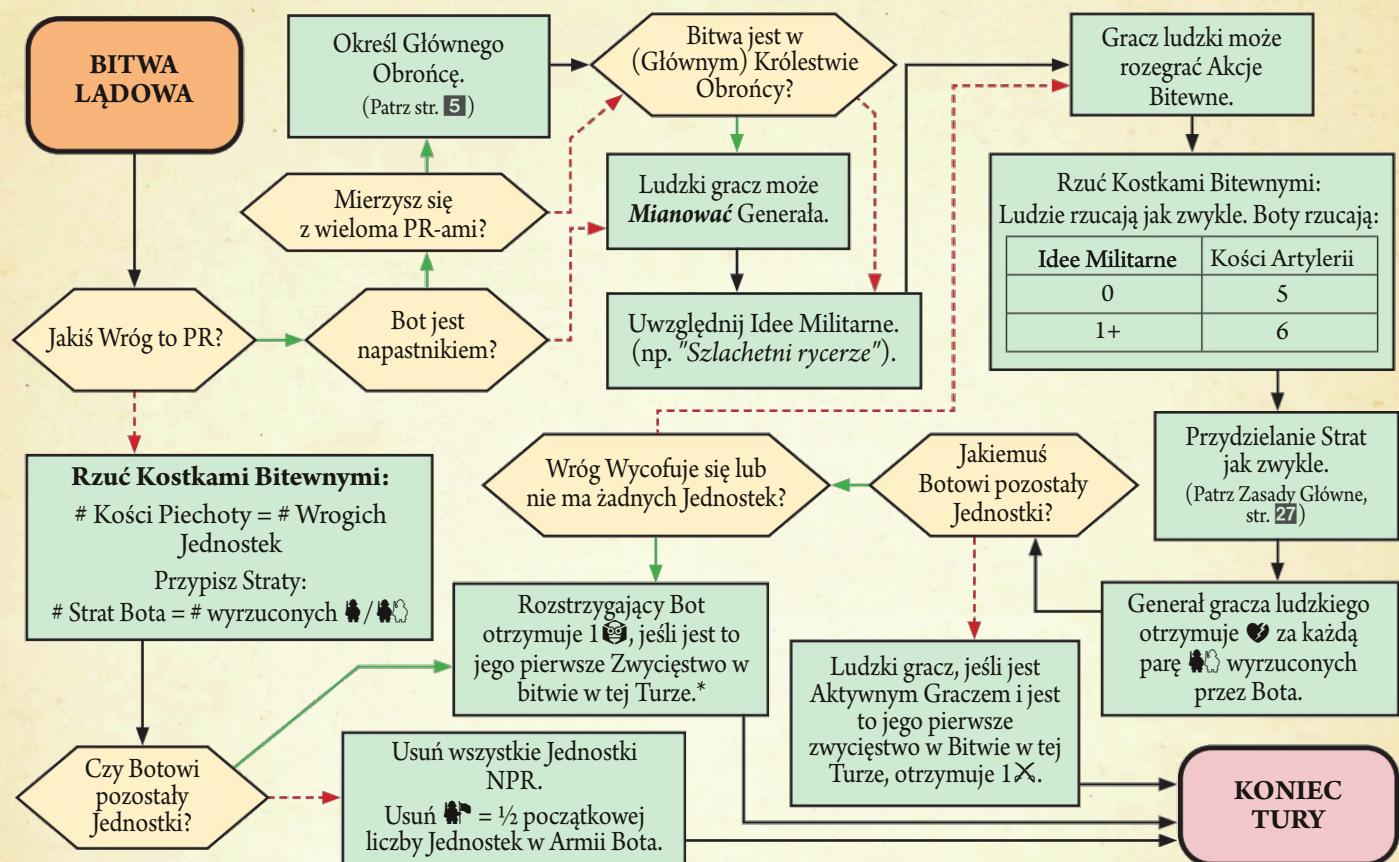
2) Jednostki znajdujące się na Odległych Kontynentach, gdzie Bot nie posiada nie liczą się.

3) NPR zawsze akceptują. Wrogie Boty akceptują, jeśli nie mogą wymusić Pokoju i mają 2+ w Obszarach, w których nie mają .

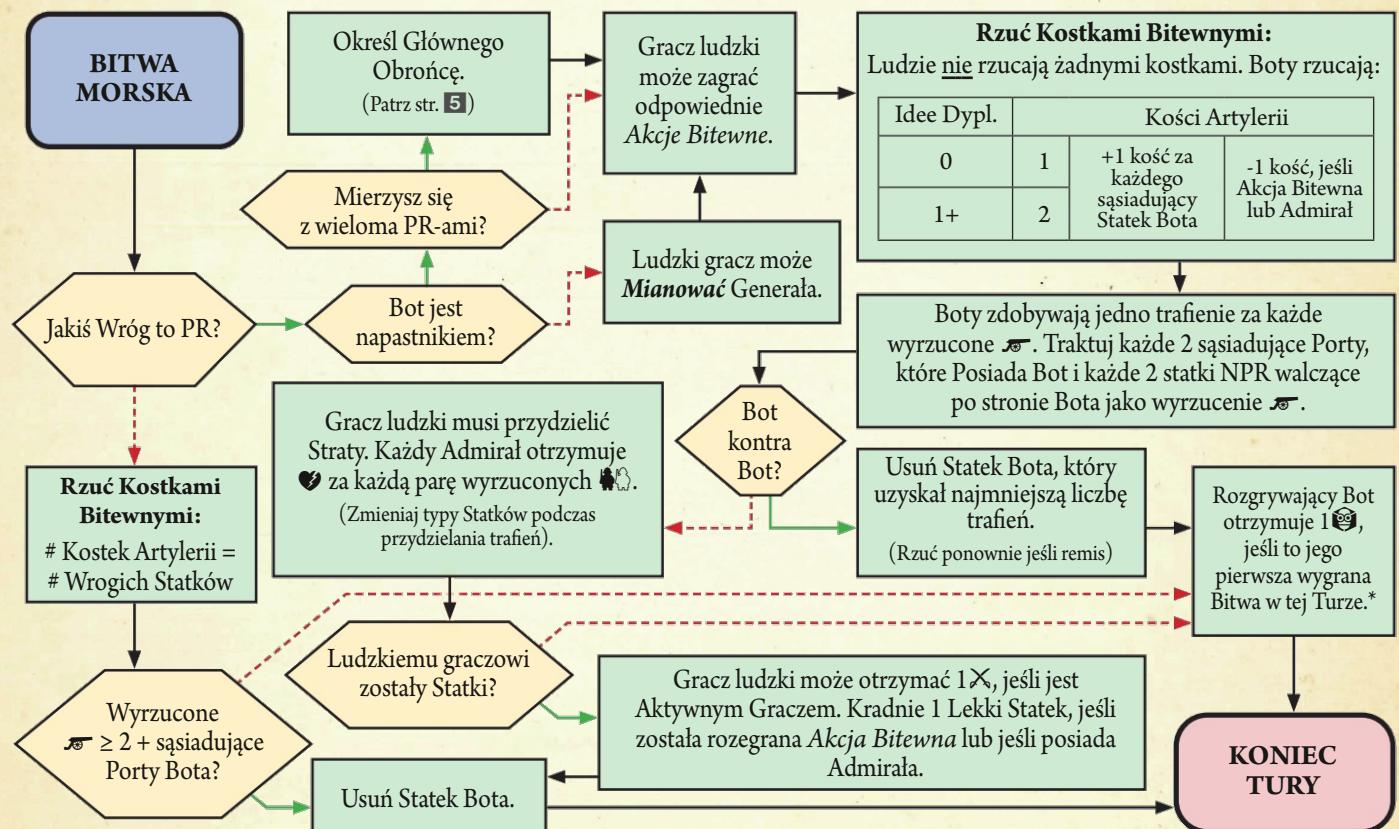
4) Wrogie Boty akceptują te warunki tylko wtedy, gdy obie Armie są równej wielkości, a Wartość Podatkowa Prowincji Okupowanych przez każdą ze stron jest równa.

5) Usuń wszystkie inne Botów z Obszarów, na których znajdują się .

# ROZSTRZYGNIECIE BITWY ŁĄDOWEJ



# ROZSTRZYGNIECIE BITWY MORSKIEJ



\* Uwaga! 1 🏴 zdobyte za pierwszą wygraną Bitwę w Turze dla rozstrzygającego Bota (Aktywnego Gracza) w większości przypadków jest już określone na odpowiednich grafach Akcji Bota.