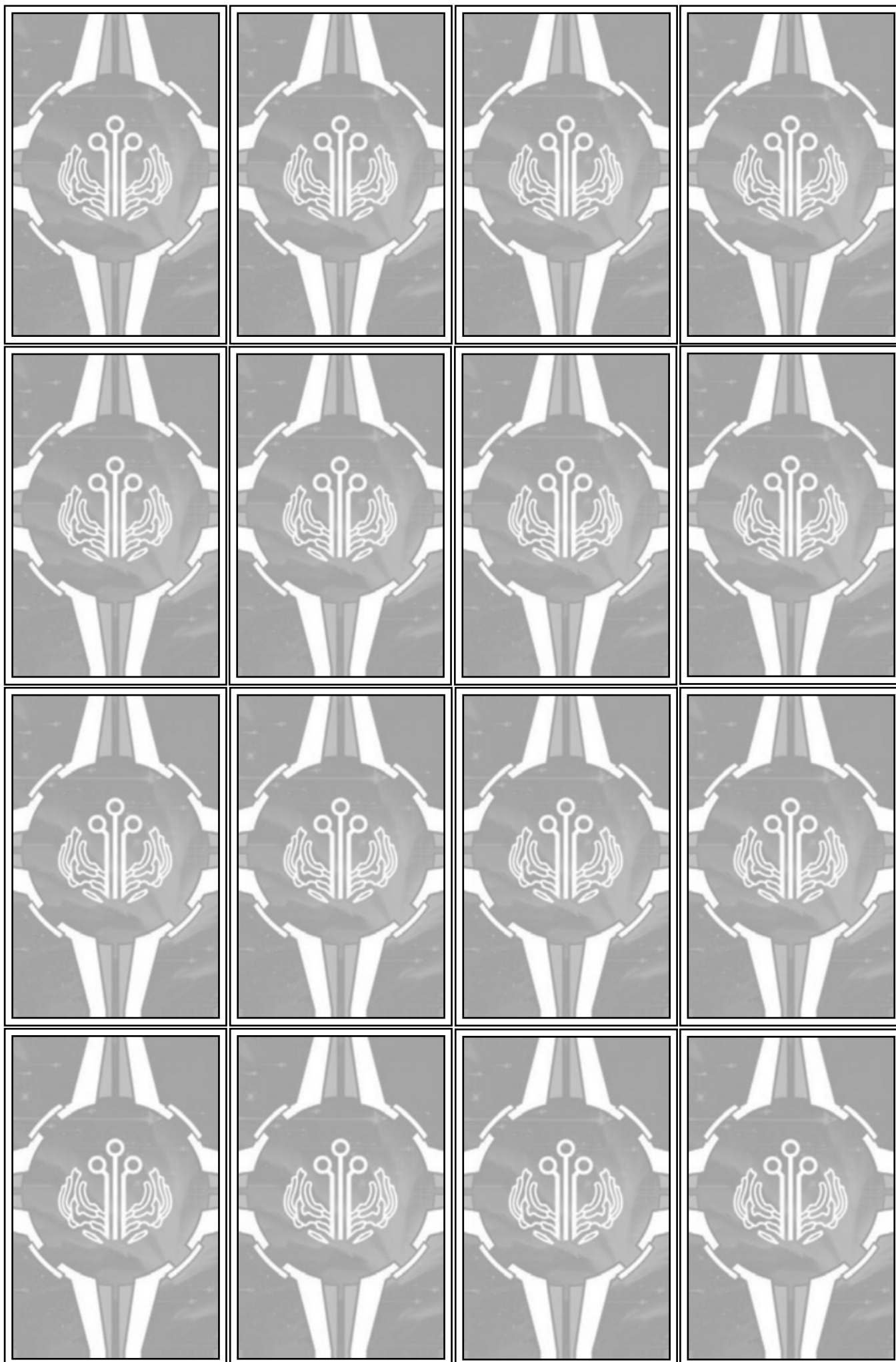


1 - 3 4 - 5 6 Na impossibilidade. Preferência por base com líder	1 - 3 4 - 5 6 Na impossibilidade, a IA lança para o Campo Maximus	1 - 3 4 - 5 6 Se houver conflito com outro jogador a IA descarta 2 cartas para evitar, se possível	1 - 3 4 - 5 6 Se nebulosa, lançar a nave de pesquisa de qualquer lugar. Se Possível
1 - 3 4 - 5 6 Na impossibilidade. Preferência por base com líder	1 - 3 4 - 5 6 Se Houver naves no ferro velho ou módulos quebrados a IA recebe	1 - 3 4 - 5 6 Na impossibilidade. Preferência por base com líder	1 - 3 1 - 3 6 Se a IA não avançar em nenhuma trilha nesta rodada então:
1 - 3 4 - 5 6 Se nebulosa, lançar a nave de pesquisa de qualquer lugar. Se possível	1 - 3 4 - 5 6 Se adicionar carta de ação. remover uma carta de ação de borda cinza	1 - 3 4 - 5 6 Se dado 4 a 5 e houver conflito não avance o marcador na roda de bônus	1 - 3 4 - 5 6 Se a IA não avançou em nenhuma trilha nesta rodada então:
1 - 3 4 - 5 6 Se houver conflito a IA recebe:	1 - 3 4 - 5 6 Se a nave foi lançada para um planeta a preferência é lançar nave transportador	1 - 3 4 - 5 6 Se a nave foi lançada para um planeta a preferência é lançar nave transportador	1 - 3 4 - 5 6 Na impossibilidade, a IA lança para o Campo de Odessa



CARREGADORES DE TOLZEED

Ordem de preferencia para pagamento de recursos

Recursos Iniciais

Adicionar Cartas de Ação de Bordas Vermelhas:

- Ao ser orientado por carta
- Ao recolher as naves
- No espaço da roda de Bônus

Remover Cartas de Ação de Bordas Cinzas

- Remover por ordem numerica crescente 1, depois 2....
- No espaço da roda de Bônus
- Ao ser orientado por carta

Avanço da roda de Bônus

- Ao ser orientado por carta
- Ao recolher as naves
- Na impossibilidade de ação em uma base

ESPORÓGENOS FUNGINARES

Ordem de preferencia para pagamento de recursos

Recursos Iniciais

Adicionar Cartas de Ação de Bordas Vermelhas:

- Ao ser orientado por carta
- Ao recolher as naves
- No espaço da roda de Bônus

Remover Cartas de Ação de Bordas Cinzas

- Remover por ordem numerica crescente 1, depois 2....
- No espaço da roda de Bônus
- Ao ser orientado por carta

Avanço da roda de Bônus

- Ao ser orientado por carta
- Ao recolher as naves
- Na impossibilidade de ação em uma base

MECHARON SINTÉTICOS

Ordem de preferencia para pagamento de recursos

Recursos Iniciais

Adicionar Cartas de Ação de Bordas Vermelhas:

- Ao ser orientado por carta
- Ao recolher as naves
- No espaço da roda de Bônus

Remover Cartas de Ação de Bordas Cinzas

- Remover por ordem numerica crescente 1, depois 2....
- No espaço da roda de Bônus
- Ao ser orientado por carta

Avanço da roda de Bônus

- Ao ser orientado por carta
- Ao recolher as naves
- Na impossibilidade de ação em uma base

REGRAS AUTOMA ANDROMEDA'S EDGE

Para jogar com esta versão de Automa, denominado a partir de agora como IA (Inteligência Artificial) para partidas solo, o jogador vai precisar das cartas de ação da IA (Imprimir), e de pelo menos uma ficha de facção da IA (Imprimir), e dois marcadores quaisquer (pode-se usar líder de uma cor não utilizada) para a roda de bônus da facção da IA e para usar como marcador de área ativa. Demais itens são encontrados nas peças de jogadores da caixa base.

- Prepara-se o jogo usando as regras para dois jogadores.
- a) A IA, recebe todos os componentes do segundo jogador. (exceto pela ficha da facção que é específica da IA)
- b) O tabuleiro de jogador da IA é preparado com a de um jogador comum, com seus recursos iniciais.
- c) A IA sempre será o segundo jogador (na ordem de turno)

O Tabuleiro da Facção da IA:

Figura 1



- 1 – avanço inicial nas trilhas especificadas e nome da Facção
- 2 – Ordem de preferência de consumo de recursos
- 3 – Recursos iniciais
- 4 – Orientações para cartas de ação
- 5 – Roda de bonus
- 6 – Orientações para avanço na roda de bônus (símbolo para avançar o marcador encontrado nas cartas de ação)

1. Assim como qualquer facção, a IA também inicia com avanço em determinadas trilhas de progresso.
2. A IA também recebe recursos iniciais conforme mostrado em sua ficha de facção
3. Nas situações em que é preciso pagar qualquer recurso, a IA seguirá esta ordem entre a maior quantidade disponível. (Por exemplo, conforme a figura 1, ainda que cartas seja a prioridade principal, se a IA possuir mais energia ou nano carbono, que cartas a IA pagará com a de maior quantidade.
4. Orientações para acrescentar ou retirar cartas ao baralho de ação da IA
5. Roda de Bônus: Coloque o marcador sobre o espaço inicial "I" 
6. Orientações sobre o momento em que se avança o marcador na roda de bônus. O avanço é sempre em sentido horário.

Quando o marcador avança sobre a próxima casa da roda de Bônus, a IA recebe os benefícios sem custo algum:

- No ícone de Líder, recolhe um líder de qualquer área, se possível. Use a seta da ultima carta de ação jogada para orietar. Conte as áreas de cima para baixo e da direita ou esquerda de acordo com a seta de orientação).
- Nos ícones de tecnologias, a IA recebe módulo indicado e avança na trilha de progresso sem ter que pagar os custos dos módulos.
- No ícone de desenvolvimento, a IA precisa ter uma nave transportador em um planeta não desenvolvido e ter ao menos um líder em seu estoque.

- No ícone de construção, a IA constroi uma nave gratuitamente. A IA sempre vai preferir construir sua nave, nesta ordem Transportador (se possuir menos que 3), nave caça, nave de pesquisa, cruzador pesado, Transportador (se possuir mais que 3 ou as demais naves já foram construídas.)
- No ícone de conserto, a IA sempre vai preferir consertar módulos, e depois naves.

Cartas de Ação da IA

O baralho de 16 cartas de ação da IA é dividido entre cartas de bordas cinzas (inicial) e cartas de bordas Vermelhas (entram no baralho ao longo da partida)

Figura 2



- 1 – Imagem ilustrativa do dado, indicando que deve ser lançado.
- 2 – Seta indicativa de direção de escolhas.
- 3 – Indicação da área ativa (posição do marcador de área ativa.)
- 4 – Peças adjacentes a serem lançadas uma nave de acordo com o valor sorteado no dado.
- 5 – Ordem de preferência para lançamentos de naves.
- 6 – Ação extra a ser ativada de acordo com o valor sorteado no dado
- 7 – Orientações diversas referente a ação da IA
- 8 – Valor de ordem numérica da carta cinza (usada para buscar a carta a ser removida)
- 9 – Cor da borda Cinza (inicial) e Vermelha. Figuras 2 e 3 respectivamente

Figura 3



CONSIDERAÇÕES IMPORTANTES:

- **As naves da IA** podem ocupar regiões já ocupadas, todas as naves têm alcance infinito para lançamentos (mas não para alcance de combate.)
- **Area ativa:** Em sua vez, quando o jogador ativar uma area, deve mover o marcador de area ativa para esta area. Este marcador indicara para a IA onde é a area ativa para efeitos de seus lançamentos e demais situações pertinentes.

LANÇAR UMA NAVE:

• **Lançar nave:** revela-se uma carta de ação de IA e Lança um dado. A IA procura pelo marcador de região ativa, então observa o resultado do dado onde indica o posicionamento da nave, em seguida observa a ordem de preferência de nave a ser lançada para determinar qual nave lançar. Então:

1. Se existe alguma observação da parte inferior da carta com referência ao resultado do dado obtido, ou quaisquer orientação sobre o lançamento de naves.
2. Se o valor sorteado é uma posição legal (existe uma região de base ou planeta) posicione a nave naquela região e execute a ação do lugar
 - a) **Se for Planeta** recebe a lua ou o recurso.
 - b) **Se for uma base** (A IA tentará executar a função da base. Se não for possível (por falta de recursos ou qualquer outro fator que a impeça de realizar a ação. Deverá observar a ficha de facção da IA para ver se tem alguma indicação neste caso. Se não, avance o marcador na roda de bônus.)

• **Se o valor sorteado indicar uma região ilegal** (Area do mapa ainda não coberto, ou canto do tabuleiro) Observar se a carta de ação tem alguma recomendação quanto ao posicionamento. Se houver, siga a recomendação se não houver observe a direção da seta de preferência no canto superior da carta e avance ou retorne um ponto sentido horário ou anti horário até que alcance uma região legal. Se por alguma razão não houver uma região legal, a IA lançará para a região do peão indicador de última região ativa.

Consequências do lançamento:

- a) **Se for planeta e estiver sem adversário**, a IA recolhe a lua ou recurso e quaisquer fichas de recursos bonus.
- b) **Se for planeta e houver um adversário**, a IA recolhe a lua ou recurso, em seguida tem um conflito conforme regras normais do jogo (A IA sempre moverá para o conflito naves dentro do alcance que forneçam até o limite de dados.)
- c) **Se for uma base e estiver sem adversário**, a IA tentará executar a ação da base.
- d) **Se for uma Nebulosa:** A IA seguirá a orientação da carta de Ação. Se não houver indicação, ou a nave lançada não for a nave de pesquisa (ou uma que tenha a habilidade de viagem). Considere a região como impossibilidade. Se for um lançamento possível a IA recolherá a lua ou qualquer ficha (se houver) e avançará com o marcador na trilha de bônus. A IA não executa a ação das regiões da nebulosa. Se houver invasores ou outro jogador, acontecerá um conflito como normalmente ocorre.
1. **Nas bases Campo Maximus, Campo de Odessa** a IA tentará adquirir os dois módulos. Se houver recurso para apenas um deles use a seta indicativa da carta de ação para a escolha.
 2. **Na base Hangar**. A IA seguirá a orientação da seta indicativa da carta de Ação. Porém, se a escolha seria consertar e não houver nada para consertar, então a IA construirá uma nave. Se a escolha for construir uma nave, mas todas já estão construídas ou não há recursos suficientes, então a IA irá optar por consertar (no caso de ambas escolhas não forem possível siga pela regra de impossibilidade de ação) e avance o marcador na roda de bônus.
 3. **Na base do módulo ancestral** somente considere a ação possível, caso a IA possa ficar com as três cartas compradas (já não está com a mão completa ou mesmo que incompleta não poderia comprar as três.)
 4. **No centro de comércio** considere a ação possível somente se ao trocar 2 recursos por 2 créditos se for possível para a IA receber os 2 créditos (no caso de a IA ter 4 ou 5 créditos então a ação é impossível)
 5. **No escritório de desenvolvimento:** Considere possível, somente se a IA contempla todos os requerimentos para efetuar um desenvolvimento. No caso de haver mais um planeta possível de desenvolver pela IA ela segue a ordem de preferência que deve ser decidida de cima para baixo e (da direita ou esquerda a depender da orientação da Seta da carta de ação)
- d) **Se for uma base e estiver com adversário**, siga a orientação descrita em **“c”** acima e em seguida tem um conflito conforme regras normais do jogo. (**A IA sempre moverá para o conflito naves dentro do alcance que forneçam até o limite de dados.**)

- **Os invasores irão perseguir a IA assim como o fazem com qualquer jogador.**

RECOLHER NAVES

Se A IA não possuir mais naves para lançar ela irá recolher suas naves da seguinte maneira.:

- Se ao recolher as naves houver alguma transportadora em um planeta não desenvolvido então a IA sempre deixará pelo menos uma nave transportadora em um planeta não desenvolvido. Se houver mais de uma opção, então a ordem de preferência deve ser decidida de cima para baixo e da direita ou esquerda a depender da orientação da Seta.
- A ordem para recolher as naves são a seguinte:
 1. Quaisquer naves do tabuleiro central (planetas e bases Após observação do exposto acima)
 2. Naves que estão na zona de concerto.

- A ordem de ativação dos módulos é a seguinte - **Ativação por coluna**;

a) **Primeira coluna:** Ativa os músculos Verdes, em seguida o Marrom, depois o Amarelo e por último o Azul. Se ainda possuir naves segue para a próxima coluna (Marrom, Amarelo e Azul) E assim sucessivamente até que use todas as naves.

b) Ao posicionar uma nave e observar que não há suficientes para todos os módulos, “pule” (não ative) módulos que fornecem recursos dos quais a IA já está com estoque completo.

c) Após ativar os módulos se sobrarem naves elas simplesmente são realocadas em suas baias de lançamentos.

d) Se Faltar naves para ativar o máximo de módulos possível a IA usará até o máximo da metade de suas fichas de energias para ativar os módulos faltantes. (desconsidere módulos “pulados”)

e) Se após usar naves e energia para ativar o máximo de módulos possível e ainda assim sobrar módulos não ativados, (desconsidera módulos “pulados”) então o jogador deve organizar os módulos trazendo os não ativados para o início da linha. Assim, em rodada futura eles poderão ser ativados. As regras para realinhar os módulos neste caso se aplicam normalmente.

f) No módulo contramestre (Marrom) a IA sempre vai optar primeiro por consertar um módulo, depois uma nave e somente se não houver nada para consertar a IA optará por construir uma nave. No caso da impossibilidade de ambos, a IA não avança seu marcador na roda de bônus, ao invés disso ela recebe 1 ponto de vitória.

g) No módulo arquiteto, use a seta indicativa da última carta de ação revelada. Vale ressaltar que não sendo possível executar a opção orientada pela carta, execute a outra opção, e no caso da impossibilidade de executar qualquer uma das ações, a IA recebe 1 ponto de vitória.

• Após todas as ativações, rembaralhar o monte de cartas de ação e avançar o marcador na roda de Bônus

Como a IA usa as luas?

Ao receber a uma lua a IA deve colocar nos espaços disponíveis em seu tabuleiro e módulos da seguinte maneira:

- A ordem de alocação da lua segue assim:

1. No espaço para lua em operações táticas. (exceto lua de conserto)(quando a IA perde o combate use a carta de ação para decidir qual benefício a IA receberá. Na impossibilidade de um, ela receberá o outro. Na impossibilidade de receber ambos, (mão cheia e sem lua) a IA ganhará 1 ponto de vitória)

2. Em espaços de lua nos módulos.

3. No 1º espaço inferior de lua do tabuleiro de jogador. Se for colocar uma nova lua ela empurra a lua do 1º espaço para o segundo, e assim por diante. Até que todos os espaços disponíveis de lua estejam ocupados.

4. Se a IA não tem mais espaços de luas disponíveis ela vai descartar a lua mais acima do espaço de luas de seu tabuleiro e receber o benefício da lua descartada. (se não for possível a IA recebe 1 ponto de vitória)

• Se a IA perder alguma lua de seus módulos devido ao reposicionamento de módulos. A lua mais acima do espaço de luas do tabuleiro da IA deverá ser alocada no módulo.

- A IA só descarta uma lua por excesso, ou por realinhamento de módulos.

Como a IA usa seus Recursos?

- A IA sempre vai tentar usar o recurso especificado na solicitação da ação.
- Para símbolos de qualquer recurso a IA se guiará pela preferência de uso e sua ficha de facção.
- A IA usa a preferência de recursos de sua ficha de facção da seguinte maneira.

a) Dentre a sequência de preferência em sua ficha de facção, a IA sempre usará o recurso mais abundante: Por exemplo: Se a sequência de preferência é Carta, energia, gelo e etc. O estoque da IA é de 7 cartas, 5 energias e 3 gelos. Então ela usará uma carta. Em outra situação a IA possui, 4 cartas, 4 energias, 5 gelos..., a IA usará um gelo.

b) A IA usará créditos somente nas situações em que sua solicitação é específica ou na ausência de um dos recursos do qual ele é coringa.

- Sempre que a IA for receber um recurso por descarte de lua ou lançamento de naves, mas seu estoque daquele recurso está completo, a IA receberá 1 ponto de vitória.
- Sempre que a IA receber um recurso do jogador (por ativação de módulos) e não puder receber por estar com seu estoque completo a IA receberá 1 Ponto de vitória.
- Sempre que a IA for ativar um módulo para receber um recurso e este já estiver com o máximo do estoque, a IA não ativará aquele módulo e deverá “pular” o módulo.

Como a IA usa suas cartas táticas?

A mão da IA deve ser construída por um monte de cartas táticas ela usará como recurso ou combates.

Os únicos tipos de cartas táticas que interessam para a IA são as cartas vermelhas (de combate) e azuis (de diplomacia). No entanto, outras cartas podem ser adquiridas para usar como recurso.

- O limite de cartas da IA no início do jogo é de sete cartas (2 a mais que o jogador).
- Se a IA alcançar os espaços de aumento de mão 6 e 7 cartas na trilha de civilização a IA repõe sua mão para 8 ou 9 cartas respectivamente e seu limite de mão passa para 8 ou 9.
- Se a IA precisar descartar uma carta para usar para pagar um recurso, a IA vai buscar em sua mão, uma carta que não seja vermelha ou azul. Para isso, o jogador saca cartas do monte de compras (mão) da IA até encontrar uma carta que não seja vermelha ou Azul. Se até a penúltima carta ainda não encontrou, então (usará) descartará a última carta (independente da cor). *Embaralhe o monte após finalizar a compra
- Em combate na fase da diplomacia a IA saca 3 cartas, buscando uma carta de diplomacia ou carta vermelha. (Use na fase do conflito específica de acordo com a carta.) Se a IA não encontrar nestas 3 compras uma carta que lhe favoreça a IA simplesmente não estará usando cartas nas fases do conflito *Embaralhe após finalizar.
- Ao comprar 3 cartas para o combate interrompa a busca assim que a primeira carta azul for comprada. Se após a diplomacia ainda haver conflito, a IA usará quaisquer cartas vermelhas compradas. *Embaralhe após finalizar.

Trilhas de módulos Sempre que a IA adquirir um novo módulo, irá adquirir o módulo da parte mais baixa da trilha, Se adquirir através de uma base, paga-se o custo especificado, se adquirir pela roda de bônus, não paga o custo.

RESUMO DAS OPÇÕES DA IA

1) Tem nave nas baías de lançamentos?

✓ Lançar Nave

- a) Comprar carta de ação
- b) Lançar um dado
- c) Verificar quaisquer benefício referente ao resultado do lançamento
- d) Observar a área a ser lançada de acordo com o número do dado em relação a área ativa
- e) Na impossibilidade, Observar orientação no texto da carta de ação, se não há, então seguir pelo valor do resultado do dado em sentido horário ou anti-horário de acordo com a seta indicada na carta até encontrar uma área possível.
- f) Observar a nave a ser lançada dentro da ordem de preferência da IA
- g) Se base: Executar a ação da base. Na impossibilidade de executar qualquer ação da base, avance o marcador na roda de Bônus.
- h) Se planeta: Pegar uma lua e quaisquer fichas de recurso. Ou pegar o recurso e quaisquer fichas
- i) Observar o alcance do invasor. Se alcance, mova-o para a área ativada pela IA
- j) Observar se há naves do jogador na área ativada pela IA.
- k) Se o invasor teve alcance e ou a nave de outro jogador na área ativada pela IA então inicia uma batalha

2) Não tem nenhuma nave disponível nas baías de lançamentos?

✓ Recolher Naves

- a) Recolher Naves Transportador (se possível 1 nave deve ficar sobre um planeta não desenvolvido)
- b) Recolher demais naves (naves na área de conserto são recolhidas após usar todas as demais na ativação dos módulos)
- c) Ativar módulos por colunas de cima para baixo e executando suas ativações.
- d) Sobrou nave para ativar. Nada acontece, realoque as naves em suas baías de lançamentos
- e) Ainda há módulos para serem ativados e não tem mais naves, a IA usará até metade de seu estoque de energia para seguir ativando módulos.
- f) Ainda há módulos a serem ativados e não há mais naves nem energia? Realinhe os módulos não ativados trazendo-os para a frente da linha, em seguida posicione as neves em suas baías de lançamento.

Como a IA usa cartas Tácticas?

A mão da IA (Até 7 inicialmente) deve ficar em um monte de compra oculta do jogador.

A IA usa como recurso – Primeiro a IA usará qualquer carta que não seja Azul(diplomacia) ou Vermelha (combate) para descartar ao pagar um recurso. Na indisponibilidade destas, embaralhe o monte e descarte a quantidade necessária.

Como Diplomacia e combate – Na fase de diplomacia após o jogador (decidir se usa ou não carta de diplomacia), a IA irá comprar até 3 cartas (interrompa na primeira carta azul que revelar) As cartas de diplomacia será usada na fase de diplomacia da batalha, as demais cartas vermelhas reveladas serão usadas nas fases de batalha seguinte.

Como a IA usa os Recursos?

A IA usará os recursos como qualquer jogador o faz, a diferença está na ordem de preferência por pagar recursos nas exigências de “Qualquer recurso”.

Entre Metano, Nano carbono e Gelo, a IA sempre vai optar em usar o recurso especificado, apenas na ausência dele, usará créditos para substituí-los