

SCYTHE AUTOMA

DESIGNER: MORTEN MONRAD PEDERSEN
ASSISTANT DESIGNER: DAVID STUDLEY
CONSULENTE SPECIALE: LINES J. HUTTER

Quando non hai il tempo, la possibilità o il desiderio di trovarti a giocare con qualcuno, non ti preoccupare. Ci abbiamo pensato noi. Questo regolamento introduce in Scythe un avversario artificiale chiamato Automa, in modo che tu possa giocare in solitario.

COMPONENTI

19 carte Automa

4 carte tracciato
stella Automa

8 carte di
riferimento Automa



NOTA DEL DESIGNER: Questa variante in solitaria vide la luce nell'espansione Tuscany per Viticulture, un gioco ambientato nell'Italia pre-moderna. Mentre inventavamo quella variante, cercavamo una parola per descrivere un avversario artificiale. Da qui la parola "Automa", che è stata usata in Scythe.

NOTA DEL DESIGNER: Le regole sperimentali per giocare con un numero qualsiasi di umani e giocatori Automi (max. 5 in totale) possono essere trovate qui:
<https://boardgamegeek.com/thread/1469589>

L'AUTOMA

Come giocatore, segui le stesse regole di una partita contro altri giocatori umani. L'Automa, invece, segue delle regole semplificate, inventate appositamente per ridurre il peso da parte tua di doverlo giocare.

L'Automa:

- non possiede reclute, strutture, miglorie o carte obiettivo;
- non cambia mai la sua Popolarità;
- non produce risorse;
- non paga nessun costo per effettuare le azioni;
- non utilizza i tunnel;
- non usa abilità Mech o abilità di Fazione dalla sua Plancia Fazione;
- non ha una Plancia Giocatore;
- tratta i laghi come territori normali (esagoni) e può attraversare qualsiasi fiume dopo un momento preciso della partita;
- ritira le unità combattenti sulla sua Plancia Fazione;
- posiziona le sue stelle diversamente.

Non devi ricordarti queste differenze; saranno ripetute nelle sezioni dedicate di questo regolamento.

PREPARAZIONE

La preparazione del giocatore avviene per te normalmente. Il tabellone e le carte sono preparate come fosse una partita per 2 giocatori (usa 3 carte Fabbrica). Per l'Automa esegui i passi seguenti:

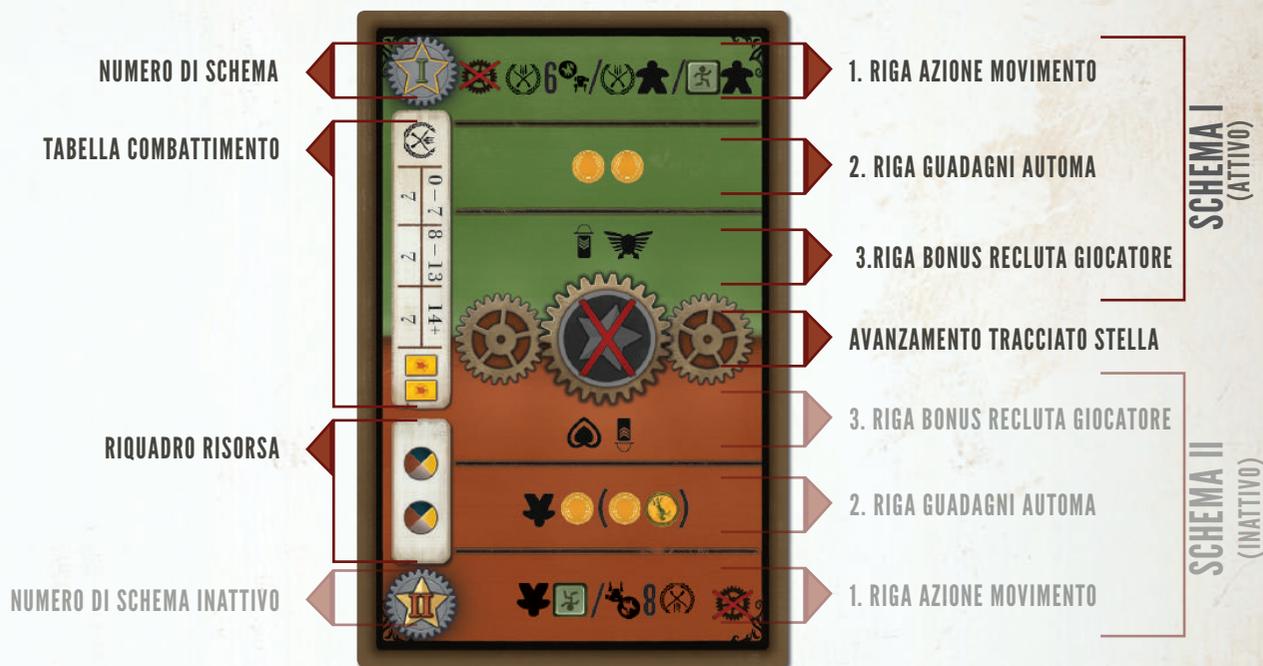
- dai all'Automa una Plancia Fazione a tua scelta, basata sul tipo di partita che vuoi fare. Per la tua prima partita, ti raccomandiamo di scegliere una fazione con una base principale lontana dalla tua;
- dai all'Automa tanto potere e carte Combattimento quanto è specificato sulla sua Plancia (posizionala a faccia in giù senza guardarla);
- dai all'Automa 5 monete;
- posiziona il segnalino Popolarità sullo spazio 10 del Tracciato della Popolarità. Non lascerà mai quello spazio;
- posiziona 2 lavoratori e il personaggio sul tabellone, proprio come faresti per un giocatore umano;
- posiziona i Mech, le stelle e i lavoratori rimasti sulla sua Plancia Fazione;
- scegli una delle quattro carte tracciato stella Automa per impostare la difficoltà. Posiziona un cubo tecnologia sullo spazio marchiato "I" sul tracciato stella. È caldamente consigliato di usare la carta tracciato stella "Autometta" fino a che non l'hai battuta a quel livello almeno una volta;
- mescola il mazzo di 19 carte Automa e posizionalo a faccia in giù con spazio sufficiente per due pile di scarti (quella principale e la pila degli scarti combattimento). Organizza le carte in modo che le carte abbiano tutte lo stesso orientamento, con la "I" verso l'alto.



TURNI AUTOMA

Giochi per primo, seguito dall'Automa. Continuerete ad alternarvi durante la partita fino a che uno di voi posizionerà la sesta stella. Ogni turno dell'Automa è controllato da una carta Automa.

CARTE AUTOMA



ESEMPIO DI CARTA AUTOMA

- La parte verde della carta è chiamata Schema I e questo schema sarà usato all'inizio della partita. Dopo che un determinato evento ha avuto luogo, il mazzo sarà ruotato di 180 gradi e l'Automa userà la parte rossa, chiamata Schema II, per il resto della partita (il cambio è descritto più dettagliatamente nella sezione "Stelle e Cambio Schema"). Lo Schema attualmente in alto è quello attivo e determina quali azioni ha in serbo l'Automa per il turno corrente.
- La stella grigia con la X rossa al centro della carta significa che non devi far avanzare il segnalino sulla carta tracciato stella.
- Se ruoti la carta di lato, la Tabella Combattimento in basso a sinistra è usata per risolvere i combattimenti.
- Il Riquadro Risorsa vicino alla parte in basso a sinistra determina il numero di risorse da posizionare su un territorio se conquisti un territorio sottraendolo all'Automa.
- La Tabella Combattimento e il Riquadro Risorsa sono usati indipendentemente da quale Schema sia attivo e il colore di sfondo non ha effetto su di essi.

Se avessi mai necessità di pescare una carta e non ce ne sono più nel mazzo Automa, rimescola tutte le 19 carte prese dalle due pile di scarti e quindi pesca.

PASSAGGI NEL TURNO AUTOMA

Un turno Automa è costituito dai seguenti passaggi:

1. **PESCA UNA CARTA AUTOMA** e posizionala a faccia in su in cima alla pila di scarti principale con lo schema attivo verso l'alto. Se stai giocando con la difficoltà Autometta e  è nella prima riga dello Schema attivo, allora salta il turno Automa.

2. **SEGUI LO SCHEMA ATTIVO** dall'alto verso il basso:

- A. esegui una sola azione **Movimento Automa**;
- B. l'Automa **guadagna qualcosa**;
- C. puoi ricevere un **bonus recluta**.

3. **AGGIORNA IL TRACCIATO STELLA** se viene indicato di avanzare il progresso dell'Automa verso un'altra stella.

ESEGUIRE LE AZIONI MOVIMENTO (PASSO 2A)

I simboli nella prima riga dello Schema ti dicono quale azione Movimento tentare (ne verrà eseguita una al massimo). Fai così:

- Partendo dal simbolo più a sinistra, valuta se il simbolo istruisce l'Automa a compiere un'azione Movimento valida. Se l'azione Movimento non è valida, procedi al prossimo simbolo della riga;
NOTA: Lasciare che un'unità "muova" su un territorio su cui già si trova è una mossa valida.
- Nel momento in cui viene eseguita un'azione di movimento valida, **non fare più azioni di questa riga**;
- Se nessun simbolo della prima riga permette un'azione Movimento valida, l'Automa non fa azioni Movimento in questo turno;
- Le azioni tra parentesi con un'incontra Fazione **sono da considerarsi solo se l'Automa gioca con quella Fazione**. Una volta che il segnalino sul tracciato stella ha oltrepassato gli spazi con un  (vedi "Aggiorna la Carta Tracciato Stella"), tutte le unità dell'Automa (inclusi i lavoratori) trattano i laghi come normali territori e possono attraversare tutti i fiumi. Prima di quel momento, le unità dell'Automa sono confinate nella penisola della sua fazione.

Quando seleziona un'unità da muovere, l'Automa sceglie l'unità più vicina alla base principale. Quando posiziona un'unità, se più territori rappresentano un'opzione equivalente, allora l'Automa sceglie il territorio più vicino alla Fabbrica: l'Automa vuole spostarsi dalla sua base principale e concentrare le sue unità intorno alla Fabbrica.

Nei casi in cui i pareggi non si risolvano per prossimità alla base principale o alla Fabbrica, scegli l'unità o il territorio che sarebbe primo come se passassi tra i territori sul tabellone in ordine di lettura dell'italiano. Ossia, a partire da quello più in alto a sinistra e andando verso destra, quindi la riga sotto, ecc. (Vedi "Movimento Lavoratori" per un esempio di effetto di questa regola).

Tutte le azioni Movimento seguono la stessa procedura di 5 passaggi e implicano un concetto chiamato "vicinati".

NOTA: In Scythe, le azioni attacco sono considerate azioni Movimento.

NOTA: L'azione Movimento è eseguita prima dell'azione di guadagnare qualcosa ed in questo modo le unità non possono muoversi nello stesso turno in cui vengono ottenute.

NOTA: Come nel gioco a più giocatori, la partita termina immediatamente dopo che qualcuno ha posizionato la sesta stella. Perciò, se un'azione sulla carta Automa fa in modo che venga piazzata la sesta stella, le azioni rimanenti sulla carta non vengono eseguite.



Esempio di una carta Automa con due azioni Movimento possibili. Il simbolo a sinistra indica che l'Automa salterà il turno, se stai giocando al livello di difficoltà Autometta.



NOTA DEL DESIGNER: Il sistema di movimento ha una curva d'apprendimento e ti ci vorrà qualche momento per capirlo, la prima volta. Man mano che fai esperienza, il processo si velocizzerà tantissimo e noterai che non ci sarà bisogno di controllare ogni territorio. Imparerai a capire quali territori vanno considerati. Ad es., per l'azione Movimento Lavoratore, ti concentrerai solamente sulle aree dove l'Automa ha già molte unità e per il movimento del personaggio/Mech, ti concentrerai solo sui territori vicino alle unità combattenti del giocatore umano. Nella maggior parte dei casi, sarai in grado di identificare visivamente 1-4 territori rilevanti, ignorando i restanti.

VICINATI

Il *vicinato* di un'unità è il territorio su cui si trova, più i territori che l'unità può raggiungere muovendosi di un territorio. Con poche eccezioni, il vicinato sarà semplicemente il territorio su cui si trova l'unità e i sei

territori che lo circondano. Le unità sulla base principale non hanno vicini. Però, la base principale dell'Automa ha un vicinato che consiste nei due territori adiacenti ad essa sulla penisola della fazione.



RAPPRESENTAZIONE ESEMPIO 1: Il vicinato del Mech della Crimea controllato da un giocatore umano.



RAPPRESENTAZIONE ESEMPIO 2: Il vicinato di un'unità dell'Automa dopo che ha ottenuto l'abilità di muoversi sull'acqua.

ESEMPIO 1: L'immagine qui sopra mostra il vicinato di un Mech della Crimea controllato da un giocatore umano che ha schierato il Mech ottenendo l'abilità Passafiume (la fazione della Crimea può attraversare i fiumi verso fattorie (☀) e tundra (❄)). Queste sono le ragioni per cui ogni spazio fa parte o meno del vicinato.

A: Connesso direttamente via terra.

B: Il territorio corrente dell'unità è nel suo vicinato.

C: Le unità di un giocatore umano con la fazione della Crimea non possono muoversi sui laghi.

D: Questi territori sono separati da un fiume che la Crimea non può attraversare.

E: La Crimea può attraversare i fiumi muovendosi verso la tundra. (❄).

ESEMPIO 2: Se la stessa unità dell'esempio precedente fosse stata un Mech dell'Automa e se questi avesse guadagnato l'abilità di muoversi sull'acqua (vedi "Aggiorna la Carta Tracciato Stella"), allora il vicinato sarebbe stato il territorio su cui si trova più i 6 territori circostanti.

TELETRASPORTO AUTOMA

Dall'Enciclopedia Automa: È un fatto conosciuto che tutte le unità Automa trasportino ciò che gli studiosi chiamano comunemente Portali Teletrasporto Automa, che permettono all'unità Automa di teletrasportarsi istantaneamente dove si trova un'altra unità Automa, per poi muoversi normalmente. Come sia possibile è argomento di grandi discussioni, con teorie riguardanti i tunnel quantici, i wormhole e i buchi nello spazio-tempo

In termini di gioco, ciò significa che tutte le unità Automa possono muoversi su un qualsiasi spazio nel vicinato di un'unità Automa usando una singola azione Movimento.

SPIEGAZIONE SIMBOLI AZIONE MOVIMENTO

Le sezioni qui di seguito spiegheranno ogni simbolo dell'azione Movimento.

Ricorda che i simboli azione tra parentesi con un'icona azione sono considerati solamente se l'Automa sta giocando con quella fazione. Ad es. (🌊🏠👤) fa in modo che un lavoratore venga mosso se l'Automa sta giocando la Fazione Nordici. Se l'Automa sta giocando un'altra fazione, questa azione va ignorata.

Se l'azione della fazione può essere effettuata, allora le altre azioni Movimento sulla carta non sono eseguite.

👤 MOVIMENTO LAVORATORE

1. SELEZIONARE UNITÀ: Il lavoratore Automa più vicino alla base principale dell'Automa.

SPAREGGIO: Normale ordine di lettura.

2. DETERMINARE I TERRITORI VALIDI: I territori nel vicinato di una qualsiasi unità Automa o la sua base principale, che non contiene un'unità avversaria o un lavoratore Automa che non sia quello scelto nel passaggio 1.

3. PRENDERE IL LAVORATORE SELEZIONATO.

4. SCEGLIERE IL TERRITORIO DI DESTINAZIONE: Il territorio valido che è nel vicinato della maggior parte delle unità Automa e non è nel vicinato delle unità combattenti avversarie.

SPAREGGIO 1: Il territorio più vicino alla Fabbrica.

SPAREGGIO 2: Normale ordine di lettura.

5. POSIZIONARE IL LAVORATORE SELEZIONATO sul territorio di destinazione.



RAPPRESENTAZIONE ESEMPIO 3: azione Movimento lavoratore.

ESEMPIO 3: L'immagine qui sopra mostra l'azione Movimento Lavoratore.

Il primo passo è selezionare un'unità. Questa deve essere il lavoratore più vicino alla base principale dell'Automa, ma, in questo caso, due lavoratori sono più vicini (nei riquadri nell'immagine qui sopra).

Visto che ci sono due unità valide, si applica lo spareggio: ordine normale di lettura dell'italiano, quindi si passano i territori da quello in alto a sinistra "leggendo" le righe una per una, da sinistra a destra. Il primo lavoratore che si incontra è quello nel riquadro verde e quindi quella è l'unità selezionata per questa azione.

Il prossimo passo è determinare i territori validi. Per l'azione Movimento lavoratore, i territori validi sono i territori nel vicinato di un'unità Automa qualsiasi (inclusa l'unità selezionata), che non contenga un'altra unità lavoratore Automa o un'unità avversaria. Tutti i territori validi sono identificati nell'immagine dal fatto che hanno un numero stampato su di essi.

Si prende il lavoratore selezionato dal tabellone (così

influenzando quali territori sono validi, ma non influenzerà quale sarà selezionato come destinazione).

Per l'azione Movimento lavoratore la regola per scegliere la destinazione è "Il territorio valido che è nel vicinato della maggior parte delle unità Automa e non è nel vicinato delle unità combattenti del giocatore umano".

Per ogni territorio valido, si conta quante altre unità Automa possono muoversi nel territorio a distanza di 1 territorio (ossia quanti possiedono il territorio valido nel proprio vicinato).

I numeri sui territori validi nell'immagine qui sopra mostrano il conteggio del vicinato per ogni territorio valido.

5 è il numero più alto di unità nel vicinato, quindi il lavoratore selezionato sarà posizionato sul territorio con il "5" verde come indicato dalla freccia.

Nota: I territori segnati con un * non possono essere scelti, perché sono nel vicinato di unità combattenti avversarie.

Abbiamo assunto che il giocatore umano abbia sbloccato l'abilità Passafiume.

MOVIMENTO MECH NON OFFENSIVO O MOVIMENTO PERSONAGGIO NON OFFENSIVO

1. SELEZIONARE UNITÀ: Il personaggio o Mech (come mostrato dall'icona sulla carta Automa) più vicino alla base principale dell'Automa.

SPAREGGIO: Normale ordine di lettura.

2. DETERMINARE I TERRITORI VALIDI: I territori nel vicinato di un'unità Automa o la sua base principale, che non contenga un'unità avversaria o un'unità combattente Automa oltre a quella selezionata nel passaggio 1.

3. PRENDERE IL MECH O IL PERSONAGGIO SELEZIONATO.

4. SCEGLIERE IL TERRITORIO DI DESTINAZIONE: Il territorio valido a distanza più breve da un'unità combattente avversaria (le unità combattenti avversarie sulla base principale sono ignorate a meno che non vi siano unità combattenti nemiche sul tabellone).

SPAREGGIO 1: Il territorio più vicino alla Fabbrica.

SPAREGGIO 2: Normale ordine di lettura.

5. POSIZIONARE IL MECH O IL PERSONAGGIO SELEZIONATO sul territorio di destinazione.



RAPPRESENTAZIONE ESEMPIO 4: Azione Movimento Mech non offensivo

INCONTRO/FABBRICA

1. SELEZIONARE UNITÀ: Il personaggio dell'Automa.

2. DETERMINARE I TERRITORI VALIDI: I territori nel vicinato di un'unità Automa che contenga la Fabbrica (se l'Automa non ha una carta Fabbrica) o un gettone Incontro.

3. PRENDERE IL PERSONAGGIO.

4. SCEGLIERE IL TERRITORIO DI DESTINAZIONE: Qualsiasi territorio valido senza un'unità avversaria o un Mech Automa.

SPAREGGIO 1: Il territorio più vicino alla Fabbrica.

SPAREGGIO 2: Normale ordine di lettura.

5. POSIZIONARE L'UNITÀ SELEZIONATA sul territorio di destinazione selezionato.

Se il personaggio termina l'azione Movimento su un territorio con un gettone Incontro (sia che abbia effettuato o meno l'azione Incontro/Fabbrica), rimuovi il gettone Incontro. Se il personaggio termina il turno sulla Fabbrica e l'Automa non ha una carta Fabbrica, pesca casualmente una carta Fabbrica e posizionala a faccia in giù vicino alla Plancia Fazione dell'Automa.

ESEMPIO 4: L'immagine qui sopra mostra l'azione Movimento Mech non offensivo. Il Mech nel riquadro verde sarà selezionato perchè è il Mech più vicino alla base principale dell'Automa.

I territori validi hanno dei numeri che indicano la distanza più breve ad un'unità combattente avversaria. Il numero verde indica che la Fabbrica verrà selezionata. Dei territori con distanza minima (1) dalle unità combattenti del giocatore umano, è la più vicina alla Fabbrica.

BONUS RECLUTA (PASSO 2C)

Dopo che hai risolto le prime due righe dello schema, prosegui con la terza, il bonus recluta. Quando c'è un'icona recluta (🛡️) mostrata sulla terza riga, sarà seguita da un'icona Potere, o moneta, o Popolarità o un'icona carta Combattimento. Se hai arruolato la recluta con il Bonus Recluta Continuo corrispondente, allora guadagni quel bonus. (Ad es. se è mostrato un simbolo potere e hai il Recluta Bonus Continuo che ti fa guadagnare Potere, allora guadagni un punto Potere). Il bonus recluta non offre benefici per l'Automa, visto che non ha reclute.

AGGIORNARE TRACCIATO STELLA (PASSO 3)

Nel passo "Aggiornare Tracciato Stella" del turno dell'Automa, se c'è un simbolo ★ al centro della carta, muovi il segnalino sul Tracciato Stella uno spazio verso destra. Se è già sullo spazio più a destra, allora muovi il segnalino nello spazio più a sinistra della riga sottostante.

Se c'è un simbolo 🚫, il segnalino non viene mosso.

Fino a che il segnalino è su uno spazio con un 🌊, le unità Automa **non possono attraversare fiumi o usare i laghi**. Una volta che il segnalino ha avanzato oltre quegli spazi, allora le unità Automa:

- trattano i laghi come territori normali;
- possono attraversare tutti i fiumi.



STELLE E CAMBIO SCHEMA

Se il segnalino sul Tracciato Stella è posizionato su una stella intera (★), prendi una stella dalla Plancia Fazione dell'Automa e posizionala vicino al Tracciato del Trionfo.

La prima volta che l'Automa guadagna una stella in questo modo (★) fai queste due cose:

- rimescola le pile degli scarti nel mazzo a formare un nuovo mazzo. Ruota il mazzo di 180 gradi in modo che, nelle pescate future, lo Schema II risulti rivolto verso l'alto;
- passa ad usare lo Schema II sulle carte Automa per il resto della partita.

NOTA DEL DESIGNER: La scelta di quali stelle posiziona l'Automa come un giocatore umano si basa se, come giocatore umano, hai un impatto sul come l'Automa ottiene queste stelle. Le cose che non puoi influenzare sono state astratte nel Tracciato Stella per ridurre il peso di giocare come Automa.

Ci sono altri due modi in cui l'Automa può posizionare le stelle:

- possono essere posizionate fino a 2 stelle sul Tracciato del Trionfo grazie alla vincita di combattimenti;
NOTA: Anche quando l'Automa gioca con la Sassonia può posizionare al massimo due stelle per vittoria di combattimento, visto che l'Automa non usa le abilità di Fazione.
- viene posizionata una stella sul Tracciato del Trionfo quando l'Automa raggiunge la fine del Tracciato del Potere.

NOTA: Il piazzamento di una stella da un combattimento o per raggiungimento della fine del Tracciato del Potere non innesca il cambio allo Schema II.

Questi sono gli unici due modi in cui l'Automa posiziona le stelle.

COMBATTIMENTO

Gli attacchi sono gestiti in maniera simile alle partite a più giocatori con l'eccezione del modo in cui l'Automa decide quanto Potere e carte Combattimento usare. Ogni regola che non viene esplicitamente qui sostituita rimane valida.

Se muovi una delle tue unità combattenti su un territorio contenente solo un lavoratore Automa, rimuovi quel lavoratore e mettilo sulla sua base principale e riduci la Popolarità come nel gioco a più giocatori. Quindi, devi controllare se puoi reclamare delle risorse come descritto in "Risolvere le Risorse" qui in basso.

Quando avviene un combattimento tra unità combattenti, usa questa procedura:

1. scegli il tuo Potere in combattimento e le tue carte Combattimento;
2. pesca una carta Automa e posizionala lateralmente sulla pila degli scarti del combattimento. Viene usata solo la Tabella Combattimento in basso a sinistra. Ignora tutte le altre informazioni sulla carta;
3. trova il range di Potere nella riga superiore della Tabella Combattimento che corrisponde al Potere attuale dell'Automa;
4. il numero al di sotto del range di Potere di Combattimento dell'Automa mostra quanto potere userà in Combattimento. Se ha meno potere di quanto indicato, ne gioca quanto ne ha;

5. In aggiunta a questo potere, l'Automa aggiungerà un numero di carte Combattimento casuali dal suo mazzo come indicato dall'ammontare di simboli carta Combattimento nella sezione Combattimento della carta (da 0 a 3 carte). Se ha meno carte di quelle indicate, ne gioca quante ne ha;

6. Se l'Automa perde il combattimento, allora fai ritirare le sue unità combattenti (personaggio/Mech) **sulla Plancia Fazione invece che sulla base principale.**

A seguito del combattimento, devi controllare se reclami delle risorse sul terreno contestato, come descritto in "Risolvere le Risorse" qui in basso.

Tutto il resto, incluso la decisione del vincitore, la riduzione del Potere, far ritornare i lavoratori alla base principale e lasciare che il perdente peschi una carta Combattimento viene fatto seguendo la procedura del Combattimento normale.

ESEMPIO 5: L'Automa ha 12 punti Potere e pesca una carta con la seguente sezione Combattimento:



Visto che l'Automa ha un valore di Potere pari a 12, usa 5 punti Potere e 2 carte Combattimento.

Altrimenti, se avesse avuto 1 solo punto Potere, avrebbe usato 1 punto Potere e 2 carte.

Il diagramma qui sotto mostra la distribuzione del numero di carte Combattimento sulle 19 carte Automa.

CARTE COMBATTIMENTO USATE	NUMERO DI CARTE AUTOMA CON QUESTO NUMERO DI SIMBOLI DI CARTA COMBATTIMENTO
0 CARTE	4
1 CARTA	9
2 CARTE	5
3 CARTE	1

NOTA DEL DESIGNER: A volte i giocatori si dimenticano se hanno mosso il segnalino sul Tracciato Stella. Posizionare le carte Automa usate per il Combattimento in una pila degli scarti separata ti permette di controllare se l'indicazione sulla carta Tracciato Stella sia sullo spazio corretto contando i simboli ★ sulle carte nella pila degli scarti principale.

RISOLVERE LE RISORSE

Visto che l'Automa non usa le risorse, viene effettuato un passaggio ulteriore dopo il Combattimento, per simulare le risorse Automa sul tabellone.

Se eri l'attaccante e hai vinto (o se hai mosso in uno spazio con solo un lavoratore Automa), allora prendi l'ultima carta Automa non usata per il combattimento (ossia la carta in cima alla pila degli scarti principale) e trova il numero di risorse mostrato nel Riquadro Risorsa. Posiziona tante risorse pari a quel numero sul territorio contestato, del tipo ivi prodotto. Se il territorio conquistato è un lago, villaggio o la Fabbrica allora non vengono posizionate risorse, visto che quei territori non producono risorse. Se ci sono stati più combattimenti su diversi territori in un turno, viene usata la stessa carta per risolvere le risorse di quei territori.



Se sei obbligato a rimescolare per pescare una carta Combattimento, allora è una buona idea posizionare la risorsa che potevi vincere sul territorio prima di rimescolare, così da ricordarti quante risorse sono in gioco.

Se l'Automa era l'attaccante e vince, o se ha mosso su un territorio con solo lavoratori o risorse, allora rimuovi tutte le risorse dal territorio.

PUNTEGGIO

L'Automa guadagna monete come se fosse un giocatore umano:

- 4 monete per stella posizionata, incluse quelle fuori dal Tracciato del Trionfo;
- 3 monete per territorio controllato.

Dal momento che non produce risorse o costruisce strutture, non guadagna monete per questi due aspetti.

Tu guadagni monete come in una partita a più giocatori, ad eccezione che le risorse che ti fanno guadagnare monete sono un massimo di 6 per territorio.

Il vincitore è scelto come al solito, ad eccezione che le risorse non sono per risolvere i pareggi.

MODIFICARE LA DIFFICOLTÀ E LA PERSONALITÀ DELL'AUTOMA

NOTA DEL DESIGNER: *Scythe è un gioco che permette di giocare in diversi modi. Se i giocatori desiderano costruire il proprio impero pacificamente, possono farlo con conflitti limitati. Se, d'altra parte, ai giocatori piacciono i confronti diretti, Scythe Automa accomoda anche quello stile di gioco.*

L'Automa è pensato per essere abbastanza aggressivo, ma vogliamo che supporti diversi tipi di stile di gioco come una partita a più giocatori. Ci sono diverse opzioni per modificare l'esperienza di gioco al tuo gusto. Ti incoraggiamo fortemente a sperimentare per trovare il tuo stile di gioco preferito.

La tua scelta di distanza tra le basi principali delle fazioni ha un impatto sul gioco, così come la carta Tracciato Stella che selezioni. Quest'ultima determina il livello di difficoltà base:

AUTOMETTA è per i principianti e i giocatori che vogliono avere molto tempo per costruire il proprio impero;

AUTOMA è la difficoltà normale;

AUTOMASZYNA è per i veterani;

ULTIMASZYNA (vedi le regole speciali qui sotto) è per coloro che si sentono migliori del team di sviluppo Automa.

In più, puoi modificare la difficoltà e la personalità dell'Automa usando uno dei cambiamenti alle regole seguenti:

- salta i turni dell'Automa come nella difficoltà Autometta, ma usa le carte Tracciato Stella Automa o Automaszyna;
- ogni volta che l'Automa guadagna monete, dai una o due monete in più o in meno che il numero mostrato sulla carta Automa. Non può mai essere un numero negativo di monete;
- ogni volta che l'Automa guadagna Potere, dai uno o due punti Potere in più o in meno che il numero mostrato sulla carta. Non può mai perdere potere per via di modificatori negativi;
- ogni volta che l'Automa muove un'unità, gira una carta Combattimento dal tabellone. Se è un 4 o un 5, l'Automa non fa azione Movimento questo turno dalla prima riga della schema;

- ogni volta che l'Automa schiera un'unità, gira una carta Combattimento dal tabellone. Se è un 4 o un 5, l'Automa non schiera unità in questo turno;
- invece di effettuare un'azione Movimento per carta, esegui tutte le azioni Movimento dello Schema. Quando giochi con questa regola, l'Automa fa Incontri e prende la carta Fabbrica nel momento in cui entra nei territori, invece che alla fine del turno e molte volte lascerà quei territori con un'azione Movimento personaggio.

NOTA DEL DESIGNER: *Alcuni playtester hanno superato il livello di abilità della maggior parte di noi. Per loro abbiamo creato Ultimaszyna.*

ULTIMASZYNA è un livello di difficoltà speciale per i più forti:

- le unità Ultimaszyna non sono ristrette dall'acqua in qualsiasi momento quindi possono lasciare la propria penisola iniziale dall'inizio della partita;
- Ultimaszyna effettua tutte le azioni Movimento valide invece che solo la prima. Risolvi ogni azione completamente prima di passare alla prossima. Quando giochi con questa regola, l'Automa fa incontri e prende la carta Fabbrica nel momento in cui entra nei territori, invece che alla fine del turno e molte volte lascerà quei territori con un'azione Movimento personaggio;
- dopo aver perso il combattimento, le unità combattenti Ultimaszyna sono spostate sulla base principale dell'Automa, invece che sulla Plancia Fazione;
- Ultimaszyna guadagna una moneta in più ogni volta che una carta Automa gli conferisce una o più monete;
- Ultimaszyna guadagna un punto Potere in più ogni volta che una carta Automa gli conferisce uno o più punti Potere.

NOTA DEL DESIGNER: *Se sei interessato al gioco in solitaria, segui il mio blog su: www.automafactory.com*

