

SCYTHE

AUTOMA

DISEÑADOR: MORTEN MONRAD PEDERSEN
ASISTENTE DE DISEÑO: DAVID STUDLEY
ASISTENTE ESPECIAL: LINES J. HUTTER

No te preocupes si no tienes tiempo, posibilidad o ganas de reunir a un grupo de jugadores. Nosotros te echamos un cable. Este libro incluye en Scythe un oponente artificial llamado el Automa, para que puedas jugar en solitario.

COMPONENTES

19 cartas
de Automa



4 cartas
de seguimiento de
estrella del Automa



8 cartas
de referencia del
Automa



NOTA DEL CREADOR: esta variante de un jugador tiene su origen en la expansión Tuscany del juego Viticulture, un juego que se sitúa en la Italia premoderna. Al diseñar aquella variante, buscábamos una palabra para describir al rival artificial. «Automa», la palabra italiana para «autómata», era perfecta y se ha mantenido en Scythe.

NOTA DEL CREADOR: se pueden encontrar reglas experimentales para jugar con cualquier número de humanos y jugadores Automa (máximo 5) en: <https://boardgamegeek.com/thread/1469589>

EL AUTOMA

Como jugador, sigue las reglas habituales, tal y como si jugaras contra otro humano. El Automa, sin embargo, sigue una serie de reglas simplificadas, diseñadas a propósito para reducir la molestia de controlar el Automa.

El Automa:

- No tiene reclutas, estructuras, mejoras ni cartas de objetivo.
- Su popularidad es invariable.
- No produce recursos.
- No paga costes para realizar acciones.
- No utiliza túneles.
- No usa ninguna habilidad de facción o de mech de su tablero de facción.
- No tiene tablero de jugador.
- Trata los lagos como territorios normales (hexágonos) y puede atravesar cualquier río a partir de un determinado momento de la partida.
- Retira las unidades de combate a su tablero de facción.
- Coloca sus estrellas de manera diferente.

No es necesario que memorices estas variantes, ya que se repetirán en las secciones correspondientes del reglamento.

PREPARACIÓN

La preparación del jugador se realiza de la manera habitual. El tablero de juego y las cartas se colocan como en una partida de 2 jugadores (usa 3 cartas de Fábrica). Para el Automa haz lo siguiente:

- Dale al Automa un tablero de facción a tu elección, según el tipo de experiencia de juego que busques. En tu primera partida, te recomendamos elegir una facción con un cuartel general lo más retirado posible del cuartel general de tu facción.
- Dale al Automa el poder y las cartas de combate que se especifican en su tablero (colócalas boca abajo sin mirarlas).
- Dale al Automa 5 monedas.
- Coloca la ficha de popularidad del Automa en el nivel 10 del marcador de popularidad. Siempre se mantendrá en ese espacio.
- Coloca 2 trabajadores y el personaje en el tablero, tal y como lo harías con un jugador humano.
- Coloca los mechs, las estrellas y los trabajadores restantes en su tablero de facción.
- Coge una de las cuatro cartas de seguimiento de estrella del Automa para elegir la dificultad. Coloca un cubo de tecnología en el espacio marcado con "I" del seguimiento de estrella. Te recomendamos encarecidamente que utilices la carta de seguimiento de estrella «Autometta» hasta que vengas al Automa en ese nivel al menos una vez. (Nota: las cartas de seguimiento de estrella tienen diferentes nombres según la dificultad, pero en este reglamento se usará el término «el Automa» de manera genérica para todos los niveles).
- Baraja la pila de 19 cartas de Automa y colócalas boca abajo, dejando espacio para dos pilas de descartes a su lado (serán la pila principal y la pila de descartes de cartas de combate). Organiza las cartas para que todas apunten en la misma dirección, con el "I" en la parte superior.



TURNOS DEL AUTOMA

Llevas a cabo el primer turno, seguido del Automa. Sigues alternando turnos a lo largo del juego hasta que uno de vosotros coloque su sexta estrella. Cada turno del Automa se controla mediante la carta de Automa.

CARTA DE AUTOMA



EJEMPLO DE CARTA DE AUTOMA

- La parte verde de la carta se llama «Estrategia I» y dicha estrategia se seguirá al comienzo de la partida. Después de que ocurra un evento concreto, la pila se girará 180 grados y el Automa usará la parte roja, llamada «Estrategia II», durante el resto del juego (este cambio se describe con más detalle en la sección **Estrellas y cambio de estrategia**, página 9). La estrategia de la parte superior es la estrategia activa y determina las acciones que el Automa tiene previstas para el turno actual.
- La estrella gris con la X roja en el medio del tablero indica que no debes avanzar el cubo en la carta de seguimiento de estrella.
- Si colocas de lado la carta, podrás ver en la parte inferior izquierda la tabla de combate, que se utiliza para resolver combates.
- El espacio de recursos de la parte inferior derecha determina el número de recursos que se colocan en un territorio cuando conquistas un territorio que estaba ocupado por el Automa.
- La tabla de combate y el espacio de recursos se usan sin importar qué estrategia está activa y el color de fondo de la carta no tiene ningún efecto sobre ellos.

Si en algún momento necesitas robar una carta y no queda ninguna en la pila del Automa, vuelve a barajar las 19 cartas de las dos pilas de descartes en una sola y luego roba.

PASOS PARA EL TURNO DEL AUTOMA

El turno de un Automa se estructura en los siguientes pasos:

1. **ROBA UNA CARTA DE AUTOMA** y colócala boca arriba sobre la pila principal de descartes con la estrategia activa en la parte superior. Si estás jugando con la dificultad Autometta y aparece  en la primera fila de la estrategia activa, salta el turno del Automa.
2. **SIGUE LA ESTRATEGIA ACTIVA** desde la parte superior a la inferior:
 - A. realiza una única **acción de mover** con el Automa.
 - B. El Automa **puede ganar cosas** con la acción de ganar del automa.
 - C. Puedes recibir una **bonificación de recluta**.

REALIZAR ACCIONES DE MOVER (PASO 2A)

Los símbolos de la primera fila de la estrategia te indican las posibles acciones de movimiento (es necesario realizar al menos una). Haz lo siguiente:

- Empieza con el primer símbolo de la izquierda y valora si dicho símbolo permite al Automa realizar una acción de movimiento válida. Si la acción de mover no es válida, pasa al siguiente símbolo de esta fila.

NOTA: Dejar que una unidad «mueva» a un territorio donde ya se encuentra es un movimiento válido.

- Tan pronto como se realice algún movimiento válido, **no lleves a cabo más acciones de esta fila**.
- Si ningún símbolo de la primera fila permite un movimiento válido, el Automa no realiza acciones de mover en este turno.
- Las acciones entre paréntesis con un icono de facción **solo se tienen en cuenta si el Automa está jugando con esa facción**.

Una vez que el cubo de la carta de seguimiento de estrella abandone los espacios de  (ver **Actualiza el seguimiento de estrella**, página 9), todas las unidades Automa, incluyendo los trabajadores, tratarán los lagos como territorios normales y podrán cruzar cualquier río. Hasta que esto pase, las unidades del Automa estarán limitadas a la península de su facción.

Para seleccionar la unidad que va a mover, el Automa elige la unidad más cercana a su cuartel general. Para colocar una unidad, si varios territorios ofrecen opciones idénticas, el Automa elige el territorio más cercano a la Fábrica: el Automa quiere alejarse de su cuartel general y concentrar sus unidades alrededor de la Fábrica.

En los casos en los que la proximidad al cuartel general o a la Fábrica no sirva para deshacer el empate, elige la unidad o territorio que iría en primer lugar si cuentas los territorios siguiendo un orden de lectura normal. Es decir, empieza con el primer territorio de la izquierda en la fila superior y ve hacia la derecha del todo. A continuación, haz lo mismo en la siguiente fila de abajo y así sucesivamente (en la sección **Mover trabajador** se muestra un ejemplo para esta regla).

Todas las acciones de mover siguen el mismo procedimiento de cinco pasos e implican un concepto llamado «vecindarios».

NOTA: En Scythe, las acciones de atacar se consideran también acciones de movimiento.

3. **AVANZA EN LA CARTA DE SEGUIMIENTO DE ESTRELLA** si se indica en la fila de «Progreso en el seguimiento de estrella» de la carta de Automa.

NOTA: La acción de mover se realiza antes de la acción de ganar cosas y, de este modo, las unidades no se podrán mover en el mismo turno que se han adquirido.

NOTA: Como en una partida de varios jugadores, el juego termina inmediatamente después de que alguien coloque su sexta estrella. Por lo tanto, si una acción de la carta del Automa provoca que se coloque la sexta estrella, las acciones restantes de la carta no se llevan a cabo.



Ejemplo de una carta de Automa con dos posibles acciones de movimiento. El primer símbolo de la izquierda indica que el Automa pasará el turno si estás jugando con el nivel Autometta.



NOTA DEL CREADOR: el sistema de movimiento conlleva un proceso de aprendizaje y, en tu primera partida, te llevará algún tiempo hacerte con él. A medida que ganes experiencia, el proceso será más fluido y te darás cuenta de que no hay necesidad de analizar todos los territorios antes de mover. Aprenderás a diferenciar más fácilmente los más relevantes. P. ej., para la acción de mover trabajador, te centrarás solo en las zonas en las que el Automa ya dispone de más unidades y, para el movimiento de personajes o mechs, en los territorios más cercanos a las unidades de combate del jugador humano. En la mayoría de los casos, serás capaz de identificar visualmente de 1 a 4 territorios relevantes e ignorar los demás.

VECINDARIOS

El vecindario de una unidad es el territorio donde está la unidad más los territorios que puede alcanzar dicha unidad mediante una acción de mover 1 territorio. Salvo en algunos casos, casi siempre se tratará del territorio donde está la unidad y los seis territorios que lo rodean.

Las unidades situadas en el cuartel general no tienen vecindarios. No obstante, el cuartel general del Automa tiene su propio vecindario, que consiste en los dos territorios adyacentes al cuartel, situados en su península original.



ILUSTRACIÓN DEL EJEMPLO 1: el vecindario del mech de Crimea controlado por un jugador humano.



ILUSTRACIÓN DEL EJEMPLO 2: el vecindario de una unidad del Automa después de obtener la habilidad de mover sobre el agua.

EJEMPLO 1: la ilustración de arriba muestra el vecindario de un mech de Crimea controlado por un jugador humano, el cual ha desplegado un mech y ha obtenido la habilidad de mover a través de ríos (la facción de Crimea puede mover a través de ríos hacia granjas (🌾) y tundras (❄️)). Aquí tienes los motivos por los que los territorios de este ejemplo se consideran o no vecindarios:

- A:** conectado directamente por tierra.
- B:** el territorio actual de la unidad siempre cuenta como vecindario.
- C:** las unidades del jugador humano con la facción de Crimea no pueden mover hacia lagos.
- D:** este territorio está separado por un río que la facción de Crimea no puede cruzar.
- E:** la facción de Crimea puede mover a través de ríos hacia tundras (❄️).

EJEMPLO 2: si la misma unidad del ejemplo anterior fuera un mech del Automa y el Automa hubiera ganado la habilidad de mover a través de ríos (ver **Actualiza el seguimiento de estrella**), el vecindario estaría formado por su territorio más los seis territorios que lo rodean.

TELETRANSPORTE DEL AUTOMA

Según la enciclopedia Automa: es sabido que todas las unidades Automa llevan lo que los estudiosos llaman comúnmente «portales de teletransporte Automa», que permiten a cualquier Automa teletransportarse a la ubicación de otra unidad Automa de manera instantánea. Después de hacerlo, pueden seguir su movimiento con normalidad. Cómo lo hacen es un tema que ha suscitado grandes debates y se barajan desde teorías cuánticas hasta agujeros de gusano y viajes espacio-temporales.

En el juego, esto significa que las unidades Automa pueden mover a cualquier territorio del vecindario de cualquier unidad Automa con su acción de mover única.

SÍMBOLOS DE LA ACCIÓN DE MOVER

La siguiente sección explica cada uno de los símbolos de la acción de mover.

Recuerda que los símbolos de acciones entre paréntesis con un icono de facción solo se tienen en cuenta si el Automa está jugando con esa facción. P. ej., los símbolos (🌊🏘️👤) harían que un trabajador moviera si el Automa está jugando con la facción de Nórdicos. Si el Automa está jugando con cualquier otra facción, la acción se ignoraría.

Siempre que la acción de la facción se pueda realizar, las otras acciones de mover de la carta no se tienen en cuenta.

🏘️👤 MOVER TRABAJADOR

1. SELECCIONAR UNIDAD: el trabajador del Automa más cercano al cuartel general del Automa.

EN CASO DE EMPATE: seguir el orden de lectura normal.

2. DETERMINAR LOS TERRITORIOS VÁLIDOS: los territorios del vecindario de cualquier unidad del Automa o de su cuartel general que no contengan ninguna unidad enemiga o trabajador del Automa diferente al elegido en el paso 1.

3. COGE EL TRABAJADOR SELECCIONADO.

4. ELIGE EL TERRITORIO DE DESTINO: el territorio válido dentro del vecindario de la mayoría de unidades del Automa y que no esté en el vecindario de las unidades de combate enemigas.

EN CASO DE EMPATE (1): el territorio más cercano a la Fábrica.

EN CASO DE EMPATE (2): seguir el orden de lectura normal.

5. COLOCA EL TRABAJADOR en el territorio de destino.



ILUSTRACIÓN DEL EJEMPLO 3: Acción de mover trabajador

EJEMPLO 3: la ilustración superior muestra una acción de mover un trabajador.

El primer paso es seleccionar la unidad. Esta unidad será el trabajador más cercano al cuartel general del Automa. No obstante, en este caso son dos los trabajadores más cercanos (en la ilustración se señalan con un recuadro).

Al haber dos unidades válidas, aplicamos la regla en caso de empate: el orden de lectura normal. Por lo tanto, contamos los territorios desde la primera fila de la superior izquierda y vamos «leyendo» las filas una a una, de izquierda a derecha. El primer trabajador con el que nos hemos topado es el que aparece dentro del recuadro verde y, por lo tanto, será la unidad elegida para la acción.

El siguiente paso será determinar los territorios válidos. Para la acción de mover trabajador, los territorios válidos son aquellos del vecindario de cualquier unidad del Automa (incluida la unidad seleccionada) que no contengan otros trabajadores del Automa o unidades enemigas. Todos los territorios válidos son los que aparecen en la imagen con un número.

A continuación, cogemos el trabajador seleccionado del

tablero (influyó en qué territorios eran válidos pero no influirá en cuál se elige como destino).

Para la acción de mover trabajador, la regla para elegir el destino es: «el territorio válido dentro del vecindario de la mayoría de unidades del Automa y que no esté en el vecindario de las unidades de combate enemigas».

Por cada territorio válido, contamos cuántas unidades del Automa podrían mover al territorio mediante una acción de mover 1 territorio (es decir, cuántas unidades tienen ese territorio válido en su vecindario).

El número sobre los territorios válidos en la imagen muestra el recuento de vecinos para cada territorio válido.

El número más alto de unidades vecinas es 5, por lo que el trabajador seleccionado se colocará en el territorio con un 5 verde, tal y como indica la flecha.

Nota: los territorios marcados con un «*» no se pueden elegir porque son vecinos de unidades de combate enemigas.

En este ejemplo, asumimos que el jugador humano ha desbloqueado la habilidad de mover a través de ríos.

MOVER MECH O PERSONAJE SIN ATACAR

1. **SELECCIONAR UNIDAD:** el mech o personaje (tal y como se representa el icono de la carta de Automa) más cercano al cuartel general.

EN CASO DE EMPATE: seguir el orden de lectura normal.

2. **DETERMINAR LOS TERRITORIOS VÁLIDOS:** los territorios del vecindario de cualquier unidad del Automa o de su cuartel general que no contengan ninguna unidad enemiga o unidad de combate del Automa diferente a la elegida en el paso 1.

3. **COGE EL MECH O PERSONAJE.**

4. **ELIGE EL TERRITORIO DE DESTINO:** el territorio válido que tenga más cerca una unidad de combate enemiga (las unidades de combate enemigas en cuarteles generales se ignoran, a menos que no haya unidades de combate enemigas en el resto del tablero).

EN CASO DE EMPATE (1): el territorio más cercano a la Fábrica.

EN CASO DE EMPATE (2): seguir el orden de lectura normal.

5. **COLOCA EL MECH O PERSONAJE** en el territorio de destino.



ILUSTRACIÓN DEL EJEMPLO 4: Acción de mover mech sin atacar.

ENCUENTRO O FÁBRICA

1. **SELECCIONAR UNIDAD:** el personaje del Automa

2. **DETERMINAR LOS TERRITORIOS VÁLIDOS:** los territorios del vecindario de cualquier unidad del Automa que contengan la Fábrica (si el Automa no tiene carta de Fábrica) o una ficha de encuentro.

3. **COGE EL PERSONAJE.**

4. **ELIGE EL TERRITORIO DE DESTINO:** Cualquier territorio válido sin unidades enemigas o mechs del Automa.

EN CASO DE EMPATE (1): el territorio más cercano a la Fábrica.

EN CASO DE EMPATE (2): seguir el orden de lectura normal.

5. **COLOCA LA UNIDAD SELECCIONADA** en el territorio de destino.

Si el personaje acaba en algún caso su acción de mover en un territorio con una ficha de encuentro (sin importar si realizó la acción de encuentro o Fábrica), elimina la ficha de encuentro. Si el personaje acaba su turno en la Fábrica y el Automa no tiene ninguna carta de Fábrica, roba entonces una carta de Fábrica al azar y colócala boca abajo junto al tablero de facción del Automa.

EJEMPLO 4: la imagen superior muestra una acción de mover mech sin atacar. El mech, marcado con un recuadro verde, será la unidad seleccionada porque es el mech más cercano al cuartel general del Automa.

Los territorios válidos tienen números que indican la distancia más corta de ese territorio con una unidad de combate enemiga. El número verde indica que se elegirá la Fábrica. De los territorios con la distancia más corta (1) a las unidades de combate del jugador humano, se encuentra más cerca de la Fábrica.

ATAQUE CONTRA UNA UNIDAD DE COMBATE

CONDICIÓN: el Automa solo atacará si su poder es al menos X (el número que aparece junto al icono de combate en el símbolo de acción).

- 1. SELECCIONAR UNIDAD:** la unidad de combate del Automa más cercana al cuartel general del Automa.
EN CASO DE EMPATE: seguir el orden de lectura normal.
- 2. DETERMINAR LOS TERRITORIOS VÁLIDOS:** cualquier territorio en el vecindario de cualquier unidad del Automa o de su cuartel general que contenga alguna unidad de combate enemiga.
- 3. COGE LA UNIDAD DE COMBATE SELECCIONADA.**
- 4. ELIGE EL TERRITORIO DE DESTINO:** el territorio válido con el menor número de unidades de combate enemigas.
EN CASO DE EMPATE (1): el territorio más cercano a la Fábrica.
EN CASO DE EMPATE (2): seguir el orden de lectura normal.
- 5. COLOCA LA UNIDAD SELECCIONADA** en el territorio de destino.

Ver **Combate** (página 10) para más instrucciones sobre cómo resolver el combate con el Automa.

ATAQUE CONTRA UN TRABAJADOR

- 1. SELECCIONAR UNIDAD:** la unidad de combate del Automa más cercana al cuartel general del Automa.
EN CASO DE EMPATE: seguir el orden de lectura normal.
 - 2. TERRITORIOS VÁLIDOS:** cualquier territorio en el vecindario de cualquier unidad del Automa o de su cuartel general que contenga al menos un trabajador enemigo pero sin unidades de combate.
 - 3. COGE LA UNIDAD DE COMBATE SELECCIONADA.**
 - 4. ELIGE EL TERRITORIO DE DESTINO:** el territorio válido con más recursos (los territorios que no tengan recursos se tendrán en cuenta solo si ningún otro territorio válido tiene recursos).
EN CASO DE EMPATE (1): el territorio más cercano a la Fábrica.
EN CASO DE EMPATE (2): seguir el orden de lectura normal.
 - 5. COLOCA LA UNIDAD SELECCIONADA** en el territorio de destino.
- Elimina cualquier recurso del territorio en disputa y retira tu trabajador o trabajadores a tu cuartel general.

EL AUTOMA GANA COSAS (PASO 2B)

Después de realizar una acción de mover, resuelve la segunda fila de la estrategia: por **cada** símbolo presente, realiza la acción del símbolo que se indica en la lista de abajo.

Las acciones entre paréntesis con un icono de facción solo se realizan si el Automa está jugando con esa facción. P. ej., con , el Automa solo ganaría una acción extra de desplegar mech o personaje si juega con la facción Rusoviética.

-  : despliega un trabajador del tablero de facción del Automa (si queda alguno) en el cuartel general del Automa.
NOTA: no se despliega en una aldea como lo haría con un jugador humano.
-  : si el personaje del Automa está en su tablero de facción, despliégalo en el cuartel general del Automa. De lo contrario, despliega un mech del tablero de facción del Automa (si queda alguno) en el cuartel general del Automa.
-  : dale al Automa 1 moneda.
-  : aumenta el poder del Automa en 1.
-  : dale al Automa 1 carta de combate boca abajo.



COMBATE

Los ataques se realizan de manera similar al multijugador habitual, con una diferencia importante: la manera en la que el Automa decide cuánto poder y cuántas cartas de combate usar. Cualquier regla habitual que no se anule a continuación sigue estando vigente.

Si mueves alguna de tus unidades de combate a algún territorio con algún trabajador del Automa y ningún otro tipo de unidad diferente, retira ese trabajador al cuartel general del Automa y reduce tu popularidad, tal y como en el multijugador habitual. Después, revisa si puedes reclamar algún recurso en el territorio, tal y como se describe más abajo, en la sección **Resolver recursos**.

Si el combate tiene lugar entre dos unidades de combate, sigue este procedimiento:

1. Elige tus poder de combate y las cartas de combate.
2. Roba una carta de Automa y colócala de lado sobre la pila de descartes de cartas de combate. Solo se utiliza la tabla de combate de la parte inferior izquierda. Ignora cualquier otra información de la carta.
3. Busca el rango de poder en la fila superior de la tabla de combate que se corresponda con el poder actual del Automa.
4. El número bajo el rango de poder de combate del Automa muestra cuánto poder usará el Automa en combate. Si dispone de menos poder del indicado, usará todo el que tenga disponible.

5. Además de su poder, el Automa añadirá un número aleatorio de cartas de poder de su pila; tantas como se indiquen en el símbolo o símbolos de cartas de combate en la sección de combate de la carta (de 0 a 3 cartas). Si dispone de menos cartas de las indicadas, usará todas las que tenga disponibles.

6. Si el Automa pierde el combate, retira sus unidades de combate (personajes o mechs) a su **tablero de facción en lugar de a su cuartel general**.

Después del combate, revisa si puedes reclamar algún recurso en el territorio, tal y como se describe más abajo, en la sección **Resolver recursos**.

Todo lo demás, desde determinar el vencedor, reducir el poder, retirar a los trabajadores al cuartel general y la posibilidad de que el perdedor gane una carta de combate se hace de la manera habitual.

EJEMPLO 5: el Automa tiene 12 de poder y roba una carta con la siguiente sección de combate:



Como el Automa tiene un valor de poder de 12, usa 5 de poder y 2 cartas de combate.

En otra situación, si hubiera tenido solo 1 de poder, habría utilizado solo 1 de poder y 2 cartas.

La tabla de abajo muestra la distribución del número de cartas de combates indicadas a lo largo de las 19 cartas de Automa:

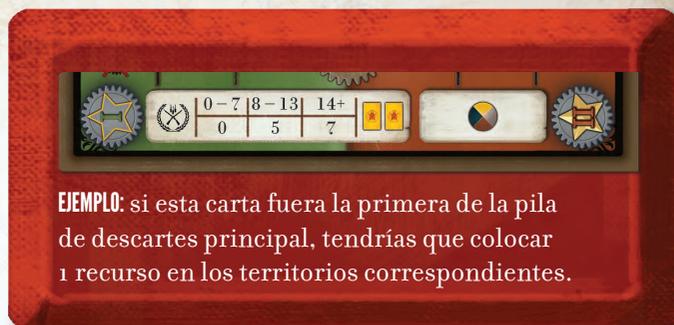
CARTAS DE COMBATE INDICADAS	NÚMERO DE CARTAS DE AUTOMA CON ESTE NÚMERO DE CARTAS DE COMBATE
0 CARTAS DE AUTOMA	4
1 CARTA DE AUTOMA	9
2 CARTAS DE AUTOMA	5
3 CARTAS DE AUTOMA	1

NOTA DEL CREADOR: a veces, los jugadores olvidan si han movido el cubo a lo largo de la carta de seguimiento de estrella. Colocar las cartas de Automa utilizadas en una pila descartes aparte te permite verificar si el cubo de la carta de seguimiento de estrella está el espacio correcto. Para ello haz un recuento de símbolos de ★ en las cartas de la pila de descartes principal.

RESOLVER RECURSOS

Ya que el Automa no utiliza recursos, se realiza un paso extra tras el combate para simular los recursos que el automa tiene Automa sobre en el tablero.

Si eres el atacante y ganas (o si has movido a un espacio solo con trabajadores del Automa), coge la última carta de Automa descartada que no se haya usado para combatir (es decir, la primera carta de la pila principal de descartes) y busca el número de recursos mostrado en el espacio de recursos. Coloca un número de recursos igual a dicho número sobre el territorio conquistado y del tipo que se produce en dicho territorio. Si el territorio conquistado es un lago, una aldea o la Fábrica, no se colocan recursos, ya que dichos territorios no producen recursos. Si tienen lugar varios combates en diferentes lugares durante el mismo turno, se utiliza la misma carta para resolver recursos en todos los territorios.



Si tienes que volver a barajar para robar la carta de combate, es una buena idea colocar el recurso que podrías ganar en el territorio antes de barajar, para que recuerdes cuántos recursos hay en juego.

Si el Automa es el atacante y gana, o si ha movido a un territorio con solo trabajadores o recursos, elimina todos los recursos del territorio.

PUNTUACIÓN

El Automa puntúa y cuenta sus monedas como si fuera un jugador humano:

- Recibe 4 monedas por estrella, incluyendo las colocadas fuera del marcador de victoria.
- 3 monedas por territorio controlado.

El Automa no gana monedas por recursos o estructuras, ya que no produce ni construye.

Tu puntuación se contabiliza de la manera habitual, a excepción de los recursos, ya que puntúas un máximo de 6 recursos por territorio.

El vencedor se determina de la manera habitual, pero los recursos no se utilizan para deshacer el empate.

AJUSTAR LA DIFICULTAD Y LA PERSONALIDAD DEL AUTOMA

NOTA DEL CREADOR: Scythe es un juego que permite diferentes estilos de juego. Si los jugadores quieren poner en marcha su maquinaria pacíficamente, pueden hacerlo limitando los conflictos. Por el contrario, si quieren centrarse en los enfrentamientos, el Automa de Scythe se ajusta también a ese estilo.

El Automa se ha diseñado para ser bastante agresivo, pero la idea es que pueda tener varios estilos de juego, al igual que en el multijugador habitual. Hay una gran cantidad de opciones para ajustar la experiencia de juego a tu medida. Te recomendamos encarecidamente que experimentes y elijas tu estilo de juego favorito.

La elección de la distancia entre los cuarteles generales de las facciones tiene su impacto en el juego, así como la carta de seguimiento de estrella que elijas. Esta última determina el nivel de dificultad básico:

AUTOMETTA es para los jugadores principiantes y los que quieran disfrutar de mucho tiempo para poner en marcha su maquinaria.

AUTOMA es el nivel normal de dificultad.

AUTOMASZYNA es para los más veteranos.

ULTIMASZYNA (ver reglas especiales más adelante) es para aquellos que sean mejores que el equipo de diseño de Automa.

Además, puedes personalizar la dificultad y la personalidad del Automa mediante alguna de las siguientes reglas:

- Salta los turnos del Automa, igual que en el nivel de dificultad Autometta, pero usa las cartas de seguimiento de estrella Automa o Automaszyna.
- Cada vez que el Automa gane monedas, dale 1 o 2 monedas más o menos del número indicado en la carta de Automa. Nunca puede tener un número negativo de monedas.
- Cada vez que el Automa gane poder, dale 1 o 2 de poder más o menos del indicado en la carta de Automa. Nunca puede perder poder con modificadores negativos.
- Cada vez que el Automa tenga que mover alguna unidad, voltea una carta de combate de la pila sobre el tablero. Si es un 4 o un 5, el Automa no realiza este turno la acción de mover de la primera fila de la estrategia.
- Cada vez que el Automa tenga que desplegar una unidad, voltea una carta de combate de la pila sobre el tablero. Si es un 4 o 5, el Automa no despliega la unidad.

- En lugar de realizar una sola acción de mover por carta, realiza todas las acciones de mover que aparecen en la estrategia activa. Cuando juegues con esta regla, el Automa recoge las fichas de encuentro y las cartas de Fábrica tan pronto como el personaje entre en el territorio, en lugar de hacerlo al final del turno y, normalmente, abandonará el territorio de nuevo y durante el mismo turno mediante una acción de mover personaje.

NOTA DEL CREADOR: algunos de los testadores estaban por encima del nivel de juego del resto y Ultimaszyna se creó para ellos.

ULTIMASZYNA es un nivel de dificultad especial para los que no conocen límites:

- Las unidades de Ultimaszyna no se ven limitadas por el agua desde el principio, por lo que pueden abandonar su península original desde el comienzo del juego.
- Ultimaszyna realiza todas las acciones de mover válidas en las cartas de Automa, en lugar de realizar solo la primera válida. Resuelve cada acción por completo antes de pasar a la siguiente. Cuando juegues con esta regla, el Automa recoge las fichas de encuentro y las cartas de Fábrica tan pronto como el personaje entre en el territorio, en lugar de hacerlo al final del turno y, normalmente, abandonará el territorio de nuevo y durante el mismo turno mediante una acción de mover personaje.
- Tras perder un combate, las unidades de combate de Ultimaszyna se colocan en el cuartel general del Automa, en lugar de hacerlo en su tablero de facción.
- Ultimaszyna gana una moneda extra cada vez que una carta de Automa le da una o más monedas.
- Ultimaszyna gana 1 de poder extra cada vez que una carta de Automa le da 1 o más de poder.

NOTA DEL CREADOR: si estás interesado en jugar en solitario, puedes seguir mi blog en www.Automafactory.com.

