

TEKHENU

EL OBELISCO DEL SOL + LA ERA DE SETH

Este es un modo en solitario alternativo para TEKHEU – EL OBELISCO DEL SOL con su expansión LA ERA DE SETH.

Esta variante difiere ligeramente del modo oficial en solitario Botankamón y fue creada para alcanzar estos objetivos:

- Darle al jugador la oportunidad de jugar contra uno, dos o tres Automas.
- Hacer que la jugabilidad sea más similar a la experiencia multijugador, principalmente durante las fases de configuración y la de Maat.
- Proporcionar un nuevo método de selección de acciones para evitar el volteo del token Deben.
- Darle al jugador un método claro para identificar dónde los Automas colocan sus estatuas, pilares o edificios (evitando las situaciones en las que el jugador debe seleccionar un lugar al azar).

SETUP DEL TABLERO PRINCIPAL

Se aplican las reglas normales, que se resumen aquí para mayor comodidad:

1. Coloca el tablero principal y el tablero de SETH.
2. Coloca la superposición de SETH junto a la acción de HORUS.
3. Coloca el obelisco y los marcadores de puntuación.
4. Prepara la bolsa de dados según el número de jugadores y tira 3 dados para cada sector + tira 2 dados grises para el tablero de SETH.
5. Coloque 3 fichas de pilar boca arriba en el área de Ra.
6. Coloca las 6 fichas de bonificación de Horus al azar.
7. Coloca las 5 fichas de oro en el tablero.
8. Llene los primeros 2 segmentos del mercado de cartas.
9. Coloque todos los marcadores de puntuación en 10.
10. Coloque todos los marcadores de población en 5.
11. Coloca todos los marcadores de Felicidad en 2.
12. Haz una pila de fichas de conquista boca abajo en el tablero de SETH. Voltea boca arriba la baldosa en la parte superior de la pila.
13. Reemplaza las cartas iniciales del juego base con las cartas iniciales de la expansión La era de Seth.

CONFIGURACIÓN DEL ÁREA DE JUGADOR HUMANO

Se aplican las reglas normales, que se resumen aquí para mayor comodidad:

Tomas:

- Tablero individual de jugador.
- 4 marcadores de producción
- Todos los pilares
- Todas las estatuas
- Todos los edificios
- 1 ficha de escriba y 1 de oro
- 3 decretos (quédate con uno)
- 1 marcador de talla
- Marcadores de soldados y sacerdotes en el tablero de Seth

CONFIGURACIÓN DE LAS ÁREAS DE AUTOMA

Puedes jugar contra 1, 2 o 3 Automas.

Para cada Automa, haga lo siguiente:

- A. Dale todos los pilares
- B. Dale todo de edificios
- C. Dale a todo las estatuas
- D. Dale 1 Decreto boca abajo
- E. Dale 1 marcador Maat

Nota: el Automa no recibe tablero, ni escribas, ni oro, ni sacerdotes, ni soldados.

- F. Coloca un marcador de producción de su color en la parte superior de uno de los cuatro distritos de recursos en el área de Osiris. Para seleccionar el distrito, saca un dado de la bolsa y coloca el marcador en el distrito correspondiente al color del dado (si el dado es gris, saca otro dado de la bolsa). Por ejemplo, si el dado extraído es marrón, el marcador se colocará en el distrito del pan.



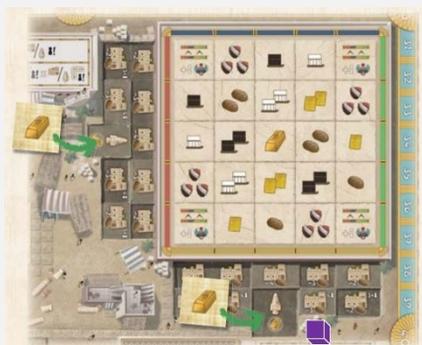
- G. Coloque un marcador de producción de su color en la línea de separación entre dos secciones alrededor del obelisco. Para seleccionar la posición, tira un dado y coloca el marcador tantas secciones en sentido contrario a las agujas del reloj de la flecha como resultado del dado. Por ejemplo, si el resultado del dado es 1, el marcador se coloca aquí:



- H. Coloca un marcador de producción de su color en un punto alrededor del complejo del templo. Para seleccionar el lugar, roba una carta inicial y coloca el marcador en el lugar correspondiente al número de iniciativa. El punto número 1 es el más alto, mientras que el lugar número 10 es el más correcto. Por ejemplo, si robas una carta con iniciativa 2, el marcador se colocará aquí:



Si robas una carta con iniciativa 9, el marcador se colocará aquí:



Si robas una carta con iniciativa 11 o 12, vuelve a robar.

- I. Coloca un marcador de producción de su color en un lugar dentro del complejo del templo. Para seleccionar el punto, tira

un dado: el resultado indica el punto en la misma fila o columna correspondiente al marcador colocado fuera del templo. Por ejemplo, si tiras 4 y el marcador externo está en la fila 2, el marcador se colocará aquí:



ORDEN DE TURNO Y COSAS INICIALES

No crees un despliegue con cartas iniciales y cartas de cultista:

1. Dale a cada Automa 2 cartas iniciales aleatorias boca abajo (no le des cartas de cultista).
2. El jugador humano recibe 3 cartas iniciales aleatorias y 2 cartas de cultista aleatorias. Elige 2 cartas iniciales y 1 carta de cultista para conservarlas.
3. Compara la iniciativa del jugador humano con la iniciativa de los Automas y coloca los marcadores Maat en la sección de orden de turno siguiendo las reglas estándar.
4. Prepara un despliegue con cartas de destino y cartas de artefacto siguiendo las reglas normales.
5. El jugador humano y los Automas toman una carta cada uno siguiendo el nuevo orden de turno. El Automa nunca selecciona artefactos. El Automa elige una carta de destino al azar (baraja las cartas de destino restantes boca abajo y dale una al Automa). Coloca la carta de Destino de cada Automa boca arriba en su área de juego. Siguiendo las reglas normales, los artefactos que corresponden a las cartas de destino tomadas por los Automas ya no están disponibles para el jugador humano.
6. Añade las dos losetas de acción de Botankamón de la expansión de Seth a las demás.
7. Baraja las losetas de acción de Botankamón y pon una pila de 4 losetas boca abajo en el área de juego de cada Automa.
8. ¡Estás listo para empezar!

EL TURNO DE AUTOMA

El Automa roba 1 loseta de acción, toma un dado del tablero principal y realiza la acción de la loseta.

En general, los Automas:

- No obtiene recursos, sacerdotes, soldados, escribas ni fichas de fe.
- Realiza todas las acciones de forma gratuita (también la acción de Osiris).
- Nunca realiza la acción de Anubis.
- Sólo puede tomar dados puros o corruptos.
- No tiene balanza, por lo que ignora los requisitos de equilibrio entre los dados puros y corruptos.
- Puede ganar cartas, pero no usa sus efectos.

SELECCIÓN DE DADOS

Si la loseta de acción que se acaba de mostrar corresponde a un Dios, el Automa toma el dado con el valor más alto de ese sector de Dios. Si se empata en el valor más alto, se necesita un dado puro. El Automa solo puede tomar dados puros o corruptos, si no hay un dado válido en el sector seleccionado, tomará la acción de Dios de un sector en sentido antihorario (contrario al sentido de las agujas del reloj)

Si la loseta de acción muestra recursos, el Automa toma el dado con el valor más alto alrededor del obelisco que coincide con el color del primer recurso representado en la loseta. Si no hay ningún dado de ese color disponible, compruebe el segundo recurso, y así sucesivamente. Si se empata en el valor más alto, seleccionará un dado puro.

Si la loseta de acción muestra el icono del sacerdote y el soldado, el Automa toma el dado azul o rojo con el valor más alto alrededor del obelisco. Si no hay dados azules/rojos disponibles, toma el dado con el valor más alto del color que sea. Si se empata en el valor más alto, seleccionará un dado puro.

A continuación, el Automa realiza la acción correspondiente al sector del que ha tomado el dado.

LOSETA DE ACCIÓN DE HORUS



El Automa construye una estatua al dios correspondiente al valor del dado. La recompensa de la estatua es de 1VP. La recompensa se activa siguiendo las reglas estándar.

Si no hay espacios libres para construir la estatua de acuerdo con el valor del dado, el Automa construye una estatua para SETH (no necesita pagar a los sacerdotes).

Si no hay espacio para colocar la estatua para SETH, el Automa coloca la estatua en el área de Osiris, pero solo si la estatua permite que el Automa gane la mayoría en al menos un distrito según la situación en ese momento. Si está empatado, el Automa intenta robarle la mayoría al jugador.

Si la estatua no se puede construir en el área de Osiris, el Automa la colocará en el tablero de SETH, en el lugar que proporcione más cartas (TB: más a la izquierda). El Automa gana cartas siguiendo sus reglas propias para la acción de Toth.

Si el Automa no es capaz de ganar al menos 1 carta, coloca la estatua alrededor del complejo del templo, en el lugar que proporciona más PV de las columnas siguiendo las reglas estándar. A continuación, el Automa gana 3VP por cada columna.

Si ambos lugares alrededor del templo están ocupados, el Automa no coloca ninguna estatua, pero gana 3 VP (esto simularía una acción de producción).

LOSETA DE ACCIÓN DE RA



El Automa toma la loseta del pilar correspondiente al valor del dado y, a continuación:

1. Gana 1/2/3 VPs dependiendo de la loseta que haya tomado.
2. Coloca la loseta y el pilar en el lugar con más edificios (independientemente del propietario) en la misma fila y columna. En caso de empate, selecciona un lugar correspondiente a donde haya más edificios de su color.
3. Gana 2 PV (Esto es una recompensa fija para compensar al Automa, que no gana la bonificación de recursos).
4. Gana 1 VP por cada edificio, independientemente de la propiedad.
5. Gana 1 VP por borde adyacente, independientemente del color.

LOSETA DE ACCIÓN DE HATHOR



El Automa construye un Edificio alrededor del Complejo del Templo eligiendo el lugar donde obtiene la mayor cantidad de Puntos de Victoria en relación a sus Pilares, a continuación:

1. Puntúa 3VP por cada pilar de su color en la misma fila/columna.
2. Obtiene una puntuación de 1VP por cada casilla que muestra los recursos en la misma fila/columna.
3. Avanza su marcador de población de la forma habitual.



LOSETA DE ACCIÓN BASTET

El Automa avanza su marcador de Felicidad del modo habitual. No recibe ningún escriba e ignora todas las recompensas impresas en el track de población. Si su marcador de Felicidad ya está al final del track, antes del inicio de la acción, gana 3 VP (esto simula una acción de producción).

En general, el Automa avanza el marcador de Felicidad un paso cada vez. Si en algún momento el marcador de Felicidad avanzara superará al marcador de Población, el Automa avanza el marcador de Población en su lugar.



LOSETA DE ACCIÓN TOTH

El Automa toma 1, 2 o 3 cartas, según el valor del dado seleccionado.

El Automa toma cartas con la siguiente prioridad: Decretos > Tecnologías > Bendiciones. Selecciona cartas del segmento más alto posible. Si hay más de una carta del mismo tipo, el Automa toma la más a la izquierda, luego la otra carta se desliza hacia la izquierda antes para rellenar los espacios vacíos.



LOSETA DE ACCIÓN DE OSIRIS

El Automa coloca un edificio en la fila en función del valor del dado seleccionado y elige el distrito donde puede obtener la mayoría colocando ese edificio según la situación en ese momento. Si está empatado, el Automa intenta robarle la mayoría al jugador.

Si no puede obtener una nueva mayoría, selecciona el distrito siguiendo la regla de desempate (ver secciones sobre desempates).

Si la fila no tiene espacio libre, el Automa colocará el edificio en la fila superior.

LOSETA DE ACCIÓN DE SETH

El Automa coloca un edificio en la región de acuerdo con el valor del dado y gana 1 VP en lugar de la recompensa representada. Si no hay un lugar válido en esa región, el Automa colocará el edificio en la región anterior terminando desde abajo, si es necesario.

El Automa gana 3 VPs, si hay una estatua en la columna de la región donde colocó el edificio.

Luego, el Automa coloca la loseta de conquista en un espacio vacío aleatorio del complejo del templo. Determina el punto en el que se coloca tirando un dado dos veces: el primer resultado indica la fila, el

segundo resultado indica la columna (si el resultado es 6, vuelve a tirar).

El Automa no paga ningún coste por la acción SETH (ni soldados, ni fichas de sangre).

USO DE CARTAS DE CULTISTA

El Automa no tiene una carta de cultista, por lo que nunca desencadena ningún efecto de cultista.

Cada vez que el jugador humano activa su carta de cultista, el Automa gana 1 PV.

FASE DE ROTACIÓN

1. Gira el obelisco.
2. Realice la fase Maat, si es necesario.
3. Añade nuevos dados alrededor del obelisco y en el tablero de SETH siguiendo las reglas normales.
4. Si ya no hay losetas de acción de automa disponibles, vuelve a barajar las losetas descartadas y dale 4 a cada Automa.

FASE DE MAAT

El valor de Equilibrio del Automa se considera igual al valor de su carta de Destino.

1. Coloca el marcador Maat de cada Automa en los puntos 0, +1, +2 o +3 según el valor de su carta de Destino.
2. Establezca el nuevo orden de turno.
3. Realice la fase de puntuación, si es necesario.
4. El jugador humano y los Automas toman una carta de Destino/Artefacto cada uno siguiendo el nuevo orden de turno. El Automa nunca selecciona artefactos. El Automa elige una carta de destino al azar (baraja las cartas de destino restantes boca abajo y dale una al Automa). Coloca la carta de Destino de cada Automa boca arriba en su área de juego. Siguiendo las reglas normales, los artefactos que corresponden a las cartas de destino tomadas por los Automas ya no están disponibles para el jugador humano.

FASE DE PUNTUACIÓN DE AUTOMAS

1. Los Distritos, el Complejo del Templo, la Felicidad, los edificios en el tablero de Seth y las Estatuas construidas se puntúan de forma normal.
2. Cada carta de Bendición proporciona 2 VP y luego se descarta.
3. Cada carta de Tecnología proporciona 2 VP y se guarda.

FIN DEL JUEGO

El Automa gana:

- 4VP por cada carta de Decreto (ignora las restricciones de símbolos). Considera un máximo de 3 cartas. Todos los demás Decretos después del tercero otorgan 2VP.
- 3/2/0 VP según el orden de turno y el número total de jugadores.

AUMENTO DEL NIVEL DE DIFICULTAD

Si desea aumentar el nivel de desafío, le sugerimos que incluyas las siguientes variaciones gradualmente (solo la primera, luego las dos primeras, y así sucesivamente)

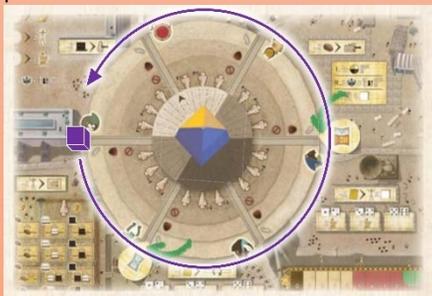
1. **Al final de** la partida, los primeros 3 decretos puntúan 8 VP (En lugar de 4 VP)
2. **Setup**, dependiendo del número de Automas utilizados:
 - Automa n.1 empieza con un edificio en el área de Osiris en la fila 3 (Sigue las reglas de la loseta de acción de Osiris)
 - Automa n.2 empieza con 8 de población y 4 de felicidad.
 - Automa n.3 empieza con 1 pilar en el lugar marcado por su cubo de producción en esa área.
3. **Durante el juego**, la recompensa fija cuando se construye un pilar es de 4VP (en lugar de 2VP, consulte el punto 3 de la ficha de acción de RA).
4. **Durante el juego**, la recompensa proporcionada por las estatuas construidas para los dioses es de 2VP (en lugar de 1VP).

REGLAS GENERALES DE DESEMPATE

Las reglas descritas en las secciones anteriores ya incluyen cierta lógica de prioridad para la ejecución de algunas acciones. Si aún hubo indecisión, aplique las siguientes reglas generales.

DESEMPATE PARA LA SELECCIÓN DE DADOS

Durante el juego, siempre que haya un empate para seleccionar un dado, el Automa tomará el primer dado válido comenzando en sentido contrario a las agujas del reloj desde su marcador de producción.



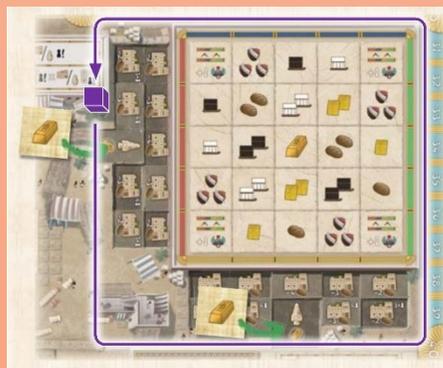
DESEMPATE PARA LA SELECCIÓN DE DISTRITO

Durante el juego, siempre que haya un empate para seleccionar un distrito al colocar una estatua o un edificio, el Automa elegirá el primer distrito válido comenzando desde su marcador de producción y siguiendo la flecha en la imagen.



DESEMPATE PARA COLOCAR EDIFICIOS o ESTATUAS ALREDEDOR DEL TEMPLO

Durante el juego, siempre que haya un empate para seleccionar un lugar alrededor del templo donde colocar un edificio o una estatua, el Automa elegirá el primer lugar válido comenzando desde su marcador de producción y siguiendo la flecha en la imagen.



DESEMPATE PARA COLOCAR UN PILAR

Durante el juego, siempre que haya un empate para seleccionar un lugar donde colocar un pilar, el Automa elegirá el primer lugar válido comenzando desde su marcador de producción y continuando de izquierda a derecha y de arriba a abajo, terminando hasta el punto inicial, si es necesario.



Creator of the Automa: **Mauro Gibertoni**

Rulebook revisor: **Jeff Cunningham**

Blind playtesting: **Jeff Cunningham**

Contacts: **maurogibertoni@gmail.com**

TRY ALL OUR AUTOMAs AVAILABLE ON
www.mautoma.com