

## TEKHENU – EL OBELISCO DEL SOL

Esta es una modalidad de juego en solitario alternativa para TEKHEU – EL OBELISCO DEL SOL.

Esta variante difiere ligeramente del modo en solitario oficial Botankhamun y fue creada para alcanzar los siguientes objetivos:

- Dar 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 el setup y las fases de Maat.
- Proporcionar un nuevo método de selección de acciones para evitar el lanzamiento del token Deben.
- Dar al jugador un método claro para identificar dónde colocan sus estatuas, pilares o edificios los Automas (evitando que sea el jugador quien deba seleccionar un lugar al azar).

### SETUP DEL TABLERO PRINCIPAL

Se aplican las reglas normales, que se resumen aquí:

1. Coloca el obelisco y los marcadores de puntuación.
2. Tira 3 dados para cada sector.
3. Coloca 3 fichas de pilar boca arriba en el área de Ra.
4. Coloca las 6 losetas de bonificación de Horus al azar.
5. Coloca los 5 tokens de oro en el tablero.
6. Llena los dos primeros segmentos del mercado de cartas.
7. Coloca todos los marcadores de puntuación en 10.
8. Coloca todos los marcadores de Población en 5.
9. Coloca todos los marcadores de Felicidad en 2.

### SETUP DEL ÁREA DEL JUGADOR HUMANO

Se aplican las reglas normales, que se resumen aquí:

El jugador humano toma según el color seleccionado:

- Un tablero de jugador personal
- 4 marcadores de producción
- Todos los pilares
- Todas las estatuas
- Todos los edificios
- 1 escriba y 1 oro
- 2 Decretos (quédate uno)
- 1 marcador de Maat

## SETUP DE LAS ÁREAS DE LOS AUTOMAS

Puedes jugar contra 1, 2 or 3 Automas.

Para cada Automa haz lo siguiente teniendo en cuenta el color seleccionado:

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

Nota: El Autómata no recibe tablero, escribas ni oro.

- 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). Por ejemplo, si el dado sacado es marrón, el marcador se colocará en el distrito del pan.



- G. Coloca 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 antihorario** desde la flecha como el 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 lugar alrededor del complejo del templo. Para seleccionar el lugar,

saca una carta inicial y coloca el marcador en el lugar correspondiente al número de iniciativa. El número de lugar 1 es el más alto, mientras que el número de lugar 10 es el más a la derecha.

Por ejemplo, si sacas una carta con iniciativa 2, el marcador se colocará aquí:



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



Si sacas una carta con iniciativa 11 o 12, descártala y saca otra carta.

- I. Coloca un marcador de producción de su color en un lugar dentro del complejo del templo. Para seleccionar el lugar, tira un dado: el resultado indica el lugar en la misma fila o columna correspondiente al marcador establecido fuera del templo. Si sale un 6 vuelve a tirar el dado.

Por ejemplo, si sacas un 4 y el marcador externo está en la fila 2, el marcador se colocará aquí:



### ORDEN DE TURNO Y PREPARATIVOS INICIALES

1. Dale a cada Autómata 2 cartas iniciales boca abajo.
2. El jugador humano recibe 3 cartas iniciales y se queda dos.
3. Compara la iniciativa del jugador humano con la de los Automatas y coloca los marcadores de Maat en la sección de orden de turno siguiendo las reglas estándar.
4. El jugador humano y los Autómatas toman una carta de Destino cada uno siguiendo el nuevo orden de turno. El Autómata selecciona la carta de destino al azar (baraja las cartas restantes boca abajo y da una al Autómata). Coloca la carta de Destino de cada Autómata boca arriba en su área de juego.
5. Baraja las losetas de acción de Botankhamun y pon una pila de 4 losetas boca abajo en el área de juego de cada Autómata (2 losetas si juegas contra 3 Autómatas).
6. ¡Estás listo para empezar!

### TURNOS DEL AUTOMA

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

En rasgos generales, el Automa:

- No obtiene recursos, escribas ni fichas de fe.
- No paga nada por ninguna de las acciones.
- Nunca hace la acción de Anubis.
- Solo puede coger dados puros o corruptos.
- No tiene balanza como los jugadores humanos, por lo que ignora los requisitos de equilibrio entre dados puros y corruptos.
- Puede obtener cartas, pero no usa sus efectos.

## SELECCIÓN DE DATOS

Si la loseta de acción volteada para el Automa muestra a un Dios, el Automa toma el dado con el valor más alto de ese sector de Dios. Si hay empate por el valor más alto, toma un dado Puro. El Automa solo puede tomar dados puros o corruptos, si no hay un dado válido en el sector seleccionado, escogerá la acción de Dios en el siguiente sector en sentido **antihorario**.

Si la loseta de acción muestra cuatro recursos, el Automa toma el dado con el valor más alto alrededor del obelisco que coincida con el color del primer recurso representado en la loseta. Si no hay un dado de ese color disponible, buscará el segundo recurso. Luego el Automa realiza la acción de Dios correspondiente al sector donde ha tomado el dado.

### LOSETA DE ACCIÓN DE HORUS



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

Si no hay espacios libres para construir la estatua, la coloca en el área de Osiris, pero solo si la estatua permite al Automa ganar una mayoría en al menos un distrito. Si hay empate, el Automa intenta robar una mayoría al jugador.

Si la estatua no se puede construir en el área de Osiris, el Automa la colocará alrededor del complejo del templo, en el lugar que proporcione más VP de columnas siguiendo las reglas estándar. Luego el Automa obtiene 3VP por cada columna.

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

### LOSETA DE ACCIÓN DE RA



El Automa toma la ficha de pilar correspondiente al valor del dado, luego:

- Obtiene 1/2/3 VP dependiendo de qué ficha haya tomado.
- Coloca la ficha y el pilar en el lugar con más edificios (independientemente de a que jugador pertenezcan) en la misma fila y columna. En caso de empate, selecciona un lugar correspondiente a más edificios de su color.
- Obtiene 2 VP (una recompensa fija para compensar al Automa, que no obtiene el bono de recursos).
- Obtiene 1 VP por cada edificio en la misma fila o columna, independientemente de a quien pertenezca.
- Obtiene 1 VP por cada 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 más Puntos de Victoria inmediatos respecto a sus Pilares, luego:

1. Obtiene 3VP por cada pilar de su color en la misma fila/columna.
2. Obtiene 1VP por cada lugar que muestre recursos en la misma fila/columna.
3. Avanza su marcador de Población según las reglas estándar.

### LOSETA DE ACCIÓN DE BASTET



El Automa avanza su marcador de Felicidad como en las reglas estándar. 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, obtiene 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 va a sobrepasar el marcador de Población, el Automa avanza el marcador de Población en lugar del de felicidad.

### LOSETA DE ACCIÓN DE TOTH



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

El Automa toma cartas en la siguiente prioridad: Decretos > Tecnologías > Bendiciones. Selecciona cartas del segmento más alto posible del track. Si hay más de una carta del mismo tipo, el Automa toma la más a la izquierda, luego las cartas de ese tipo que estén a la derecha se deslizan a la izquierda antes de rellenar los espacios vacíos.

### LOSETA DE ACCIÓN DE OSIRIS



El Automa coloca un edificio en la fila según el valor del dado tomado y selecciona el distrito donde puede obtener la mayoría colocando ese edificio con la situación actual. Si hay empate, el Automa intenta robar una mayoría al jugador.

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

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

### FASE DE ROTACIÓN

1. Rota el obelisco.
2. Haz la fase de Maat, si procede.
3. Añade dados de la forma habitual.
4. **(Solo si se juega contra 3 Automas)** Descarta todas las losetas de acción utilizadas y coloca una nueva pila de 2 losetas en el área de cada Automa. Si no hay losetas de acción disponibles, baraja las losetas descartadas.

### FASE DE MAAT

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

1. Coloca el marcador de Maat de cada Automa en los puntos 0, +1, +2 o +3 según el valor de su carta de Destino.
2. Establece el nuevo orden de turno.
3. Realiza la fase de puntuación, si es necesario.
4. El jugador humano y los Automas toman una carta de Destino cada uno siguiendo el nuevo orden de turno. El Automa selecciona la carta de destino al azar (baraja las cartas restantes boca abajo y da una al Automa). Coloca la carta de Destino de cada Automa boca arriba en su área de juego.
5. **(Solo si estás jugando contra 1 o 2 Automas)** Descarta todas las losetas de acción utilizadas y coloca una nueva pila de 4 losetas en el área de cada Automa. Si no hay losetas de acción disponibles, baraja las losetas descartadas.

### FASE DE PUNTUACIÓN DE LOS AUTOMAS

1. Los distritos, el Complejo del Templo, la Felicidad y las Estatuas construidas se puntúan como de costumbre.
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.

### AUMENTANDO EL NIVEL DE DIFICULTAD

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

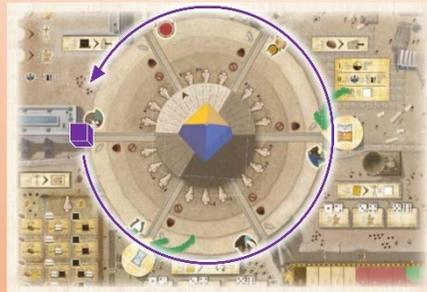
1. **Al final del juego**, los primeros tres decretos puntúan 8PV (En lugar de 4PV)
1. **Setup**, dependiendo del número de Automas utilizados:
  - Automa n.1 empieza con un edificio en el área de Osiris en la fila 3 (Sigue las reglas de la loseta de acción de Osiris)
  - Automa n.2 empieza con 8 de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

### REGLAS GENÉRICAS DE DESEMPATE

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

### DESEMPATE PARA LA SELECCIÓN DE DADOS

Durante el juego, cada vez que haya un empate para seleccionar un dado, el Automa tomará el primer dado válido comenzando en sentido antihorario desde su marcador de producción.



## DESEMPATE PARA LA SELECCIÓN DE DISTRITOS

Durante el juego, cada vez 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, cada vez 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, cada vez 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, enrollándose hasta el lugar 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**