

1. Introduzione

Di seguito viene presentato un set di regole alternativo per giocare contro Trismaugistus. Per questa modalità sono sufficienti i materiali presenti nella scatola base.

Questa modalità è stata creata con lo scopo di rendere più competitivo il bot del gioco base e di semplificarne la gestione, riducendo al minimo la verifica dei tiebreaker.

Di seguito vengono descritte solo le regole che riguardano il set-up e la gestione dell'Automa, per tutto ciò che qui non è espressamente trattato seguite le regole standard del gioco.

2. Preparazione di Trismaugistus

- Posizionate un dischetto sulla casella iniziale del tracciato PV
- Posizionate un dischetto sulla casella iniziale di ognuno dei 4 tracciati maestria
- Posizionate un dischetto sulla casella 2 dell'ordine di turno
- Posizionate la carta tracciato automa e aggiungete 1 dado etereo (l'Automa inizia senza oro)
- Preparate il mazzo delle carte automa a seconda del livello di difficoltà scelto (vedere i box a lato)
- Dopo che avete effettuato la scelta iniziale sulle carte e l'artefatto da tenere, consegnate a Trismaugistus l'artefatto e l'esperimento iniziale che avete scartato (l'Automa non riceve nessun capolavoro e nessuna pubblicazione)
- Controllate il simbolo elementale sull'artefatto dell'Automa e posizionate un cubetto giallo sul tracciato maestria corrispondente a quel simbolo. Durante la partita ogni volta che bisognerà risolvere un pareggio

legato a un tracciato maestria, vincerà il tracciato marcato dal cubetto giallo o dal primo tracciato valido al di sotto di questo (ricominciando dall'alto se necessario)

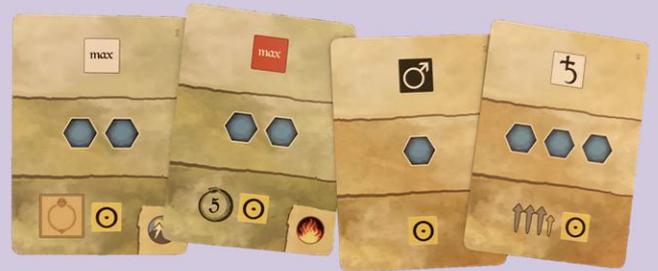


- Fate avanzare il marker sul tracciato maestria corrispondente all'esperimento iniziale dell'Automa in modo che egli soddisfi il requisito della carta.

Ad es. se Trismaugistus possiede questo esperimento iniziale, il suo marker sul tracciato del fuoco dovrà essere spostato sul livello 2.

PREPARAZIONE DEL MAZZO A DIFFICOLTA' LIVELLO 2

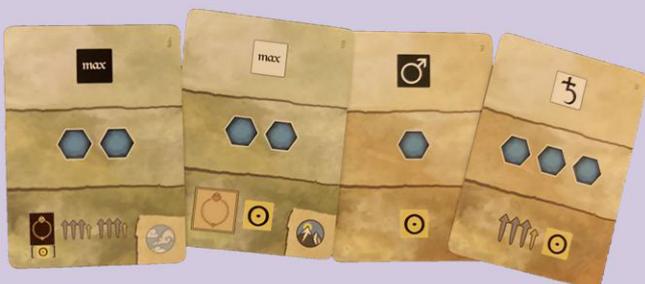
- ❖ Eliminate dal gioco tutte le 4 carte personalità (viola dell'Automa)
- ❖ Eliminate dal gioco le seguenti carte specializzazione (verdi) e carte base (gialle)



- ❖ Formate un mazzo con tutte le carte rimanenti (2 verdi + 7 gialle), mescolatelo e piazzatelo accanto alla carta tracciato automa

PREPARAZIONE DEL MAZZO A DIFFICOLTA' LIVELLO 1

- ❖ Eliminate dal gioco tutte le 4 carte personalità (viola dell'Automa)
- ❖ Eliminate dal gioco le seguenti carte specializzazione (verdi) e carte base (gialle)



- ❖ Formate un mazzo con tutte le carte rimanenti (2 verdi + 7 gialle), mescolatelo e piazzatelo accanto alla carta tracciato automa

PREPARAZIONE DEL MAZZO A DIFFICOLTA' LIVELLO 3

- ❖ Eliminate dal gioco tutte le 4 carte personalità (viola dell'Automa)
- ❖ Eliminate dal gioco le seguenti carte base (gialle)



- ❖ Formate un mazzo contenente le sole 4 carte verdi, mescolatelo e piazzatelo accanto alla carta tracciato automa
- ❖ Prendete le 6 carte gialle e piazzatele a faccia in su nella pila degli scarti dell'Automa. Queste carte entreranno in gioco solo dopo che l'Automa avrà giocato le prime 4 carte verdi.

3. Turno dell'Automa

- Pescate una carta dal mazzo automa;
- Risolvete tutte le tre sezioni della carta;
- Ponete la carta nella pila degli scarti;
- L'Automa non effettua mai le reazioni;
- Quando il mazzo è esaurito, rimescolate tutti gli scarti e formate un nuovo mazzo.

4. Fine del round

- Prima di iniziare il secondo round, aggiungete 2 dadi eterei sulla carta tracciato automa.
- Prima di iniziare il terzo round, aggiungete 3 dadi eterei sulla carta tracciato automa.
- L'ordine di turno viene settato secondo le regole standard: il primo giocatore che esaurisce i tre dadi sarà il primo giocatore nel round successivo.

5. Descrizione dell'uso delle carte

La prima sezione della carta indica il criterio con cui l'automa seleziona un dado dal tabellone, per tanto questa parte deve essere applicata solo se l'automa attualmente non ha un dado "attivo" sulla sua carta tracciato.

La scelta del dado viene fatta usando le regole di Botmegistus, ovvero:

L'Automa prende il dado di maggior potenza che corrisponde sia come simbolo, sia come colore ai dadi raffigurati sulla carta. Ricordatevi di considerare sempre anche i dadi jolly. Se ci sono più dadi validi di pari potenza, selezionare il dado secondo questa priorità: DADO JOLLY / DADO RAFFIGURATO A SINISTRA

Se nessun dado risulta valido, ripetete la procedura del punto precedente, guardando però solo al simbolo e non al colore. Se c'è indecisione sul colore del dado da selezionare, seguite questa priorità: NERO / BIANCO / ROSSO

Se nessun dado risulta valido, ripetete la procedura del primo punto, guardando però solo al colore e non al simbolo. Se c'è indecisione sul simbolo del dado da selezionare, seguite questa priorità: FERRO / MERCURIO / STAGNO / RAME / PIOMBO

Dopo aver selezionato il dado, mettetelo sulla carta tracciato dell'Automa sulla casella corrispondente alla sua potenza.

Se l'Automa possiede almeno 1 dado etereo e la potenza del dado selezionato è inferiore a 5, l'Automa spende 1 dado etereo per aumentare di 1 la potenza del proprio dado.

La seconda sezione della carta viene applicata sempre e rappresenta la quantità di potenza consumata dal dado attivo presente sulla carta tracciato.

Scalate la potenza del dado dell'Automa della quantità indicata sulla carta e poi mettetelo sul lato destro, se la sua potenza è esaurita.

Se la potenza richiesta dalla carta è superiore alla potenza residua del dado dell'Automa, mettetelo subito il dado sul lato destro della carta, ma l'azione indicata nell'ultima parte della carta pescata verrà applicata comunque.

La terza sezione della carta indica l'azione eseguita dal bot.

Di seguito viene spiegato il significato di ogni simbolo. Alcuni simboli sono marcati con un  per ricordare che il loro effetto è molto diverso da quello descritto nel regolamento di Botmegistus

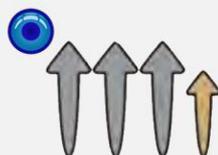


L'Automa prende un esperimento dall'area corrispondente al proprio dado. Come prima scelta cerca di prendere l'esperimento di una tipologia che ancora gli manca, altrimenti prende l'esperimento che procura più PV. Se non ci sono esperimenti disponibili, l'Automa guadagna 1 oro.

L'Automa risolve immediatamente l'esperimento preso: controllate la posizione del marker sul tracciato maestria corrispondente all'esperimento. Se il marker si trova più indietro rispetto al requisito della carta, avanzate immediatamente il marker fino a raggiungere il livello richiesto dalla carta. Invece se il marker si trova già a un livello uguale o superiore al requisito, aumentatelo di 1 step.

Se l'Automa possedeva già almeno 1 esperimento dello stesso tipo di quello appena risolto, egli guadagna anche 1 oro (2 ori se state giocando a difficoltà 3).

Ogni altra icona presente sulla carta esperimento non ha effetto.



L'Automa avanza di 1 step sul tracciato nel quale si trova più vicino nel raggiungere un bonus o la fine del tracciato. I pareggi vengono risolti in base al tracciato marcato col cubetto.



L'Automa ottiene un artefatto prendendolo dal tabellone in base al colore del proprio dado. Utilizzate il dado per decidere quale dei due artefatti prendere.

Ponete l'artefatto nell'area di gioco dell'automa, esso non produce alcun effetto immediato; verrà considerato solo durante il calcolo del punteggio finale.



L'Automa guadagna 1 oro

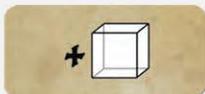


L'Automa avanza di 1 livello sul tracciato maestria corrispondente.

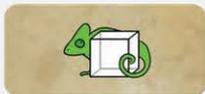


L'Automa guadagna 5 PV

Nel momento in cui l'Automa raggiunge o supera un bonus su uno dei tracciati maestria, ottiene istantaneamente il beneficio in base al simbolo rappresentato sul token.



L'Automa ottiene 1 dado etereo



L'Automa guadagna 5PV



L'Automa avanza di 1 step sul tracciato nel quale si trova più vicino nel raggiungere un bonus o la fine del tracciato. I pareggi vengono risolti in base al tracciato marcato col cubetto.

NOTA: questo bonus ha esattamente lo stesso effetto di questo simbolo



Ogni volta che si rende necessario far avanzare un marker su un tracciato maestria che si trova già a livello massimo, l'Automa guadagna 1PV.

6. Punteggio finale

Conteggiate i PV dell'Automa nel seguente ordine:

1) Pescate 1 esperimento capolavoro dal mazzo. L'Automa totalizza i PV del capolavoro solo se rispetta il requisito del tracciato maestria. Se il requisito non è rispettato, l'Automa spende 1 oro per ogni step mancante. Se l'Automa non ha oro a sufficienza, il capolavoro non viene risolto.

2) Conteggiate i PV di tutti gli esperimenti risolti

3) Contate quanti simboli elementari sono stati collezionati dall'Automa. Considerate i simboli su esperimenti, artefatti e tracciati maestria. L'Automa totalizza rispettivamente 2/3/4 PV per ogni simbolo posseduto in base al livello di difficoltà scelto.

4) Assegnate al bot i PV per le formule sbloccate. Considerate che il bot abbia 1 formula per ogni diversa tipologia di esperimento risolto (vale anche il capolavoro), inoltre con l'oro rimasto può acquistare ulteriori formule pagandole rispettivamente 1/2/3/4 ori.

5) 1PV per ogni oro e dado etereo rimanenti sulla carta tracciato.

6) Conteggiate i punti sui tracciati maestria.

7. Modulo OBIETTIVI

Se desiderate giocare con il modulo OBIETTIVI, durante il setup generale rivelate 4 carte obiettivo casuali e ponetele in una fila orizzontale.

Durante la preparazione del mazzo automa, dopo aver selezionato le carte gialle/verdi, aggiungete 3/4/4 carte viola in base al livello di difficoltà 1/2/3.

Durante il gioco:

- nel momento in cui voi completate un obiettivo, ottenete tutti i benefici della carta obiettivo, poi giratela a faccia in giù;

- durante il turno dell'automa, se rivelate una carta viola, immediatamente tirate il dado nero, quindi prendete un cubetto giallo dalla riserva e ponetelo sopra alla carta indicata dal risultato del dado (es. D2 => cubo sulla seconda carta obiettivo). Considerate solamente le carte rimaste a faccia in su; se il valore del dado non corrisponde ad alcuna carta valida, ritiratelo. Nel momento in cui su una carta sono presenti 3 cubetti, assegnate all'automa i PV della carta obiettivo (ignorare eventuali altri effetti), poi giratela a faccia in giù. Dopo aver risolto la carta viola, pescate immediatamente un'altra carta automa e risolvetela (potrebbe accadere che in solo turno l'automa piazza più di un cubo sulle carte obiettivo e poi svolge il proprio turno normalmente).

Creatore della variante: **Mauro Gibertoni**

Revisore del manuale: **Jeff Cunningham**

Blind playtesting: **Jeff Cunningham**

Contatti: **maurogibertoni@gmail.com**

