

REVIVE + espansione CALL OF THE ABYSS MAUTOMA

Questo manuale spiega come giocare a REVIVE in solitario e include anche le regole dell'espansione CALL OF THE ABYSS. Con questa modalità cercherete di superare determinate soglie di punteggio proprio come nella modalità solitario inclusa nel gioco base. Tuttavia, le regole di questo manuale rendono l'esperienza del gioco in solitario più interattiva aggiungendo un mazzo di 6 carte che simulano la presenza di un altro giocatore, il quale compete con voi nell'esplorazione della mappa, nell'occupazione dei terreni con edifici e popolazioni e nel raccogliere artefatti.

La modalità Mautoma richiede che abbiate già sbloccato tutte le regole avanzate della campagna inclusa nel gioco base.

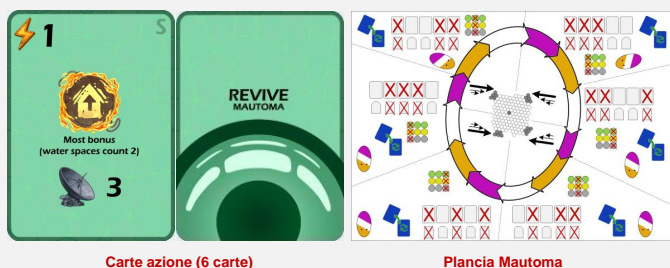
COMPONENTI

Per giocare a questa modalità, avete bisogno del seguente materiale aggiuntivo oltre al gioco base:

- 6 carte azione
- 1 plancia Mautoma

I file contenenti i materiali extra possono essere scaricati dal sito www.mautoma.com

Si noti che questi materiali sono gli stessi utilizzati per giocare in solitario con il solo gioco base. L'introduzione dell'espansione non richiede la stampa di materiale aggiuntivo.



Carte azione (6 carte)

Plancia Mautoma

SETUP

Preparate un setup per una partita standard a 2 giocatori, considerando anche le regole del setup dell'espansione, con le seguenti eccezioni.

La vostra area di gioco:

- ottenete le 6 carte iniziali seguendo le regole della modalità solo inclusa nel gioco, ovvero: scegliete un set standard di carte iniziali oppure, seguendo le regole avanzate, pescate 5 carte e ne tenete 2, ripetete il processo fino a quando non ne avete 6 in totale;
- voi iniziate il gioco come 1° giocatore, quindi all'inizio avrete solo 1 cristallo.

Tabellone principale:

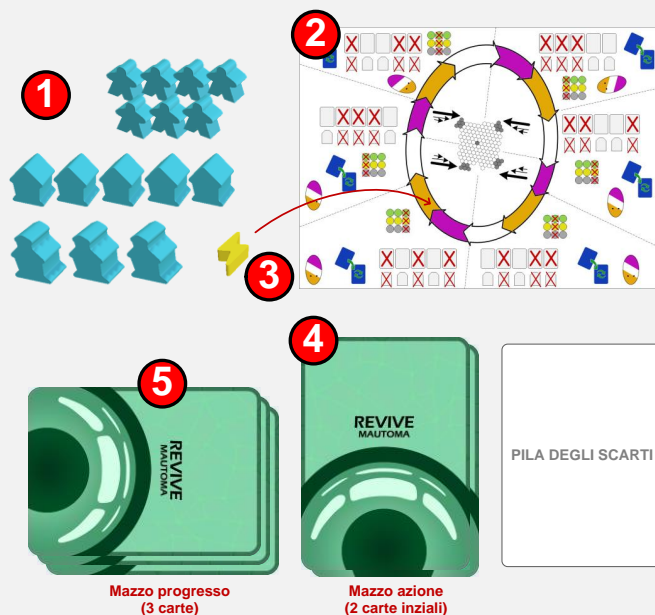
- Posizionate solo gli 8 artefatti principali previsti per le partite a due giocatori
- non mettete l'artefatto minore da 4VP in cima alla pila degli artefatti minori (non viene utilizzato in questa modalità)
- non piazzate i tre meeple del Mautoma sui tracciati dei punti, dell'ibernazione e della devozione (non vengono utilizzati in questa modalità)

Area di gioco del Mautoma:

- 1 Mautoma riceve 5 edifici piccoli, 3 edifici grandi, 7 popolazioni e 1 marker energia. Tutti i restanti materiali, che normalmente spetterebbero a un giocatore, ritornano nella scatola di gioco
- 2 Posizionate la plancia Mautoma nella sua area di gioco
- 3 Mettete il marker energia in una posizione casuale del tracciato energia
- 4 Mescolate le due carte iniziali a faccia in giù: questo è chiamato **mazzo d'azione**. Le carte iniziali sono contraddistinte da una "S" nell'angolo in alto a destra.

- 5 Dalle restanti 4 carte rimuovete 1 carta a caso, rimettetela nella scatola di gioco, quindi mescolate le 3 carte rimanenti e create un mazzo. Questo è chiamato mazzo progressivo. Sugeriamo di posizionare il mazzo progressivo girato di 90° in modo da non confonderlo con il mazzo azione.

il Mautoma inizia come 2° giocatore in ordine di turno.



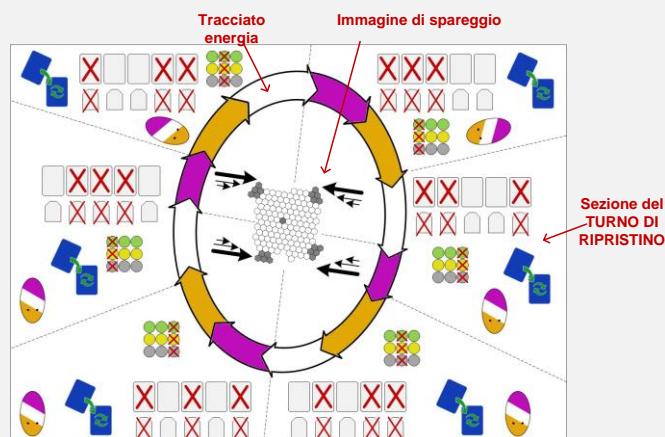
Mazzo progressivo (3 carte)

Mazzo azione (2 carte iniziali)

PILA DEGLI SCARTI

ANATOMIA DELLA PLANCIA MAUTOMA

Questa plancia presenta un tracciato ellittico (tracciato energia). Al centro c'è un'immagine che rappresenta la mappa del tabellone e quattro gruppi di frecce. Queste frecce devono essere controllate ogni volta che c'è un pareggio sulle azioni esplora/costruisci/popola. L'indicatore di energia viene spostato in senso orario durante il gioco lungo il tracciato ellittico. A seconda della sua posizione viene indicato quale particolare gruppo di frecce deve essere utilizzato per lo spareggio (maggiori dettagli saranno forniti più avanti nel regolamento). Inoltre, la plancia Mautoma indica quali artefatti, carte seguace, moduli o gettoni macchina devono essere scartati durante il "TURNO DI RIPRISTINO" del Mautoma.



ANATOMIA DELLA CARTA AZIONE



IL VOSTRO TURNO

Il vostro turno viene eseguito secondo le regole normali per più giocatori. Ciò significa che potete usare i due cubi azione come promemoria per le due azioni; inoltre non potete aggiornare i display durante i vostri turni di ibernazione (come indicato nelle regole del solo del gioco base). Le uniche eccezioni da applicare al vostro turno sono elencate di seguito:

- Quando mettete una popolazione in un esagono che contiene già una popolazione del Mautoma, dovete pagare il libro extra alla riserva generale.
- Quando il Mautoma colloca una popolazione in un esagono che contiene già una vostra popolazione, ricevete un libro dalla riserva generale.
- Quando fate l'azione interruttore, copiate l'effetto superiore di una carta seguace dal display, quindi scartatela.
- Se ottenete l'ultimo artefatto principale, non ricevete l'artefatto minore da 4VP (non viene utilizzato in questa modalità). È comunque possibile ottenere gli artefatti minori standard ogni volta che si dovrebbe ricevere un artefatto dopo che gli artefatti principali sono esauriti.

TURNO DEL MAUTOMA

Al turno del Mautoma eseguite i seguenti passaggi:

Se il mazzo azione non è esaurito:

1. Girate una carta
2. Fate avanzare l'indicatore di energia in senso orario sul tracciato energia della plancia Mautoma per il numero di passi mostrato nell'angolo in alto a sinistra della carta
3. Eseguite l'azione

Se il mazzo è esaurito, Mautoma esegue un "TURNO DI RIPRISTINO":

1. Rimuovete un artefatto principale del colore indicato dalla posizione corrente del marcatore di energia. Se tutti gli artefatti di quel colore sono esauriti, rimuovete un artefatto principale del colore corrispondente alla posizione successiva lungo il tracciato.
2. Scartate dai display le carte seguace, i token modulo, i gettoni macchinario e una carta esplorazione come indicato dalle icone nella sezione corrente del marcatore energia. Si noti che non c'è un'icona specifica nella sezione della plancia Mautoma per indicare quale carta esplorazione scartare. Dovete quindi fare riferimento all'icona dei gettoni macchinario. Ad es. se l'icona indica di scartare i gettoni

macchinario nella colonna centrale, dovrete scartare la carta esplorazione centrale tra le tre visibili nel display.

3. Prendete una carta dal mazzo progresso, aggiungetela agli scarti del mazzo azione, quindi rimescolate il tutto e create un nuovo mazzo azione che ora ha una carta in più.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina immediatamente *all'inizio* del quarto TURNO DI RIPRISTINO del Mautoma (tra l'altro non sarebbe possibile eseguire il quarto turno di ripristino poiché non ci sarebbero carte progresso da aggiungere al mazzo azione). Dopo aver completato i vostri 18 turni, calcolate il vostro punteggio finale seguendo le regole standard e confrontate il risultato con le seguenti soglie:

119 o meno VP: Sconfitta

120+: Sopravvissuto

130+: Vittoria minore

140+: Vittoria regolare

150+: Vittoria importante

170+: Vittoria superiore

190+: Utopia

DESCRIZIONE DELLE CARTE



Avanzare l'indicatore di energia di 1 passo in senso orario.

Posizionare un edificio sulla mappa entro distanza 3 (vedi le regole generali per il posizionamento degli edifici).

Se non ci sono posizionamenti legali, il Mautoma termina il suo turno senza eseguire l'azione.



Avanzare l'indicatore di energia di 2 passi in senso orario.

Collocare una popolazione entro distanza 3, se ciò non è possibile, collocare invece un edificio entro distanza 3 (vedi le regole generali per la collocazione di popolazione e degli edifici).

Se non ci sono collocamenti legali, il Mautoma termina il suo turno senza eseguire l'azione.



Avanzare l'indicatore di energia di 1 passo in senso orario.

Esplorare entro distanza 3 (vedi regole generali sull'esplorazione).

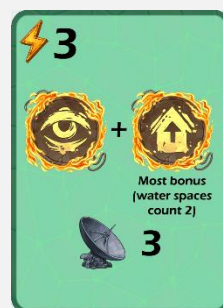
Se il Mautoma non ha accesso ad alcuna tessera da esplorare, termina il suo turno senza eseguire l'azione.



Avanzare l'indicatore di energia di 2 passi in senso orario.

Esplorare e collocare una popolazione entro distanza 3 (vedere le regole generali sull'esplorazione e sul posizionamento della popolazione).

Se il Mautoma non ha accesso a nessuna tessera esplorabile, salta l'esplorazione. Se non ci sono collocamenti legali per la popolazione, il Mautoma salta l'azione di popolazione.



Avanzare l'indicatore di energia di 3 passi in senso orario.

Esplorare e posizionare un edificio entro distanza 3 (vedi le regole generali sull'esplorazione e sul posizionamento degli edifici).

Se il Mautoma non ha accesso a nessuna tessera esplorabile, salta l'esplorazione. Se non ci sono collocamenti legali per gli edifici, il Mautoma salta l'azione di costruzione.



Avanzare l'indicatore di energia di 4 passi in senso orario.

Esplorare e collocare una popolazione senza nessuna limitazione sulla distanza (vedere le regole generali sull'esplorazione e sul posizionamento della popolazione).

Se il Mautoma non ha accesso a nessuna tessera esplorabile, salta l'esplorazione. Se non ci sono collocamenti legali per la popolazione, il Mautoma salta l'azione di popolazione.

REGOLE GENERALI PER IL PIAZZAMENTO DI EDIFICI

Il Mautoma colloca un edificio in un esagono vuoto entro la distanza indicata dalla carta azione. Il Mautoma piazza per primi gli edifici piccoli, solo quando tutti quelli piccoli sono stati piazzati, piazza quelli grandi. Il Mautoma non paga alcun costo per posizionare l'edificio.

Tra tutti gli esagoni in cui è possibile costruire il Mautoma sceglie quello adiacente alla maggior parte dei bonus, indipendentemente dalla loro tipologia (anche i cristalli piccoli e grandi sono considerati dei bonus) con le seguenti eccezioni:

- il bonus di uno specchio d'acqua che attualmente non è adiacente ad alcun edificio di Mautoma vale 2, mentre uno specchio d'acqua già adiacente a uno o più edifici di Mautoma vale 0 bonus.
- il bonus di un lago vale 2, ma se il Mautoma ha già piazzato in precedenza un edificio adiacente al lago dello stesso tipo dell'edificio che vuole piazzare, il bonus del lago vale 0.
- il bonus dei cristalli grandi valgono 1.

Se uno o più esagoni sono a pari merito, controllate l'immagine di spareggio relativa all'indicatore di energia sulla plancia Mautoma. Il Mautoma sceglie il primo esagono che incontrate seguendo le frecce indicate dall'immagine (iniziando dalla freccia più spessa). Trovate ulteriori chiarimenti sull'uso dell'immagine di spareggio nella sezione dedicata.

Si noti che in questo regolamento quando parliamo di "distanza" si intende il numero di spazi tra un esagono con un edificio o popolazione del Mautoma e l'esagono in cui sarà collocato l'edificio. Fate attenzione a non confondere questo con il concetto di "pagamento della distanza" utilizzato nel regolamento del gioco base. In questo esempio la distanza applicata è 3.



REGOLE GENERALI PER LA COLLOCAZIONE DI POPOLAZIONE

Il Mautoma colloca una popolazione in una locazione valida entro la distanza indicata dalla carta azione. Il Mautoma non paga alcun costo per posizionare la popolazione.

Tra tutti i possibili esagoni il Mautoma cerca di posizionare la popolazione in una locazione vuota (indipendentemente dal fatto che sia grande o piccola). Se non è possibile, sceglie una locazione già occupata.

Se una o più locazioni sono a pari merito, controllate l'immagine di spareggio relativa all'indicatore di energia sulla plancia Mautoma. Il Mautoma sceglie la prima locazione valida che incontrate seguendo le frecce dell'immagine. Trovate ulteriori chiarimenti sull'uso dell'immagine di spareggio nella sezione dedicata.

REGOLE GENERALI PER L'ESPLORAZIONE

Il Mautoma esplora una tessera area entro la distanza indicata dalla carta azione. Il Mautoma non paga alcun costo per esplorare e non ottiene alcuna ricompensa.

Se una o più tessere area si trovano entro la distanza indicata, controllate l'immagine di spareggio relativa all'indicatore di energia sulla plancia Mautoma. Il Mautoma sceglie la prima tessera area che incontrate seguendo le frecce dell'immagine. Dopo aver identificato la tessera area da esplorare, giratela nel verso che preferite, ma una volta capovolta non potete più ruotarla a piacimento. Trovate ulteriori chiarimenti sull'uso dell'immagine di spareggio nella sezione dedicata.

Mautoma, come un giocatore normale, può esplorare solo tessere che siano adiacenti ad altre tessere già esplorate.

UTILIZZARE L'IMMAGINE DI SPAREGGIO

Durante il gioco, ogni volta che il Mautoma deve eseguire un'azione sulla mappa (esplorare, costruire, popolare) e vi è indecisione su quale esagono eseguire l'azione, dovete controllare l'immagine di spareggio segnata dall'indicatore energia della plancia Mautoma.

L'immagine di spareggio è costituita da più frecce. Considerate inizialmente la freccia più esterna (quella più spessa) e, a seconda della direzione del gruppo di frecce, controllate tutti gli esagoni della mappa spostandovi da sinistra a destra o da destra a sinistra fino a incrociare il primo esagono (o la prima tessera area) che soddisfa i criteri dell'azione. Se non avete trovato nessun esagono o tessera validi, ripetete il processo nella riga indicata dalla freccia successiva e così via.

REGOLE SPECIALI DELLE TRIBÙ

]0x49[

Quando giocate con la tribù]0x49[e il Mautoma posiziona edifici o popolazione sui vostri token, applicate le seguenti regole:

- durante la partita il Mautoma colloca prima i suoi 5 edifici piccoli, poi gli edifici grandi;
- durante la partita il Mautoma colloca le sue popolazioni con costi crescenti (libri 2-3-3-3-4-4-4);
- voi ottenete i costi corrispondenti dalla riserva.

CORDYCEPHIANS

Se giocate con la tribù CORDYCEPHIANS, durante il setup date al Mautoma un segnalino sanguisuga e una plancia tribù casuale. Quindi piazzate gli edifici e le popolazioni del Mautoma sugli appositi spazi della plancia tribù.

Durante la partita il Mautoma preleva dalla propria plancia la popolazione dal basso verso l'alto e da sinistra verso destra.

Quando il Mautoma deve conteggiare delle distanze, considerate sempre il percorso più breve. Questo potrebbe far scattare una delle tecnologie dei Cordycephians.

Quando attivate l'abilità della tribù dei Cordycephians, riprendete un segnalino sanguisuga dal Mautoma e copiate l'effetto alto o basso di una delle cinque carte seguace del display comune (non scartate la carta).

Tutti gli altri meccanismi dei Cordycephians funzionano normalmente.

VARIANTI INCLUDE NELL'ESPANSIONE CALL OF THE ABYSS

L'espansione include due varianti.

La variante sull'uso delle carte artefatto non ha alcun effetto per la modalità di gioco in solitario contro il Mautoma, quindi va ignorata.

La variante che prevede di scartare un gettone macchinario extra ogni volta che un giocatore ottiene un gettone macchinario può essere applicata nel seguente modo: ogni volta che il Mautoma scarta una colonna di gettoni macchinario durante il proprio turno di ripristino, scarta anche la colonna successiva (ricominciando da capo se necessario).



In questo esempio il Mautoma scarta la seconda e la terza colonna di gettoni.

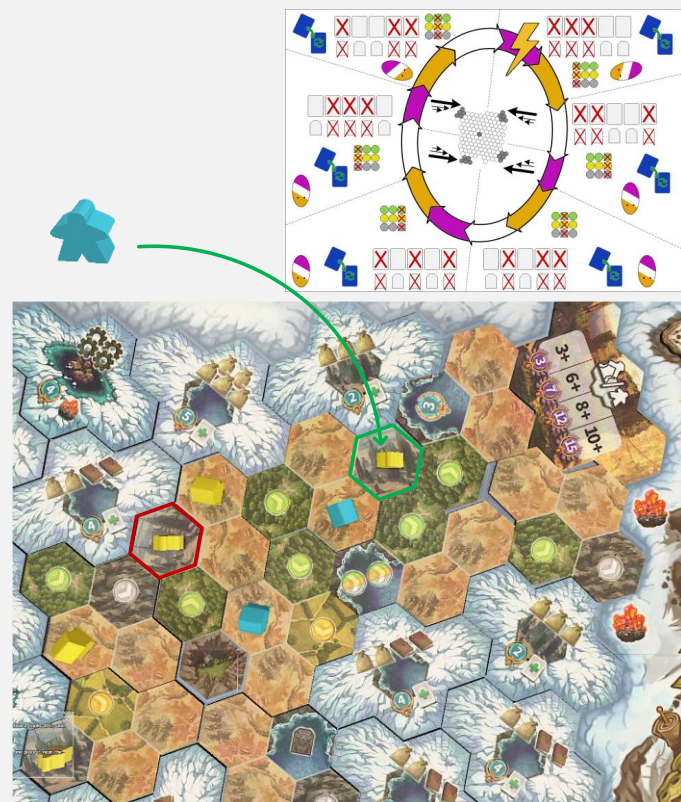


In questo esempio il Mautoma scarta la terza e la prima colonna di gettoni.

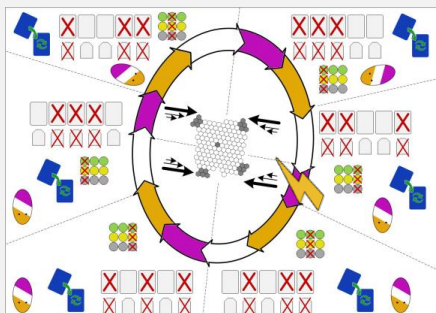
SEMPIO DI COSTRUZIONE. Il Mautoma (blu) deve risolvere la carta azione che gli dice di posizionare un edificio entro distanza 3. L'immagine mostra il valore di tutti gli esagoni idonei. Il Mautoma colloca l'edificio nell'esagono con il valore più alto (4).



ESEMPIO DI POPOLAMENTO. Il Mautoma (blu) deve risolvere la carta che gli dice di posizionare una popolazione entro distanza 3. L'immagine evidenzia le due locazioni idonee. I due esagoni sono a pari merito, quindi deve essere controllata l'immagine di spareggio contrassegnata dal marcatore energia sulla plancia Mautoma. Seguendo la freccia, il Mautoma colloca la popolazione nella locazione nord-est. Quindi, il giocatore umano (giallo) guadagna 1 libro.



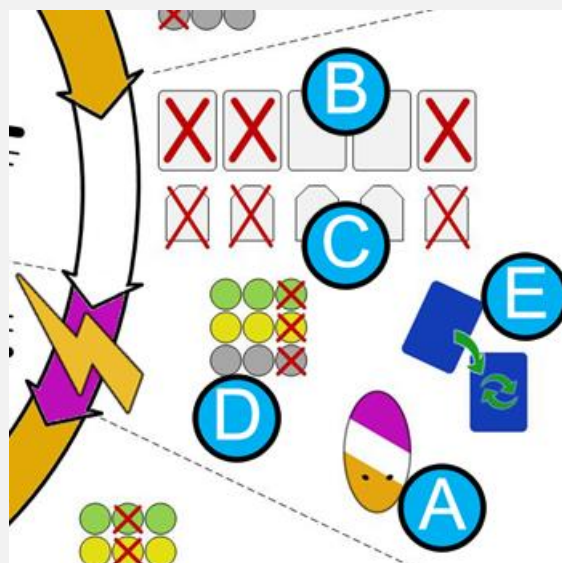
ESEMPIO DI ESPLORAZIONE. Il Mautoma (blu) deve risolvere la carta azione che gli indica di esplorare una tessera area entro distanza 3. L'immagine evidenzia tutte le tessere idonee. Per decidere quale tessera girare, dovete controllare l'immagine di spareggio indicata dal marcatore energia sulla plancia Mautoma. La tessera area da capovolgere è quella verde ovvero la prima che si incontra seguendo la freccia dell'immagine di spareggio.



ESEMPIO DI TURNO DI RIPRISTINO. L'immagine mostra lo stato della plancia Mautoma all'inizio del turno di ripristino, quindi:

- A** Eliminate un artefatto viola
- B** Scartate la prima, la seconda e l'ultima carta seguace
- C** Eliminate il primo, il secondo e l'ultimo token modulo
- D** Scartate il terzo gettone macchinario verde, giallo e grigio e la terza carta esplorazione
- E** Aggiungete 1 carta progresso alla scarti delle carte azione e rimescolate tutte le carte ricomponendo un nuovo mazzo azione.

Infine riempite i vari display..



Solo design: **Mauro Gibertoni**
 Rulebook revision: **Paul Devlin**
 Playtest: **Jörg Hennek, Remi Freriks, Paul Devlin, Matteo Coppolaneri**
 Contatti: maurogibertoni@gmail.com

Si ringrazia l'editore **Aporta Games**, che ha gentilmente concesso l'uso degli asset originali.

TRY ALL OUR AUTOMAs AVAILABLE ON
www.mautoma.com

TELEGRAM CHANNEL



@MAUTOMA