

TEKHENU – THE OBELISK OF THE SUN

Di seguito viene presentata una variante per giocare in solitario a TEKHEU – THE OBELISK OF THE SUN.

Questa variante si discosta sensibilmente dalle regole ufficiali di Botankhamun ed è stata creata con i seguenti scopi:

- dare la possibilità di giocare contro uno, due o tre automi;
- semplificare la verifica dei tiebreaker, per poter giocare in maniera fluida senza mai dover ricorrere al regolamento o dover lanciare dei dadi per stabilire dove gli automi costruiscono;
- rendere l'esperienza in solo il più simile possibile al multiplayer, in particolare durante la fase Maat;
- offrire un sistema di selezione azioni che eviti il lancio del token.

SET-UP DEL TABELLONE

Si applicano le regole base, che per comodità vengono qui riassunte brevemente.

1. Piazzate l'obelisco e i due marcatori di punteggio.
2. Tirate 3 dadi per ogni settore.
3. Piazzate 3 tessere nell'area Ra.
4. Piazzate le 6 tessere nell'area Horus.
5. Piazzate i 3 ori nell'area Osiride e 2 ori attorno al tempio.
6. Piazzate le carte sui primi due segmenti nell'area Toth.
7. Piazzate tutti i segnalini punteggio sul 10.
8. Piazzate tutti i segnalini popolazione sul 5.
9. Piazzate tutti i segnalini felicità sul 2.

SET-UP DEL GIOCATORE

Si applicano le regole base, che per comodità vengono qui riassunte brevemente.

Il giocatore riceve:

- 1 plancia personale.
- 4 segnalini produzione.
- Tutti i pilastri, statue ed edifici.

- 1 scriba e 1 oro.
- 2 carte decreto (ne terrete 1).
- 1 indicatore Maat.

SET-UP DEGLI AUTOMI

Potete decidere di giocare contro 1, 2 o 3 automi.

Per ogni Automa in gioco:

- A. Ponete tutti i pilastri, edifici e statue nella sua area di gioco.
- B. Consegnategli 1 carta decreto a faccia in giù.
- C. Consegnategli 1 indicatore Maat.

Nota: l'Automa non ha una plancia giocatore e non riceve né scriba, né oro.

- D. Piazzate un cubetto del colore dell'Automa a indicare uno dei 4 distretti dell'area Osiride. Per selezionare il distretto estraete un dado dal sacchetto, il colore del dado indicherà il distretto da marcare con il cubetto (se esce un dado grigio, estraete un nuovo dado).
Es. se esce un dado marrone, piatterete il cubetto come nella figura.



- E. Piazzate un cubetto del colore dell'Automa sulla linea di separazione tra due settori adiacenti attorno all'obelisco. Per selezionare la linea, tirate un dado e piazzate il cubetto sulla linea che incontrate partendo dalla freccia e proseguendo in senso antiorario.

Es. se il dado mostra 1, piatterete il cubetto come in figura.



- F. Piazzate un cubetto del colore dell'Automa attorno al tempio a indicare una riga o colonna. Per selezionare la riga o colonna, pescate una carta iniziativa, controllate il numero di iniziativa su di essa e posizionate il cubetto sulla riga o colonna corrispondente. Considerate che le righe siano numerate da 1 a 5 e le colonne da 6 a 10 (se pescate una carta con iniziativa 11 o 12, pescatene un'altra).

Es. se pescate la carta iniziativa 2, il cubetto sarà posizionato come in figura.



Se pescate la carta iniziativa 9, il cubetto sarà posizionato come in figura.



- G. Piazzate un cubetto del colore dell'Automa all'interno del tempio sulla riga o colonna corrispondente al cubetto piazzato esternamente al tempio. Per stabilire la casella in cui posizionare il nuovo cubetto, tirate un dado.

Es. se il risultato del dado è 4 e il cubetto esterno è posizionato sulla riga 2, il cubetto andrà posizionato come in figura.



INIZIARE LA PARTITA: ORDINE DI TURNO E RISORSE INIZIALI

Eseguite i seguenti passi nell'ordine indicato.

1. Consegnate a ogni automa 2 carte iniziativa a faccia in giù.
2. Il giocatore riceve 3 carte iniziativa e ne terrà 2.
3. Ora confrontate il valore iniziativa vostro e degli automi e disponete i segnalini Maat sull'ordine di turno seguendo le regole standard.
4. Seguendo il nuovo ordine di turno il giocatore e gli automi scelgono una carta Destino. Gli automi scelgono la carta in maniera casuale: ogni volta che un automa deve ricevere una carta Destino, mescolate le carte Destino rimanenti e consegnatene una all'Automa a faccia in su.
5. Mescolate tutte le tessere azione di Botankhamun e disponetene 4 (2 se si gioca contro 3 automi) impilate a faccia in giù per ogni automa.
6. Siete pronti a iniziare la partita!

TURNO DELL'AUTOMA

L'Automa pesca 1 tessera azione dalla propria pila, prende un dado dall'obelisco ed esegue l'azione corrispondente.

In generale l'Automa:

- Non riceve mai risorse, tessere scriba o token fede;
- Non deve mai pagare nulla per eseguire le azioni (compresa l'azione Osiride);
- Non esegue mai l'azione Anubis;
- Prende solamente dadi puri o contaminati;
- Non ha una bilancia, quindi ignora il bilanciamento dei suoi dadi;
- Può prendere delle carte, ma non sfrutta mai i loro effetti.

SELEZIONE DEL DADO

Se la tessera azione girata dall'Automa mostra uno dei sei dei, l'Automa prende il dado di maggior valore dall'area corrispondente. In caso di parità l'Automa prende un dado puro. L'Automa può prendere solamente dadi puri o contaminati; se il settore selezionato non ha dadi validi disponibili, l'Automa prenderà un dado dal settore adiacente in senso antiorario.

Se la tessera azione girata mostra 4 risorse, l'Automa prende il dado di maggior valore del colore corrispondente alla prima risorsa raffigurata. Se non ci sono dadi puri o contaminati di quel colore,

L'Automa considera la seconda risorsa e così via. In caso di parità l'Automa prende un dado puro.

Dopo aver preso il dado, l'Automa esegue l'azione corrispondente al settore da dove ha prelevato il dado.

TESSERA AZIONE HORUS

L'Automa erige una statua in favore del dio corrispondente al valore del dado. La ricompensa per le statue erette in favore di un dio è sempre di 1PV. La ricompensa viene attivata in base alle regole standard.

Se non ci sono più spazi liberi per il posizionamento della statua, l'Automa cerca di piazzarla nell'area Osiride, ma lo farà solo se il piazzamento gli consentirà di guadagnare almeno una nuova maggioranza considerando la situazione attuale (in caso di parità l'Automa cerca di sottrarre la maggioranza al giocatore umano).

Se tale condizione non si verifica, l'Automa piazzerà la statua attorno al tempio, in modo da guadagnare il maggior numero di PV attraverso le colonne del proprio colore.

Se entrambe le posizioni sono già occupate, l'Automa non piazza nessuna statua ma guadagna subito 3PV (ciò simula un'azione di produzione).

TESSERA AZIONE RA

L'Automa prende la tessera pilastro corrispondente al valore del dado, poi:

1. guadagna 1/2/3 PV in base alla tessera presa.
2. piazza la tessera e il pilastro nella casella del tempio che incrocia il maggior numero di edifici (di qualunque colore). In caso di pareggio l'Automa predilige la casella che incrocia il maggior numero di edifici del proprio colore.
3. Guadagna 2PV (è un premio fisso che compensa il fatto che l'Automa non riceve i bonus in risorse).
4. Guadagna 1 PV per ogni edificio incrociato di qualsiasi colore.
5. Guadagna 1 PV per ogni bordo adiacente, anche se i colori non combaciano.

TESSERA AZIONE HATHOR

L'Automa piazza un edificio attorno al tempio e:

1. guadagna 3PV per ogni colonna del proprio colore sulla stessa riga o colonna;

2. guadagna 1PV per ogni casella raffigurante delle risorse nella stessa riga o colonna;
3. avanza l'indicatore della popolazione seguendo le regole standard.

L'edificio viene piazzato dove l'Automa ottiene la maggior quantità di punti grazie ai pilastri del proprio colore.

TESSERA AZIONE BASTET

L'Automa avanza il proprio indicatore di Felicità secondo le regole standard. Non riceve tessere scriba, nè i bonus raffigurati sul tracciato. Se, prima di eseguire l'azione, il marker dell'Automa è già alla fine del tracciato Felicità, guadagna istantaneamente 3PV (questo simula un'azione di produzione da parte dell'Automa).

In generale l'Automa fa avanzare il marker Felicità di uno step alla volta. Ogni volta che il marker Felicità dovrebbe avanzare, ma non può perché è pari al marker Popolazione, l'Automa avanza invece il marker Popolazione di uno step.

TESSERA AZIONE TOTH

L'Automa prende 1, 2 o 3 carte in base al valore del dado scelto. L'Automa prende le carte dal segmento più alto possibile secondo la priorità: Decreto -> Tecnologia -> Benedizione.

Se deve scegliere una carta fra due dello stesso tipo, l'Automa prende sempre la carta più a sinistra, poi, prima di rimpinguare, la carta che rimane sul display viene tralata a sinistra.

TESSERA AZIONE OSIRIDE

L'Automa piazza un edificio sulla riga corrispondente al valore del dado e seleziona il distretto dove può guadagnare una nuova maggioranza considerando la situazione attuale. Se ci sono più possibilità, l'Automa piazza l'edificio dove può sottrarre una maggioranza al giocatore umano.

Se non c'è nessun distretto in cui l'Automa può guadagnare una nuova maggioranza, utilizzare la regola del tiebreaker (vedi sezioni sui tiebreaker).

Se non ci sono spazi liberi sulla riga selezionata, l'Automa piazzerà l'edificio sulla riga superiore, o sull'ultima riga, se non ce n'è una valida superiore.

FASE DI ROTAZIONE

1. Ruotate l'obelisco.
2. Eseguite la fase Maat, se avete 4 dadi.
3. Aggiungete i dadi attorno all'obelisco.
4. **(solo se giocate contro 3 automi)** Scartate tutte le tessere azioni utilizzate dagli automi e formate una pila di 2

tessere a faccia in giù per ogni automa. Se non ci sono più tessere a disposizione, rimescolate quelle già utilizzate.

FASE MAAT

Dato che gli automi non hanno la bilancia, considerate come loro valore di bilanciamento il numero di Ankh della loro carta Destino.

Eseguite i seguenti passi nell'ordine:

1. Piazzate i segnalini Maat di ogni automa sulle caselle 0, +1, +2 o +3 in base al loro valore di Ankh.
2. Disponete il nuovo ordine di turno.
3. Effettuate la fase conteggio, se la freccia punta su un marker conteggio.
4. Seguendo il nuovo ordine di turno il giocatore e gli automi scelgono una carta Destino. Gli automi scelgono la carta in maniera casuale: ogni volta che un automa deve ricevere una carta Destino, mescolate le carte Destino rimanenti e consegnatene una all'Automa.
5. **(Solo se state giocando contro 1 o 2 automi)** Raccogliete tutte le tessere azione utilizzate, ponetele negli scarti e disponete di nuovo una pila di 4 tessere a faccia in giù per ogni automa.

FASE CONTEGGIO DEGLI AUTOMI

1. Distretti, Tempio, Felicità e Statue vengono conteggiate normalmente.
2. Ogni carta Benedizione fornisce 2PV e poi viene scartata.
3. Ogni carta Tecnologia fornisce 2PV e viene mantenuta.

FINE DELLA PARTITA

Gli automi ottengono:

- 4PV per ogni carta decreto. Si considerano al massimo 3 carte senza applicare le restrizioni sui simboli. Ogni altra carta decreto oltre la terza fa ottenere 2PV.
- 3/2/0 PV in base all'ordine di turno e al numero di giocatori.

INCREMENTARE LA DIFFICOLTÀ

Se desiderate aumentare il livello di sfida, suggeriamo di inserire le seguenti variazioni in maniera graduale (solo la prima, poi le prime due, etc..)

1. **A fine partita**, i primi tre Decreti rendono 8PV (invece di 4PV).
2. **Durante il set-up**, in base al numero di automi in gioco:

- Automa n.1 parte con un edificio costruito nell'area Osiride sulla riga 3 (il distretto è selezionato in base alle regole della tessera azione Osiride)
- Automa n.2 parte con 8 Popolazione e 4 Felicità.
- Automa n.3 parte con una tessera pilastro scelta a caso e un pilastro sulla casella marcata dal proprio cubetto.

3. Durante la partita il premio fisso della costruzione dei pilastri è 4PV (invece di 2PV).

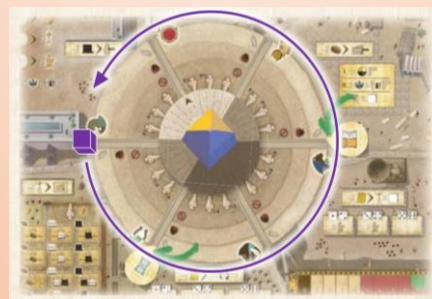
4. Durante la partita la ricompensa fornita dalle statue in onore degli dei è di 2PV (invece di 1PV).

REGOLE GENERALI SUI TIEBREAKER

Le regole descritte sopra includono già alcune logiche di priorità nell'esecuzione delle azioni. Qualora ci fosse ancora indecisione, applicate le seguenti regole generali.

TIEBREAKER PER LA SELEZIONE DEL DADO

Durante la partita ogni volta che c'è indecisione sul dado da selezionare, l'Automa prende il primo dado valido che incontra in senso antiorario a partire dal proprio cubetto.



TIEBREAKER PER LA SELEZIONE DEL DISTRETTO

Durante la partita ogni volta che c'è indecisione sul distretto su cui piazzare un edificio o una statua, l'Automa sceglie il primo distretto valido a partire dal proprio cubetto e seguendo la freccia.



TIEBREAKER PER IL PIAZZAMENTO DI EDIFICI O STATUE ATTORNO AL TEMPIO

Durante la partita ogni volta che c'è indecisione su dove piazzare un edificio o statua attorno al tempio, l'Automa sceglierà la prima casella valida a partire dal proprio cubetto e seguendo la freccia.



TIEBREAKER PER IL PIAZZAMENTO DI PILASTRI

Durante la partita ogni volta che c'è indecisione sulla casella su cui erigere un pilastro, l'Automa sceglierà la prima casella valida a partire dal suo cubetto e andando in senso di scrittura.



Ideatore dell'Automa: **Mauro Gibertoni**
Revisione del manuale: **Jeff Cunningham**
Blind playtesting: **Jeff Cunningham**
Contatti: **maurogibertoni@gmail.com**

TROVATE I NOSTRI AUTOMA SU
www.mautoma.com