

# Variante “solitario” di Terra Mystica

Valgono tutte le normali regole, fatta eccezione per le **modifiche descritte di seguito**.

Questa variante può essere giocata in due modi :

- 1 ) La scelta della razza , tessere turno e tessere bonus sarà determinata in modo **casuale**;
- 2 ) La scelta della razza , tessere turno e tessere favore sarà fatta in maniera **ponderata**, cercando di massimizzare il punteggio.

## *Scelta dello scenario*

Sarà possibile giocare scegliendo tra tre scenari possibili: **Facile**, **Intermedio** e **Difficile**. In base a questa scelta considerare le relative voci nella lettura del regolamento.

Nella modalità solitario gli Avversari non raggiungeranno un proprio punteggio, ma concorreranno per i vari **culti** e per **l'espansione dei territori** solo per contrastare il raggiungimento del massimo punteggio possibile da parte del Giocatore.

## *Scelta della Razza del Giocatore e degli Avversari:*

- 1) Scegliere la propria Razza in base ai vostri gusti o in maniera casuale;
- 2) Scegliere 3 fazioni avversarie. La scelta delle fazioni avversarie è legata alla scelta della propria Razza e prevede la scelta del solo **colore** della fazione senza tener conto della Razza in quanto le caratteristiche speciali delle fazioni avversarie non verranno prese in considerazione in questa modalità.

In particolare, dei rimanenti 3 colori da scegliere, 2 saranno quelli che sono distanti 1 vanga dal colore del terreno ideale della propria razza (quindi per le streghe che sono **verdi**, ad esempio, saranno il **blu** ed il **grigio**); l'ultimo colore sarà scelto tra i colori dei terreni distanti 2 vanghe dal colore del terreno ideale della propria razza (quindi, sempre per le streghe, si potrà scegliere tra il **nero** ed il **rosso**).

Per gli esempi di gioco a venire sceglieremo le **Streghe** come Razza del giocatore ed il **blu**, il **grigio** ed il **rosso** come colori degli Avversari

## *Setup e Culti*

Per il Setup, procedere come in una partita normale (non c'è bisogno di allestire la plancia per le fazioni avversarie) ma scegliere casualmente **solo 4 tessere bonus**

Prendere **8 abitazioni** e **4 empori** di ogni colore Avversario.

Sulla Plancia dei Culti, **per ognuno dei 4 culti**, fare avanzare:

una Pedina di un avversario al Valore **3, 4 o 5** (a seconda dello scenario rispettivamente **Facile**, **Intermedio** e **Difficile**)

una Pedina di un avversario al Valore **5, 6 o 7** (a seconda dello scenario rispettivamente **Facile**, **Intermedio** e **Difficile**)

una Pedina di un avversario al Valore **7, 8 o 9** (a seconda dello scenario rispettivamente **Facile**, **Intermedio** e **Difficile**)

La scelta di quale pedina far avanzare maggiormente per ogni culto è irrilevante. Vedi esempio sotto.

Esempio per uno scenario **Facile**. Si piazzerà per il culto del Fuoco una Pedina Blu al valore 3, una Pedina Grigia al valore 5 ed una pedina Rossa al valore 7; per gli altri culti ripetere la stessa operazione, cambiando o meno l'ordine delle pedine. **L'ordine delle pedine è assolutamente irrilevante perché gli Avversari non raggiungeranno un proprio punteggio!**



Fare avanzare infine anche le pedine culto della vostra Razza in base a quanto scritto sulla Plancia Fazione.

Piazzare 2 ( eccezioni: 1 per i Maghi del Caos e 3 per i Nomadi) abitazioni di ognuno degli altri colori **quanto più vicino possibile alle proprie abitazioni.**

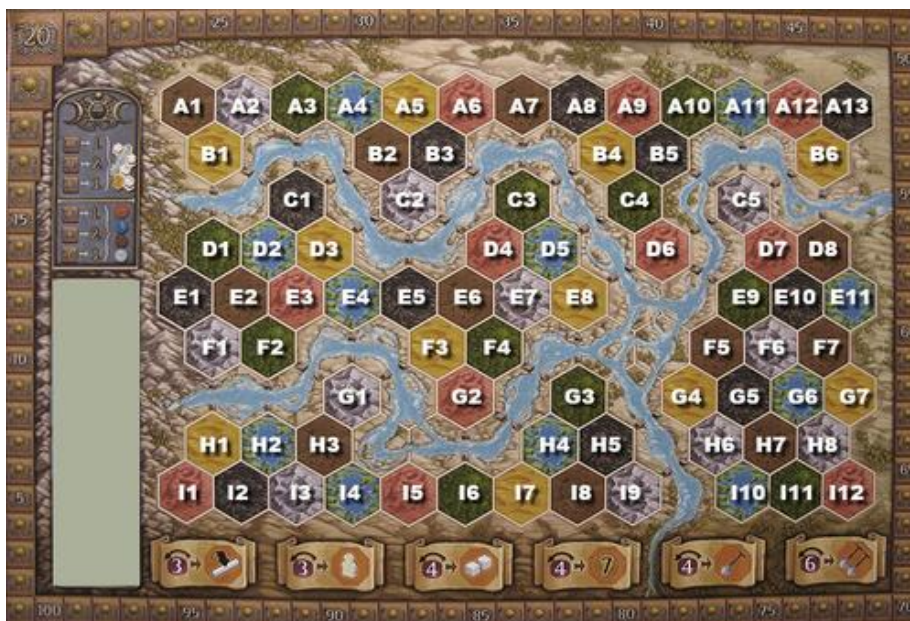
Se due posizioni sono equidistanti, allora si dovrà piazzare l'abitazione avversaria sull'esagono situato sull'Isola in cui si trova la propria abitazione (vedere esempio più avanti). Se invece si trovano comunque già sulla stessa Isola, allora piazzarli casualmente o a vostra scelta.

Per esempio, scelgo di piazzare le mie abitazioni in posizione A10 e G3. Posizioniamo adesso gli altri 3 colori (ovvero Grigio, Blu e Rosso).

Grigio: C5 e I9 (questo esagono dista 2 spazi da G3, così come l'esagono E7; I9 però si trova sulla stessa isola di G3, quindi verrà preferita come locazione per l'abitazione del Grigio).

Blu: A11 e H4.

Rosso: A9 e G2



## *Le azioni Potere*

Si può scegliere tra due alternative di gioco riguardanti le azioni potere.

### 1. All'inizio di ogni turno **Tutte** le azioni potere sono disponibili.

*In questo caso è come se gli avversari non scegliessero mai le azioni potere. Questa modalità è pensata per chi non vuole nessuna componente aleatoria durante la partita e per permettere di raggiungere il miglior punteggio possibile per ognuna delle 3 modalità disponibili.*

### 2. All'inizio di ogni turno, determinare le **azioni potere disponibili** in base allo scenario:

Utilizzando un dado a sei facce (d6) determinare 2 (facile), 3 (medio) o 4 (difficile) azioni potere che **non sarà possibile scegliere** ogni turno.

Per dare una impronta più strategia all'uso delle azioni potere è possibile predeterminare quali azioni non saranno disponibili per ogni turno. Per fare questo tirare i dadi prima di iniziare la partita ed annotarsi su di un foglietto le azioni che verranno coperte (1= costruire un ponte, 2= Reclutare un sacerdote, 3= Reclutare due lavoratori, 4= Riscuotere 7 Monete, 5= Una vanga Gratis, 6= 2 Vanghe Gratis) *\*Questa variante non è presente nel file originale dell'utente Alex Peters di BGG, ma una mia personale considerazione.*

*In questo caso si simulano le scelte degli avversari riguardanti le azioni potere.*

## *Fase Azioni*

Tutte le normali azioni sono disponibili.

Oltre a queste possono essere effettuate due nuove azioni:

1. Posizionare una abitazione di un altro colore
2. Evolvere le abitazioni degli altri colori in empori

Ognuna di queste azioni può essere fatta una sola volta per colore.

### *Piazzamento delle Abitazioni degli avversari*

Le abitazioni possono essere piazzate solo su esagoni dello stesso colore delle altre fazioni. Dato che gli avversari non possono terra formare, non c'è bisogno che i terreni siano adiacenti alle altre abitazioni esistenti.

*L'unica ragione per queste azioni è quella di provvedere un motore di potere, limitando inoltre lo spazio disponibile per l'espansione della propria razza (per questo gli altri colori da scegliere in gioco sono quelli limitrofi nei colori al terreno ideale della fazione scelta).*

### *Calcolo del Punteggio e del bonus di espansione*

Il punteggio finale della propria fazione è determinato come in una normale partita.

Per il calcolo dei punti bonus relativi al maggior numero degli edifici connessi si confronta il proprio risultato con quello degli avversari, che è così determinato:

Facile: 7,9,11 territori connessi

Medio: 8,10,12 territori connessi

Difficile: 9,11,13 territori connessi

Esempio. A livello medio finire la partita con 12 territori connessi farà ottenere 15 punti essendo a pari merito col 1°  $(18+12)/2$

Fonte: <http://boardgamegeek.com/thread/904168/solo-variant-terra-mystica>

Traduzione e adattamento: Nuvolaz