

HEAVEN & ALE

Modalità Automa

Autore: Mauro Gibertoni (maurogibertoni@gmail.com)

Rev 1.0

21 Settembre 2018

Questo regolamento descrive una modalità solitario del gioco Heaven & Ale, nella quale giocherete contro un avversario fittizio: l' Automa.

Le azione dell' Automa sono dettate da un mazzo dedicato di 12 carte. Questa modalità è pensata per farvi giocare in solitario cercando di simulare l'esperienza di gioco di una partita a due giocatori. Muovere l'avversario non richiede alcuno sforzo, cosicchè possiate concentrarvi unicamente sulla vostra strategia.

Componenti

- Scatola base
- 1 mazzo automa di 12 carte, presenti in fondo a questo regolamento.

Set-Up

Preparate un set-up standard per 2 giocatori con le seguenti eccezioni:



- Piazzate sole le botti grandi (l'Automa non prende botti)
- L'Automa riceve solo il suo meeple, tutti gli altri componenti del giocatore non sono utilizzate
- Mescolate il mazzo automa facendo attenzione che le carte siano tutte rivolte con lo sfondo di legno in basso, come nell'immagine accanto.
- Stabilite casualmente chi sarà il primo giocatore

Regole generali sull'Automa

Durante il turno dell'Automa, pescate una carta ed eseguite l'azione rappresentata nella metà alta della carta. Una volta che il meeple dell'Automa ha superato il primo spazio botte girate il mazzo di carte. Da questo momento fino alla fine del round utilizzerete sempre la metà alta della carta, che sarà però quella con sfondo in legno.

L'Automa semplicemente avanza sul tracciato e raccoglie tutto ciò che trova nello spazio di arrivo. Ponete in una riserva a parte tutti i token raccolti dall'Automa.

L'Automa non utilizza i soldi e non raccoglie le botti.

Spiegazione delle carte

Applicate sempre e solo la metà alta della carta.

Prima di spostare il meeples dell'Automa controllate dove questo si trova rispetto al vostro. Se si trova davanti applicate la prima azione raffigurata; se si trova indietro o sulla stessa vostra casella, applicate la seconda azione.

Quando muovete il meeples dell'Automa avanti di X spazi, considerate solo gli spazi dove l'Automa può raccogliere qualcosa. Ignorate gli spazi vuoti e gli spazi barile.



L'Automa avanza di X spazi e raccoglie tutto ciò che trova nello spazio di arrivo. Eccezione: se ci sono 2 dischi, ne prende uno solo.



L'Automa avanza di X spazi, se nello spazio di arrivo ci sono una o più risorse, l'Automa le prende tutte. Se invece non ci sono risorse, ma monaci o dischi, l'Automa avanza fino al primo spazio in cui sia presente almeno una risorsa e la prende.



L'Automa avanza nel primo spazio in cui è presente un disco e lo prende. Se ci sono 2 dischi, ne prende uno solo.



L'Automa avanza nel primo spazio in cui è presente almeno un monaco e lo prende. Se ci sono più monaci, l'Automa li prende tutti.

Fine del round

Se l'Automa raggiunge lo spazio iniziale per primo, si posiziona sul bonus raffigurato sulla carta.

Quindi rimescolate tutto il mazzo e rigiratelo con la parte di legno in basso.



Punteggio finale

Il punteggio totalizzato dall'Automa è pari alla somma di tutte le risorse raccolte. Monaci e dischi non forniscono punteggio.



