

Questa è la variante giocatore contro IA. Puoi usare un singolo dado a 12 facce o due dadi a 6 facce. Personalmente, preferisco il singolo dado poiché le selezioni di azioni dell'IA sembrano essere più varie. Ho provato questo usando le regole del gioco base sul tabellone Hispania e Italia. È meno complicato del cercare di capire le migliori opzioni per l'IA e usa semplicemente i tiri di dado per determinare i risultati.

### **PREPARAZIONE IA**

- Scegli il colore per il giocatore IA.
- Metti le carte di partenza IA sul lato del tabellone principale.
- Imposta il magazzino IA sul lato del tabellone principale.
- Posiziona due coloni dell'IA nella città di partenza. Non importa il tipo perché non si muovono.
- Colloca i rimanenti coloni dell'IA negli spazi assegnati sul tabellone del magazzino. Metti le merci di partenza nel magazzino IA (2 cibo, 1 mattone, 1 utensile, 1 vino, 1 stoffa)

### **PREPARAZIONE GIOCATORE**

- Il setup del giocatore si fa secondo le normali regole (2 cibo, 1 mattone, 1 utensile, 1 vino, 1 stoffa e 5 sesterzii).
- La carta Praefectus Magnus non viene utilizzata.
- Tutti gli altri passaggi del setup sono gli stessi per la partita a 2 giocatori.

### **GIOCO**

Il giocatore inizia per primo e gioca secondo le normali regole con le due eccezioni:

**Diplomatico:** poiché l'IA non gioca le carte, il giocatore copia la sua ultima carta giocata quando gioca il Diplomatico.

**Prefetto:** se il giocatore prende denaro (non merci) usando il Prefetto, l'IA posiziona un colono sul tabellone. Se tutti i coloni dell'IA sono già sul tabellone, l'IA non ottiene alcun beneficio.

L'intelligenza artificiale usa i tiri di dado per determinare le azioni. **Se usi dadi a 6 facce segui i numeri rossi, se usi dadi a 12 facce, segui i blu:**

#### **(2-5) (1-4) Azione Costruire le Case**

Posiziona una Casa in città seguendo queste regole:

Paga una singola merce di valore massimo presente in magazzino per costruire su una città vuota di quel tipo (es. paga una stoffa per costruire su uno spazio vuoto di città con stoffa).

- Se ci sono più spazi città vuoti di quel tipo, scegli la città nella regione in cui IA non ha presenza a partire dalla più vicina alla città di partenza.
- Se non ci sono spazi di città vuoti di quel tipo (il giocatore ha colonizzato tutte le città di quel tipo), paga un bene aggiuntivo (il più economico) per costruire nello spazio di città già occupata.
- Se l'IA ha già una Casa in tutte le città di quel tipo, costruisci nel tipo di città successiva (pagando beni o merci) in ordine decrescente (stoffa, vino, utensili, cibo, mattoni).
- Se l'IA non ha merci, esegui l'Azione Prendere Merci con un bene bonus in più (tira i dadi e prendi un singolo bene di quel tipo, più uno del valore inferiore successivo (se viene lanciato il numero corrispondente al mattone, prendi due mattoni).

### **(6-8) (8-12) Azione Prendere una Merce**

Prendi una singola merce e mettila in magazzino. Tira di nuovo i dadi per determinare il tipo:

Mattone (2-4) (1-4)

Cibo (5-6) (5-6)

Utensili (7-8) (7-8)

Vino (9-10) (9-10)

Stoffa (11-12) (11-12)

- Se il magazzino è pieno, colloca un colono dell'IA nella città di partenza.
- Se tutti i coloni dell'IA sono sul tabellone principale e il magazzino è pieno, acquista una singola carta usando le stesse regole dell'azione Acquista carte.

### **(9-12) (5-7) Azione Acquistare Carte Ruolo**

Acquista fino a due carte usando le normali regole di costo. Acquista le carte partendo dall'estrema destra (la più costosa) e proseguendo a sinistra. Cerca sempre di acquistare due carte, se possibile, anche se pagando un costo inferiore.

- Se l'IA non può permettersi di acquistare carte, tira i dadi e prendi una singola merce di quel tipo e una del valore più basso successivo (se viene lanciato il numero corrispondente al mattone, prendi due mattoni)
- Se l'IA non può permettersi di acquistare carte e il magazzino è pieno (molto improbabile), costruisci una Casa sulla città di valore più alto con l'azione costruisci colonia.

### **CONCLUSIONE DELLA PARTITA**

Il gioco termina secondo le normali regole (tutte le case costruite o tutte le carte acquistate). La carta Concordia da 7 punti viene assegnata normalmente. Se il giocatore innesca la fine del gioco, l'IA deve eseguire, se possibile, una delle seguenti azioni:

- Acquistare carte ruolo
- Costruire le case
- Prendere una stoffa

Il punteggio di fine partita è calcolato secondo le normali regole.