

THROUGH THE AGES - MAUTOMA

Questo manuale descrive le regole per giocare una partita in solitario a Thorugh the Ages. Si applicano le regole per una partita standard a due giocatori (quindi non si usano i patti). E' possibile utilizzare l'espansione Nuovi Leader e Meraviglie. Giocherete contro Mautoma, un avversario virtuale comandato attraverso un mazzo di carte. Vincerà chi totalizzerà la maggior quantità di punti cultura.

COMPONENTI

24 carte automa (8 per ogni era)



1 playmat



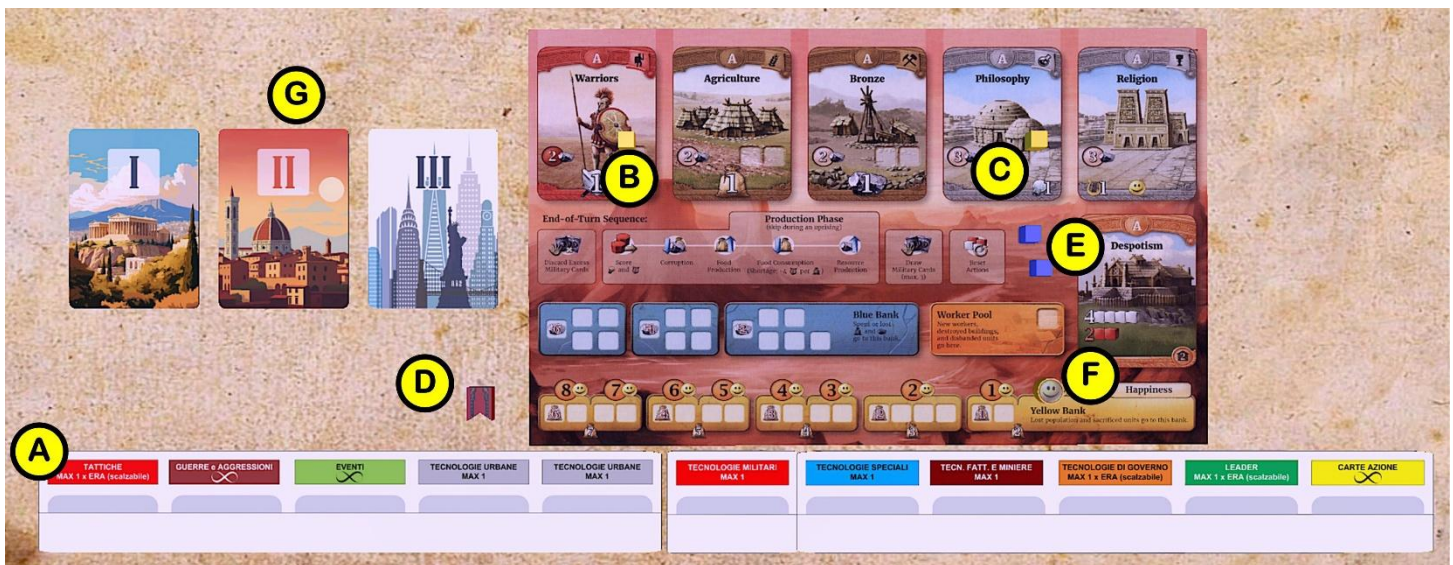
Note:

- il playmat non è indispensabile per giocare in solo, ma è un accessorio che può risultare utile e migliorare l'esperienza
- i componenti per la modalità solitario possono essere scaricati dal sito www.mautoma.com

SETUP

Eseguite il setup per una partita standard a 2 giocatori. Per quanto riguarda l'area di gioco dell'automa:

- Scegliete un colore per l'automa e assegnategli tutti i componenti in legno più la plancia giocatore
- Mettete il playmat al di sotto della plancia giocatore (A)
- Mettete un cubo giallo sulla tecnologia Guerrieri (B) e un cubo giallo sulla tecnologia Filosofia (C)
- Posizionate i marker produzione di scienza, punti scienza, produzione cultura, punti cultura, forza militare come farebbe un giocatore normale
- Mettete lo stendardo vicino alla plancia giocatore (D)
- In base alla difficoltà di gioco scelta posizionate da 0 a 3 cubetti blu sulla plancia dell'automa (E). Per la prima partita consigliamo di non mettere cubetti blu
- Posizionate il segnalino felicità sullo 0 (F)
- Separate le carte automa in tre diversi mazzi a faccia in giù, uno per ogni era. Mescolateli separatamente e teneteli a portata di mano (G).



PANORAMICA SUL FUNZIONAMENTO DI MAUTOMA

Le azioni di Mautoma sono dettate dalle carte automa. Durante il turno dell'automa rivelate una carta dal suo mazzo ed eseguite tutte le istruzioni che sono scritte dall'alto in basso, saltando solamente ciò che non è applicabile.

La struttura del turno dell'automa è simile a quella di un giocatore normale: riempiete la fila delle carte, esegue la fase politica, la fase azioni ed esegue il fine turno.

L'automa però esegue tutte queste fasi spesso in maniera semplificata per far in modo che la sua gestione sia il meno complessa possibile e vi possiate concentrare sulla vostra strategia.

Queste sono le caratteristiche principali dell'automa:

- Quando prende carte dalla fila delle carte deve rispettare le limitazioni standard (es. max un leader per ogni era, non può prendere più copie della stessa tecnologia), il suo limite di mano però funziona in maniera diversa ed è riassunto sul playmat (per questo motivo si consiglia di utilizzare il playmat)
- L'automa non gestisce e non utilizza i cubetti bianchi e rossi, le azioni che esegue sono indicate sulla carta automa
- L'automa non gestisce cibo o risorse, quando costruisce gli edifici deve invece spendere carte azione, che utilizza come se fossero un sorta di moneta (vedi **Gestione dell'oro**)
- L'automa produce e spende scienza e cultura come un giocatore normale
- L'automa ottiene forza militare come un giocatore normale con la sola eccezione delle tattiche, che utilizza in maniera semplificata (vedi **Tattiche**)
- Ogni volta che l'automa costruirà edifici e svilupperà tecnologie, dovrete aggiornare i suoi indicatori secondo le regole standard
- L'automa durante la partita non costruisce mai fattorie o miniere, però ai fini della risoluzione di qualsiasi effetto di gioco si considera che lui possieda sempre 3 fattorie e 3 miniere sulle rispettive tecnologie di livello più alto
- Tra tutti i possibili effetti prodotti da tecnologie, eventi, leader, colonie, guerre e aggressioni, gli unici che influenzano l'automa sono quelli riguardanti:

- la modifica del livello di produzione di scienza/cultura
- guadagno/perdita di punti scienza/cultura
- guadagno/perdita di forza militare
- guadagno/perdita di felicità

mentre i seguenti effetti vengono ignorati:

- guadagno/perdita di popolazione
- guadagno/perdita di cubetti blu, gialli, bianchi o rossi
- guadagno/perdita di cibo o risorse
- corruzione

In generale per tutto ciò che non è direttamente trattato nel presente manuale si sottintende che dovranno essere applicate le regole standard di gioco.

DESCRIZIONE DEL PRIMO TURNO DELL'AUTOMA

Nel suo primo turno l'automa prenderà una singola carta dalla fila. Per decidere quale, rivelate una carta automa presa dal mazzo dell'era I e controllate la sezione CARTE .

L'automa prenderà dalla fila la prima carta che corrisponde alla prima icona presente nella sezione CARTE . Se l'icona indica un tipo di carta non presente nella fila, l'automa semplicemente prenderà la prima carta disponibile da sinistra e la piazzerà nella propria mano rappresentata dal playmat.

Finito ciò rimettete la carta automa nel mazzo e rimescolatelo.

DESCRIZIONE DEL TURNO AUTOMA (DAL SECONDO IN POI)

L'automa riempie la fila delle carte secondo le regole standard poi rivela la carta automa in cima al mazzo dell'era corrente ed eseguite tutte le istruzioni dall'alto al basso. Se il mazzo è esaurito, rimescolate gli scarti e formate un nuovo mazzo.

La carta è strutturata in più sezioni che vanno risolte nel seguente ordine



FASE POLITICA



CARTE



SVILUPPO



COSTRUZIONE



OTTENERE



PRODUZIONE

La sezione laterale della carta viene utilizzata solamente in casi particolari: quando si deve fare un'asta per le colonie o quando si risolvono guerre e aggressioni (vedi paragrafi **COLONIE**, **GUERRE**, **AGGRESSIONI**).

	-5...0 : 1
	1...4 : 2
	5...10 : 3
	11+ : 4
	5
	5

FINE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO FINALE

La fine della partita scatta secondo le regole standard.

Alla fine della partita vengono assegnati punti cultura in base alla risoluzione degli eventi di era III (vedi paragrafo **EVENTI**).

DESCRIZIONE DEL FUNZIONAMENTO DELLE CARTE AUTOMA



FASE POLITICA

Questa sezione può contenere una o più icone, deve essere risolta solamente la prima icona applicabile. Se nessuna icona è applicabile, la fase politica va saltata.



se Mautoma rispetto a voi ha un vantaggio in forza militare di N o più, dove N è il numero indicato accanto all'icona, giocherà un'aggressione contro di voi: mescolate la pila di carte presenti nello slot **GUERRE E AGGRESSIONI** che sono in mano all'automa, rivelate una carta alla volta finché non esce un'aggressione.

Questa sarà l'aggressione giocata dall'automa (vedere la sezione **AGGRESSIONI**). Rimettete nella mano dell'automa tutte le restanti carte. Se l'automa non ha carte aggressione in mano, questa icona non è applicabile.



se Mautoma rispetto a voi ha un vantaggio in forza militare di N o più, dove N è il numero indicato accanto all'icona, dichiarerà una guerra contro di voi. Mescolate la pila di carte presenti nello slot GUERRE E AGGRESSIONI che sono in mano all'automa, rivelate una carta alla volta finché non esce una guerra.

Questa sarà la guerra dichiarata dall'automa (vedere la sezione **GUERRE**). Rimettete nella mano dell'automa tutte le restanti carte. Se l'automa non ha carte guerra in mano o se state giocando l'ultimo turno della partita, questa icona non è applicabile.



mescolate la pila di carte evento che sono in mano all'automa, estraete una carta a caso e piazzatela nella pila degli eventi futuri. L'automa ottiene punti cultura secondo le regole normali, poi si risolve un evento attuale (vedi sezione EVENTI).



CARTE

Questa sezione può contenere diverse icone, che indicano i criteri con cui l'automa prende carte dalla fila. Le icone vanno risolte tutte in ordine di lettura. Ogni icona indica una tipologia di carta che l'automa desidera prendere, se nella fila è presente almeno una tipologia di carta desiderata, l'automa prende la carta più a sinistra tra quelle valide. Se la carta desiderata non è presente nella fila, l'automa prende la prima carta a sinistra presente nella fila.

La carta presa andrà messa nella mano dell'automa, che è rappresentata dal playmat collocato al di sotto della plancia giocatore.

Il playmat è suddiviso in diversi slot, ognuno dedicato a contenere una certa tipologia di carte.

Di seguito per ogni tipologia di carta vengono indicate le limitazioni da applicare nel momento in cui una certa carta deve essere presa dalla fila e il limite di mano dell'automa.

Nota:

- “limite di mano: max 1 per era (scalzabile)” implica che l'automa può pescare una carta della tipologia indicata al massimo una volta per era, dopodiché se in mano ha una carta di un'era precedente, questa viene scalzata per far posto alla nuova carta
- “limite di mano: max 1 (non scalzabile)” implica che l'automa può pescare una carta della tipologia indicata solo se la sua mano in quel momento è libera
- rimane valida la regola standard per cui l'automa, come un giocatore normale, non può pescare più copie di carte tecnologia che ha già in mano o in gioco

ICONA	SIGNIFICATO	LIMITE DI MANO	ICONA	SIGNIFICATO	LIMITE DI MANO
	pesca la prima carta azione	nessuno		pesca la prima tecnologia di governo	max 1 per ERA (scalzabile)
	pesca la prima carta leader	max 1 per ERA (scalzabile)		pesca la prima tecnologia urbana che produce scienza	max 2 (non scalzabile)
	pesca la prima tecnologia speciale avente un bonus di forza	max 1 (non scalzabile)		pesca la prima tecnologia urbana che produce cultura	max 2 (non scalzabile)
	pesca la prima tecnologia fattorie/miniere	max 1 (non scalzabile)		pesca la prima tecnologia urbana che aumenta la forza	max 2 (non scalzabile)
	pesca la prima tecnologia militare	max 1 (non scalzabile)		pesca la prima carta meraviglia	***
				pesca la prima carta della fila la cui presa sia valida	Dipende dal tipo di carta

LEADER AUTOMA: in generale il leader dell'automa rimane sempre all'interno della sua mano. Il testo sulla carta leader non ha nessun effetto per l'automa, si applicano solamente eventuali icone in fondo alla carta che danno produzione di scienza/cultura o forza militare. Se presenti, l'effetto di queste icone si applicano non appena la carta viene messa in mano all'automa. L'effetto svanisce quando la carta viene rimpiazzata con un leader di epoca successiva.

CARTE MERAVIGLIA: quando l'automa pesca una carta meraviglia, questa non va in mano ma direttamente in gioco ruotata di 90°. Finchè l'automa ha una meraviglia incompleta non può pescare nuove meraviglie.



Esempio: l'automa deve prendere dalla fila delle carta la tecnologia urbana che fornisce la maggior quantità di cultura e prende MULTIMEDIA. Poi l'automa deve prendere una tecnologia di governo, nella fila è presente DEMOCRAZIA, ma l'automa non la prende poichè ha già preso una tecnologia

di governo di livello 3 (si trova sulla sua plancia) e violerebbe quindi il limiti di una carta per era. L'automa prende quindi la prima carta valida dalla fila, la prima carta è un leader di livello 3 che va quindi a rimpiazzare l'attuale leader dell'automa che è di livello 2. Infine l'automa deve prendere una tecnologia militare, ma non la può prendere poichè ha già una tecnologia militare nella sua mano. L'automa prende quindi la prima carta valida dalla fila, in ordine troviamo altre due carte di leader che non possono essere prese (Churchill e Ghandi), la carta successiva è una meraviglia. Questa carta può essere presa poichè l'automa non ha meraviglie incomplete in questo momento.



SVILUPPO

Questa sezione può contenere una o più icone. Ogni icona indica il tipo di tecnologia da sviluppare.

Se l'automa possiede nella propria mano la tecnologia indicata la sviluppa pagando punti scienza. Qualora non avesse punti scienza sufficienti, paga la differenza in oro (vedi la sezione **Gestione dell'oro**).

Una tecnologia dopo essere stata sviluppata viene aggiunta nell'area di gioco dell'automa secondo le regole standard.

Se tale tecnologia influisce su uno o più dei parametri che sono gestiti dall'automa, questi parametri vengono aggiornati, mentre qualsiasi effetto che l'automa non gestisce viene ignorato.

Se la tecnologia indicata dalla carta non può essere sviluppata (per mancanza di scienza/oro o perchè l'automa non ha in mano la carta tecnologia), l'icona viene ignorata.



Sviluppare una tecnologia speciale che fornisce forza



Sviluppare una qualunque tecnologia speciale



Sviluppare una tecnologia tecnologia fattorie/miniere



Sviluppare una tecnologia tecnologia militare



Sviluppare una tecnologia tecnologia di governo. L'automa non cambia mai il governo attraverso una rivoluzione.



Sviluppare la tecnologia urbana che produce la maggior quantità di scienza > cultura > felicità



Sviluppare la tecnologia urbana che produce la maggior quantità di cultura > scienza > felicità



Sviluppare la tecnologia urbana che fornisce la maggior quantità di forza



Sviluppare la tecnologia urbana più a sinistra (tra quelle presenti nella mano dell'automa) dopodichè fai scorrere a sinistra la tecnologia che sta nel secondo slot (se presente)

GESTIONE DELL'ORO

L'automa non gestisce cibo e risorse, ma gestisce l'oro. L'oro è una sorta di moneta che l'automa utilizza solamente nelle seguenti situazioni:

- *quando deve sviluppare una tecnologia e non ha punti scienza sufficienti (vedi sezione SVILUPPO)*
- *quando deve costruire o migliorare un edificio urbano/militare (vedi sezione COSTRUZIONE)*

L'oro è rappresentato dalla carte gialle che si trovano nella mano dell'automa.

Le carte gialle di era A e I valgono 1 oro.

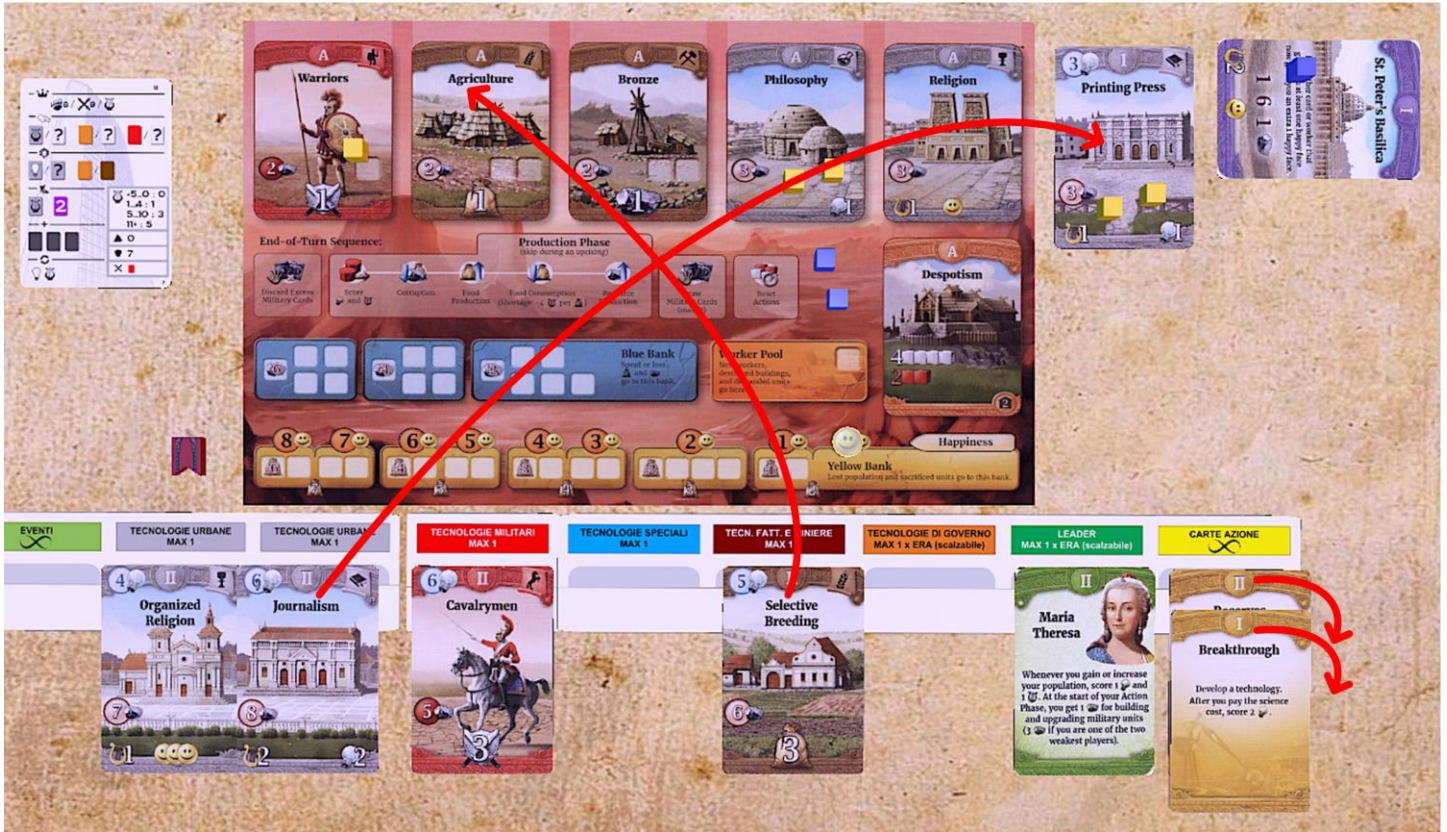
Le carte gialle di era II valgono 2 oro.

Le carte gialle di era III valgono 3 oro.

Quando l'automa deve pagare una certa quantità di oro rimuove carte gialle dalla propria mano . Nel caso in cui, scartando una carta, paga più oro del necessario, non ottiene il resto.



Esempio: l'automa possiede 8 punti scienza. La carta automa indica di sviluppare la tecnologia urbana che fornisce più scienza, l'automa sviluppa quindi GIORNALISMO spendendo 6 punti scienza. La carta automa indica anche di sviluppare una tecnologia governo o fattoria/miniera, l'automa non ha in mano tecnologie di governo, sviluppa quindi ALLEVAMENTO SELETTIVO che costa 5 punti scienza. All'automa rimangono solo 2 punti scienza, ma riesce comunque a sviluppare la tecnologia poiché può spendere 3 oro per compensare i 3 punti scienza che gli mancano.



COSTRUZIONE

Questa sezione può contenere una o più icone, che vanno risolte in ordine di lettura.

Le icone viola indicano il numero di stadi di una meraviglia che l'automa costruisce (posizionate sulla carta dei cubetti blu presi dalla riserva generale per tenere traccia degli stadi costruiti). Questo effetto si applica solamente se l'automa ha una meraviglia incompleta. Se la meraviglia viene completata le eventuali icone viola rimanenti vanno perse. Se la carta meraviglia riporta un testo questo viene completamente ignorato, si applicano solo eventuali icone poste alla base della carta qualora queste siano applicabili per l'automa. In generale si applicano solamente modifiche alla produzione di scienza/cultura, alla forza militare e alla felicità.

Le icone grigie e rosse indicano che l'automa costruisce un nuovo edificio su una tecnologia urbana o militare.

Ogni volta che l'automa costruisce un edificio dovete tenere presente i tre concetti seguenti:

- per l'automa si applica sempre per tutta la partita un limite di massimo 3 edifici per ogni tipologia di tecnologia (anche quelle militari) indipendentemente dalla forma del suo governo.
- per costruire un edificio urbano/militare l'automa deve pagare oro in base al livello dell'edificio (gli edifici di era A sono gratuiti, quelli di era I costano 1 oro, etc...);
- se per un qualunque motivo l'automa non può costruire nessun edificio, allora in alternativa sceglie di migliorare un edificio già costruito precedentemente. Anche in questo caso deve pagare oro. Il costo in oro è pari all'incremento del livello di edificio, ma si applica sempre lo sconto di 1 oro. Vale a dire che: quando migliora un edificio di un solo livello (es. da era II a era III), lo fa gratis, quando invece migliora un edificio di due livelli (es. da era A a era II) deve pagare 1 oro, etc...

Tenendo presente quanto detto, la procedura per costruire l'edificio è la seguente:

1. Per prima cosa bisogna individuare la tecnologia sulla quale verrà piazzato il nuovo edificio. L'automa costruirà un nuovo edificio sulla tecnologia che fornisce il maggior incremento della statistica indicata dall'icona (scienza, cultura o forza militare). Se c'è parità tra più tecnologie, allora sceglie la tecnologia che fornisce la maggior quantità scienza/cultura/felicità). Se c'è ancora parità decidete voi per lui.
2. L'automa paga l'oro richiesto.
3. Prendete un cubetto giallo dalla riserva generale, posizionate sulla tecnologia scelta e aggiornate gli indicatori dell'automa.

Come detto sopra, l'automa cerca sempre di costruire un nuovo edificio, solo quando è impossibilitato decide invece di migliorarne uno già costruito. In questo caso la scelta di quale edificio migliorare segue la stessa logica di quando si deve decidere dove costruire.

Una volta individuato l'edificio da migliorare, spostate il cubetto sulla carta successiva più in alto. L'automa non "scavalla" mai nessuna carta quando migliora un edificio, anche nel caso possa pagare il costo in oro.

NOTA:

- se l'automa non possiede oro, ricordate che è sempre possibile costruire un edificio di era A, purché l'automa non abbia già raggiunto il limite di tre edifici per quella tecnologia.
- dopo che l'automa ha costruito o migliorato un'unità militare, verificate se si attiva l'effetto di una tattica (vedi sezione **TATTICHE**).

Scelta prioritaria



Costruisci l'unità militare che fornisce maggior forza (paga oro = livello unità)

Limite di max 3 unità per tecnologia militare

Scelta secondaria

Migliora l'unità militare che fornisce maggior forza (paga oro = delta livello-1)

Scelta prioritaria



Costruisci l'edificio urbano che produce più scienza (paga oro = livello edificio) > più cultura > più felicità
Limite di max 3 edifici per tecnologia urbana



Costruisci l'edificio urbano che produce più cultura (paga oro = livello edificio) > più scienza > più felicità
Limite di max 3 edifici per tecnologia urbana



Costruisci l'edificio urbano che produce più forza (paga oro = livello edificio)
Limite di max 3 edifici per tecnologia urbana



Costruisci il numero di stadi di una meraviglia incompleta pari al numero indicato sull'icona

Scelta secondaria

Migliora l'edificio urbano che produce più scienza (paga oro = delta livello-1) > più cultura > più felicità

Migliora l'edificio urbano che produce più cultura (paga oro = delta livello-1) > più scienza > più felicità

Migliora l'edificio urbano che produce più forza (paga oro = delta livello-1)



Alcune carte automa riportano delle icone con un cubetto blu.

Queste icone indicano che l'automa costruisce (o migliora) un certa tipologia di edificio secondo le regole appena descritte con la sola differenza che per queste costruzioni l'automa non deve pagare oro, ma semplicemente spendere un cubetto blu dalla propria plancia. Se l'automa non ha cubetti blu da spendere, ignora l'icona.



Esempio: la carta automa dice di costruire l'edificio urbano che produce la maggiore quantità di cultura. L'automa vorrebbe quindi piazzare un cubetto giallo sulla tecnologia biblioteca di livello 2, che gli costerebbe però 2 oro che non possiede. L'automa allora si limita a migliorare un edificio di tipo biblioteca da livello 1 a livello 2. Dato che la differenza di livello è 1, il miglioramento non costa nessun oro. La carta indica anche di costruire due stadi della meraviglia. L'automa piazza quindi due cubetti blu sulla Basilica di San Pietro completandola. Ciò gli fornisce una felicità e +2 produzione cultura. Infine i cubetti blu sulla meraviglia vengono rimessi in riserva.



+ OTTENERE

Questa sezione indica quante carte militari vengono prese dall'automa. In alcuni casi la sezione può anche riportare l'icona di una faccia felice, in questo caso semplicemente aumentate la felicità dell'automa di un passo.

Ogni volta che l'automa deve pescare carte militari per qualunque motivo, pescatene una alla volta, guardate la carta e in base alla tipologia andatela a posizionare nella sua mano secondo i seguenti criteri.

TIPO CARTA	SLOT	VERSO	LIMITE DI MANO
EVENTI	Slot EVENTI	Faccia in giù Nota: eventi di era III vanno ruotati di 180°	nessuno
COLONIE	Slot EVENTI	Faccia in giù	nessuno
GUERRE	Slot GUERRE E AGGRESSIONI	Faccia in giù	nessuno

TIPO CARTA	SLOT	VERSO	LIMITE DI MANO
AGGRESSIONI	Slot GUERRE E AGGRESSIONI	Faccia in giù	nessuno
TATTICHE	Slot TATTICHE	Faccia in su	max 1 per ERA (scalzabile)
BONUS MILITARE	nessuno	n/a	n/a

Note:

- le carte evento di era III prima di essere posizionate nello slot vanno ruotate di 180°, lasciandole come sempre a faccia in giù. Questo serve per poter riconoscere gli eventi giocati dall'automa nel momento in cui verranno risolti (vedi capitolo EVENTI).
- è possibile che una tattica appena pescata si attivi subito fornendo all'automa il suo bonus di forza (vedi TATTICHE)
- se l'automa pesca una tattica che è già presente nell'area comune, la scarta immediatamente
- se l'automa pesca una tattica che non può essere tenuta in mano (per qualunque motivo), la scarta immediatamente
- l'automa non gestisce la carte bonus militare, se pescate vanno scartate subito


PRODUZIONE

Incrementate i punti scienza e cultura dell'automa in base ai rispettivi livelli di produzione.

CAMBIO DI ERA

Quando si entra in una nuova era:

- eliminate tutte la carte automa attuali (sia il mazzo di pesca, sia gli scarti) poi inserite il mazzo automa corrispondente alla nuova era (in era IV si utilizza ancora il mazzo automa di era III)
- eliminate dalla mano dell'automa tutte le carte obsolete
- se nell'area di gioco dell'automa c'è una meraviglia incompleta appartenente a un'era obsoleta, rimuovetela dal gioco

TATTICHE

Tutte le unità militari costruite dall'automa valgono come jolly al fine dell'attivazione delle tattiche.

Le tattiche che l'automa può utilizzare sono tutte quelle presenti nell'area comune più quella che ha eventualmente nella propria mano.

Nell'istante in cui l'automa possiede un numero di unità militari pari al numero di icone presenti su una tattica, l'effetto della tattica si attiva immediatamente.

Per quanto riguarda le tattiche di era II e III, anche l'automa segue la regola sulle armate obsolete.

Quando l'automa attiva la tattica presente nella propria mano, piazzateci sopra lo stendardo, poi mettete la carta di fianco alla sua plancia giocatore, liberando così la mano. Quella tattica verrà piazzata nell'area comune all'inizio del suo prossimo turno.

Durante la partita l'automa può cambiare tattica nell'istante in cui nella propria mano o nell'area comune è presente una tattica che gli fornirebbe una forza maggiore rispetto a quella che ha attiva in quel momento.

RISOLUZIONE DEGLI EVENTI (NON COLONIA)

In generale gli eventi si risolvono normalmente tenendo però conto che tutti gli effetti riguardanti parametri non gestiti dall'automa non hanno per lui alcun impatto.

In ogni caso per evitare qualsiasi dubbio sulla risoluzione degli eventi consigliamo di consultare l'appendice nella quale sono riportati tutti gli eventi presenti nel gioco con eventuali note nel caso la risoluzione dell'evento richieda una gestione specifica per l'automa.

Per quanto riguarda la risoluzione degli eventi di era III si deve applicare questa regola speciale:

- se l'evento che si sta risolvendo è ruotato nel verso giusto (significa che è stato giocato da voi) va risolto normalmente facendo eventualmente riferimento all'appendice in caso di dubbio.
- se l'evento che si sta risolvendo è ruotato di 180° (significa che è stato giocato dall'automa) va risolto normalmente facendo eventualmente riferimento all'appendice in caso di dubbio. Poi, solamente nel caso in cui questo evento abbia fruttato a voi un ammontare di punti cultura maggiore di quelli che sono fruttati all'automa, l'automa ottiene un extra bonus di 5 punti cultura.

RISOLUZIONE DELLE COLONIE

Quando si innesca un'asta per una colonia, è necessario verificare se l'automa partecipa all'asta e quanto vale la sua puntata.

In generale l'automa, se partecipa all'asta, fa un'unica puntata. Se volete vincere l'asta dovrete superare la sua puntata.

Per stabilire se l'automa partecipa all'asta, verificate la sezione ASTA della carta automa attiva. Se non c'è una carta automa attiva, poichè siete voi il giocatore attivo, pescate una carta automa appositamente per risolvere l'asta.

La sezione  della carta riporta il valore di forza militare, che l'automa è disposto a pagare per ottenere la colonia. Questo valore dipende dal vantaggio in forza che ha rispetto a voi in questo momento. A questa forza si aggiunge anche un bonus di colonizzazione. Per determinare il bonus di colonizzazione dell'automa, pescate un'ulteriore carta automa e verificate il valore presente nella sezione . La somma dei due valori rappresenta la puntata dell'automa.

Se l'automa vince l'asta, distrugge unità militari per un valore di forza pari (o maggiore) al valore di forza militare puntato (il valore ricavato dalla prima delle due carte automa utilizzate), poi ottiene la colonia.

Gli effetti della colonia si applicano normalmente all'automa tenendo però conto che tutti gli effetti riguardanti parametri non gestiti dall'automa non hanno per lui alcun impatto.

In ogni caso per evitare qualsiasi dubbio consigliamo di consultare l'appendice nella quale sono riportate tutte le colonie presenti nel gioco con eventuali note nel caso la loro applicazione richieda una gestione specifica per l'automa.

Infine rimettete le carte pescate appositamente per la risoluzione dell'asta nel mazzo di pesca e rimescolatelo.

GUERRE

Dichiarare una guerra contro Mautoma

Se avete dichiarato una guerra contro Mautoma, lui svolgerà il suo prossimo turno in maniera leggermente diversa da come avrebbe fatto in circostanze normali.

Nel suo prossimo turno l'automa risolve tutte le sezioni della carta automa normalmente tranne per quanto riguarda la sezione **COSTRUZIONE** .

Quando risolvete la sezione **COSTRUZIONE**  l'automa ignora completamente la costruzioni di edifici urbani; costruisce solamente stadi di meraviglie (se indicati) e unità militari. In aggiunta a quanto riportato nella sezione **COSTRUZIONE** , l'automa costruisce anche ulteriori unità militari in base a quanto riportato nella sezione **X** della carta automa.

Subire una dichiarazione di guerra da parte di Mautoma

In questo caso non ci sono regole speciali da applicare.

Risoluzione dell'esito della guerra

In generale l'esito delle guerre si risolve normalmente tenendo però conto che tutti gli effetti riguardanti parametri non gestiti dall'automa non hanno per lui alcun impatto.

In ogni caso per evitare qualsiasi dubbio sulla risoluzione delle guerre consigliamo di consultare l'appendice nella quale sono riportate tutte le carte guerra presenti nel gioco con eventuali note nel caso la risoluzione della guerra richieda una gestione specifica per l'automa.

AGGRESSIONI

Giocare un'aggressione contro Mautoma

Dopo che avete giocato una carta aggressione contro Mautoma, si deve verificare se Mautoma è in grado di difendersi. Per far ciò pescate una carta automa e verificate la sezione . Il numero riportato in questa sezione rappresenta il valore di difesa dell'automa.

Se l'automa riesce a difendersi, l'aggressione non ha effetto, ma l'automa deve perdere rispettivamente 1, 2 o 3 carte dallo slot GUERRE E AGGRESSIONI della propria mano (mescolate il mazzo e rimuovete il numero necessario di carte).

Se l'automa non riesce a difendersi risolvete l'effetto della carta aggressione.

Infine rimettete la carta automa pescata nel mazzo di pesca e rimescolatelo.

Subire un'aggressione da parte di Mautoma

In questo caso non ci sono regole speciali da applicare.

Risoluzione dell'esito di un'aggressione

In generale l'esito delle aggressioni si risolve normalmente tenendo però conto che tutti gli effetti riguardanti parametri non gestiti dall'automa non hanno per lui alcun impatto.

In ogni caso per evitare qualsiasi dubbio sulla risoluzione delle aggressioni consigliamo di consultare l'appendice nella quale sono riportate tutte le carte aggressione presenti nel gioco con eventuali note nel caso la risoluzione dell'aggressione richieda una gestione specifica per l'automa.

MODIFICARE LA DIFFICOLTÀ DI GIOCO

La difficoltà di gioco può essere aumentata posizionando un determinato numero di cubetti blu sulla plancia giocatore dell'automa ad inizio partita.

All'inizio delle ere II e III la quantità di cubetti blu deve essere ripristinata al valore originale.

Le quantità di cubetti blu che possono essere applicate vanno da 0 (difficoltà minima) a 4 (difficoltà massima).



Creator of the Automa: **Mauro Gibertoni**
Contacts: **maurogibertoni@gmail.com**

TRY ALL OUR AUTOMAS AVAILABLE ON
www.mautoma.com