

My Little Scythe

Yksinpelin ohjeet / Automountie

Esittely

Tässä pelissä pelataan keinotekoista vastustajaa vastaan. Vastustaja korvaa ihmispelaajan kaikissa tarkoituksissa.

Keinotekoista vastustajaa vastaan voi pelata joko yksinpelissä tai moninpelissä, varsinkin jos et halua haastaa riitaa kenenkään kanssa tai pelata aggressiivisesti.

Vanhempi pelaaja voi myös auttaa nuorempaa pelaajaa, jotka pelaavat yhdessä keinotekoista vastustajaa vastaan. Se luo mukavan yhteisen pelikokemuksen. Ohjeen lopussa on myös muita pelivaihtoehtoja.

Pelaaja pelaa normaalien ohjeiden mukaisesti, mutta keinotekoinen vastustaja käyttää helpotettuja ohjeita. Tässä ohjeessa käydään läpi nuo ohjeet. Ohjeet, joita ei ole muutettu, toimivat edelleen. Esimerkiksi, jos vastustaja saa ensimmäisen piirakkasodan palkinnon, hän voittaa tai häviää samoilla säännöillä kuin ihmispelaajakin.

Koska pelin ensimmäinen keinotekoinen vastustaja oli pelissä Italiassa, se nimettiin Automaksi, joka tulee italian sanasta automaatio. Pelillä on myös juuret Kanadassa, joten vastustaja sai nimekseen Automountie.

Vaikeustasot

Ennen kuin aloitat pelin, säädä Automountielle vaikeustaso. Tämä vaikuttaa piirakka-asteikon tasoon ja siihen, kuinka monta resurssia tai hakumerkkiä hän tarvitsee palkintoon.

Suosittellemme aloittamaan Tosi helposta tai Helposta tasosta.

Vaikeustaso	Merkit	Piirakka-asteikon taso
Tosi helppo	6	0
Helppo	5	2
Normaali	4	3
Haastava	3	4
Tosi haastava	2	5

Pelin alkuasettelu

1. Automountie on pelaaja pelissä, joten hänen kotipesänsä paikka määräytyy kaikkien pelaajien yhteenlasketun määrän mukaisesti (eli ihmispelaajat+Automountie). Yksinpelissä siis kahden pelaajan mukaisesti.
2. Sekoita 21 Automountie-korttia pakaksi ja aseta lähelle pelilautaa.
3. Aseta Automountien ystävyysmerkki ystävyysasteikolla kohtaan 5. Merkki säilyy tässä koko pelin ajan.

4. Aseta Automountien piirakkamerkki asteikolla valitun vaikeustason mukaisesti.
5. Laita muut Automountien komponentit kuten ihmispelaajalle. Jätä kuitenkin pois pelaaja-alusta, persoonallisuuskortti ja loitsukortti.
6. Valitse Automountielle eläinvaltakunta.
7. Valitse toinen Etsijä-hahmo pääetsijäksi. Sillä ei ole väliä, kumpi hahmo on kyseessä.

Automountie-kortit

Jokainen Automountie-kortti on jaettu kahteen tai kolmeen eriväriseen osioon neljästä tyypestä. Nämä selitetään myöhemmin.

Jos Automountie-korttien pakka on loppunut, sekoita käytetyt kortit ja muodosta uusi nostopakka.

Resurssi- ja hakumerkit

Tässä ohjeessa viitataan kaikkiin resursseihin **merkkeinä**, oli kyse sitten omenoista, jalokivistä tai hakumerkeistä.

Automountien vuoro

Automountiella on vuoro kuten olisi ihmispelaajalla. Vuorollaan hän suorittaa seuraavat askeleet (yksityiskohdat tulevat myöhemmin ohjeessa):

1. Tarkistaa palkintotilanteen.
2. Ottaa Automountie-pakasta päällimmäisen kortin ja laittaa sen kuvapuoli ylöspäin.
3. Ansaitsee piirakoita.
4. Etsii.
5. Liikkuu.

Palkintotilanteen tarkistaminen

Jos Automountien Etsijällä on niin monta merkkiä, mukaan lukien hakumerkit, kuin on määritelty palkintoon vaikeustasolla, Automountie ansaitsee palkinnon.

1. Automountie palauttaa merkit varastoon.
2. Automountien pääetsijä palauttaa merkit seuraavassa järjestyksessä: Hakumerkit, Jalokivet, Omenat.
3. Hän asettaa palkinnon palkintoasteikolle kohtaan, jossa ei ole palkintoa.
4. Automountie lopettaa vuoronsa kierroksella.

Piirakoiden ansaitseminen

Jos kortin ylälaudassa on piirakan kuvia, Automountie ansaitsee piirakoiden lukumäärän piirakoita piirakka-asteikolla. Jos Automountien piirakka-asteikko on kohdassa 8 tai yli, Automountie ansaitsee piirakkapalkinnon.

Etsiminen

Jos Automountien kortissa on kartan kuva, resurssit tulee asetella kuvan mukaisesti kartalle. Automountie ei tienaa ystävyyspisteitä, vaikka resurssit osuivat kilpailijan ruutuun.

Liikkuminen

Automountie liikuttaa molempia Etsijöitä, ensin pääetsijää. Kummallekin hahmolle Automountie valitsee yhden polun kaavion osoittamalla tavalla kortista.

Etsijä voi liikkua polulla niin pitkään kuin mahdollista, paitsi seuraavissa tilanteissa:

- Liikkua laudan yli.
- Liikkua lkivapaan linnaan.
- Liikkua vastustajan Etsijän ruutuun, kun Automountiella on vähemmän kuin 3 piirakkaa.

Etsijä kantaa mukanaan kaikki keräämänsä merkit, sekä kaikki merkit, jotka hän kerää polullaan.

Jos polulla sallitaan liikkumista:

- Automountie valitsee polun, josta saa eniten merkkejä (voi olla 0). Tämä pitää sisällään merkit, jotka voi voittaa piirakkasodalla.
- Jos useampi kuin yksi kirjaimista on valittuna, järjestys menee aakkosjärjestyksessä:
 - o Pääetsijä: aakkosjärjestyksessä A-F.
 - o Toinen etsijä: käänteisessä aakkosjärjestyksessä F-A.

Jos mikään polku ei salli liikkumista, Etsijä ei liiku.

Piirakkasodat:

Jos Automountie on mukana piirakkasodassa, käy läpi seuraavat askeleet:

1. Valitse oma piirakkamäärä ja loitsukortit kuten normaalisti.
2. Nosta Automountien kortti.
3. Piirakkasotaosio kertoo numeron, jolla Automountie osallistuu piirakkasotaan (huom. Piirakka-asteikko rajoittaa määrää). Kortti kertoo myös, kuinka monta loitsukorttia Automountie nostaa loitsukorttipakasta piirakkakisaan. Muut Automountie-kortin osat voi jättää huomioimatta.
4. Jos Automountie häviää, hän valitsee kuntoutumiseen kaksi piirakka joka kerta.

Finaali

Tehtyään normaalin vuoron finaalissa, Automountie tarkistaa palkintotilanteen, mikäli hänellä on tarpeeksi merkkejä saadakseen palkinnon.

LELLE: Kortit ja laatat, jotka toimivat Automountien kanssa

Jotkut kortit joko antavat ottaa tai antavat jotain vastustajalle. Näitä käsitellään Automountien kanssa seuraavasti:

- Anna 2 omenaa tai 2 jalokiveä Automountielle: Aseta 1 kummallekin Automountien Etsijälle. Jos vain toinen on pelilaudalla, aseta molemmat merkit tälle; jos kumpikaan ei ole laudalla, Automountie ei saa mitään.
- Ota Automountielta sattumanvarainen loitsu: Ota loitsupakan päällimmäinen kortti.
- Ota 2 resurssia Automountielta: Automountie antaa merkit samassa järjestyksessä kuin kerää palkintoja.

LIIKE: Vaihtoehtoinen tiimivariantti

Peliä voi pelata 2–3 pelaajan joukkueissa 2–3 Automountieta vastaan (sama vaikeustaso)

Automountie-tiimin palkinnot

Jos yksi Automountie on saanut kaikki palkintonsa:

- Hän alkaa keräämään palkintoja tiimikavereille.
- Hän ei voi kerätä palkintoja muille piirakka-asteikosta tai piirakkasodista.

Tiimiläisten kanssakäyminen

- Ystävyyspisteitä ei kerry, jos asettaa resurssin tiimiläisen Etsijän ruutuun.
- Jos hakukortti käskee antamaan jotain toiselle pelaajalle, ei voi valita tiimikaveria.
- Maksaakseen tekemisaktiviteetin, pelaaja voi hyödyntää viereisissä ruuduissa olevien tiimikavereiden resursseja. Tiimikaverilta on saatava tähän lupa ensin!
- Etsijät eivät voi mennä samaan ruutuun tiimikaverin Etsijän kanssa.
 - o Automountien kohdalla näitä ruutuja käsitellään kuten pelilaudan reunoja.
- Automountiet käyttävät samaa Automountien pakkaa, mutta jokainen nostaa oman kortin vuorollaan.

Pelin loppu ja voittaminen

- Peli loppuu, kun yksi tiimi on saavuttanut kaikki palkinnot (tämän jälkeen on vielä finaali).
- Tasatilanteessa ystävyyspisteet ratkaisevat. Jos sekään ei auta, resurssien määrä ratkaisee tiimin voiton.