



Un gioco di Morten Monrad Pedersen
 con Jan Schröder, Nick Shaw, & David J. Studley
 Traduzione Italiana di Fabio Massaro & Williams Sattin

**SE SIETE DA 2 A 6 GIOCATORI, TROVATE LE REGOLE DI MY LITTLE SCYTHE NEL
 REGOLAMENTO PRINCIPALE, NON IN QUESTO. SE VUOI GIOCARE DA SOLO,
 ALLORA QUI DENTRO TROVI PRINCIPALMENTE LE REGOLE AUTOMA.**

INTRODUZIONE

Queste regole aggiungono un avversario artificiale chiamato "Automountie" che prende il posto di un giocatore umano.

Puoi giocare da solo contro Automountie o puoi aggiungerlo ad una partita con più giocatori, così da avere qualcuno da bersagliare se non volete giocare aggressivamente uno contro l'altro.

Un adulto può anche giocare con un bambino, come un unico giocatore contro Automountie. Questa modalità può generare una piacevole esperienza di gioco condiviso. In alternativa, c'è una variante di squadra alla fine di questo regolamento.

Mentre tu giochi con tutte le regole normali, Automountie gioca con delle regole semplificate che trovi in questo regolamento. **Qualsiasi regola che qui non viene modificata rimane valida.** Per esempio, Automountie posiziona un Trofeo per la prima battaglia di torte che vince; vince o perde secondo le stesse regole di un giocatore umano.

Automountie: è una parola composta da "Automa" e "Mountie". Poiché il primo avversario che abbiamo creato era per un gioco ambientato in Italia, l'abbiamo chiamato "Automa", che è la parola italiana che traduce "automaton". E poiché questo gioco ha le sue radici in Canada, abbiamo chiamato questo avversario artificiale "Automountie" ("Mountie" è il poliziotto canadese a cavallo).

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Prima di iniziare, decidi il livello di difficoltà di Automountie. Il livello scelto determina sia il suo livello sul Tracciato Torte sia la quantità di segnalini Missione e risorse che deve avere per posizionare un Trofeo.

Vi suggeriamo di iniziare con il livello Molto Facile o Facile.

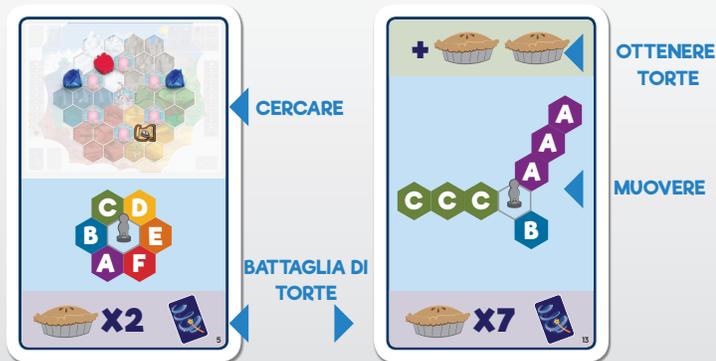
DIFFICOLTÀ	SEGNALINI	LIVELLO DEL TRACCIATO TORTA
MOLTO FACILE	6	0
FACILE	5	2
NORMALE	4	3
DIFFICILE	3	4
MOLTO DIFFICILE	2	5

PREPARAZIONE

1. Automountie è un giocatore, quindi usa le posizioni Campo Base per il corrispondente numero totale di giocatori (giocatori umani più i giocatori Automountie). *Per esempio, se Joe gioca contro 1 Automountie, usa le posizioni Campo Base per 2 giocatori.*
2. Mescola le 21 carte Automountie in un mazzo e posizionalo vicino al tabellone.
3. Posiziona il segnalino Amicizia di Automountie sul livello 5 del Tracciato dell'Amicizia. Il segnalino rimarrà lì per l'intera partita.
4. Posiziona il segnalino Torta di Automountie sul Tracciato Torta in base al livello di difficoltà scelto.
5. Prepara il resto dei componenti di Automountie come faresti per te. Tuttavia, non prendere una plancia giocatore, la carta Personalità o la carta Incantesimo.
6. Scegli un regno animale per Automountie.
7. Scegli uno dei Cercatori di Automountie come suo Cercatore primario. Non ha importanza quale tu scelga.

CARTE AUTOMOUNTIE

Ciascuna carta Automountie è divisa in 2 o 3 sezioni colorate di 4 tipi diversi, ciascuna delle quali sarà spiegata in seguito.



Se devi pescare una carta Automountie e il mazzo è vuoto, rimescola tutte le carte per formare un nuovo mazzo.

SEGNALINI RISORSE E MISSIONE

In questo regolamento, useremo la parola segnalino per indicare un segnalino Gemma, Mela o Missione.

UN TURNO DI AUTOMOUNTIE

Automountie gioca in ordine di turno come un qualsiasi altro giocatore. Quando è il suo turno, compie i seguenti passaggi di cui spiegheremo in seguito solo quelli necessari:

1. controllare se può ottenere un Trofeo;
2. prendere la carta in cima al mazzo Automountie e posizzionarla a faccia in su;
3. ottenere Torte;
4. cercare;
5. muovere.

CONTROLLARE SE OTTIENE UN TROFEO

Se i Cercatori di Automountie hanno almeno una combinazione di tanti segnalini, **inclusi i segnalini Missione**, quanti ne sono richiesti dal suo livello di difficoltà, Automountie ottiene un Trofeo:

1. restituisce alla riserva generale il numero di segnalini necessari per ottenere il Trofeo;
2. restituisce per primi i segnalini del suo Cercatore Primario (per prime le Missioni, per seconde le Gemme, per terze le Mele);
3. posiziona un Trofeo nello spazio più a sinistra della bacheca dei Trofei dove non ne ha già uno;
4. salta il resto del suo turno.

OTTENERE TORTE

Se ci sono Torte nella parte superiore della carta, Automountie le ottiene. Se questo lo porta ad avere 8 Torte o più, ottiene il Trofeo per 8 Torte.

CERCARE

Se sulla carta c'è un diagramma come quello mostrato qui sotto, allora posiziona i segnalini sul tabellone come mostrato. Automountie non ottiene Amicizia quando posiziona un segnalino sul Cercatore di un altro giocatore.



MOVIMENTO

Automountie muove entrambi i suoi Cercatori, incominciando dal suo Cercatore Primario. Per ciascuno di essi, sceglie un percorso nel diagramma movimento della carta Automountie che sta giocando.

Il Cercatore muove il più a lungo possibile nel percorso scelto. Tuttavia, il suo movimento termina prima di muovere se si dovesse muovere:

- fuori dal tabellone;
- nel Castello di Everfree;
- contro un Cercatore avversario quando Automountie ha meno di 3 Torte.

Il Cercatore porta con sé tutti i segnalini che ha e quelli che raccoglie sul percorso.

Se i percorsi sul diagramma permettono un movimento qualsiasi:

1. Automountie sceglie il percorso che gli garantisce il maggior numero di segnalini (questo può essere zero). Questo include i segnalini che possono essere sottratti tramite una battaglia di torte;
2. se può scegliere più di un percorso, ne sceglie 1 in base alle loro lettere:
 - a. il Cercatore Primario: in ordine alfabetico (A-F);
 - b. l'Altro Cercatore: in ordine alfabetico inverso (F-A).

Se nessun percorso permette un movimento, il Cercatore non si muove.

Esempio: Automountie ha pescato il diagramma di movimento mostrato sotto sulla destra e sta per muovere il Cercatore Primario mostrato nel tabellone a sinistra. Il percorso che fornisce il maggior numero di segnalini è il percorso C e, quindi, il Cercatore muove nello spazio con il segnalino Missione (bussola).

Se invece ci fosse stato solo 1 segnalino nel percorso C, il Cercatore si sarebbe mosso nello spazio con la Mela nel percorso B. Se nessuno dei percorsi avesse avuto alcun segnalino, si sarebbe mosso di uno spazio lungo la strada A.



Se una battaglia di torte o altri effetti obbligano i Cercatori di Automountie ad abbandonare i suoi segnalini Missione su uno spazio, questi segnalini sono immediatamente rimossi dal tabellone.

BATTAGLIE DI TORTE

Se Automountie è coinvolto in una battaglia di torte, segui questi passaggi:

1. scegli le tue Torte e le carte;
2. pesca una carta Automountie;
3. la sezione Battaglia di Torte mostra il numero di Torte che Automountie usa nella battaglia di torte (limitato dal numero che ha sul Tracciato Torta) e il numero di carte Incantesimo che pescherà e giocherà **dal mazzo delle carte Incantesimo**. Tutte le altre parti della carta di Automountie vengono ignorate;
4. se Automountie perde, ottiene sempre **le 2 Torte** come bonus ringiovanimento.

GRAN FINALE

Dopo aver fatto il suo turno normale nel Gran Finale, Automountie eseguirà il passaggio "Controllare se ottiene un Trofeo" ripetutamente fino a quando ha un numero sufficiente di segnalini per posizionare un Trofeo.

APPENDICE: CARTE E TESSERE CHE INTERAGISCONO CON AUTOMOUNTIE

Alcune carte e tessere ti permettono di **prendere da o dare qualcosa** ad un avversario. Ecco come gestirle quando bersagli Automountie:

- dai 2 Mele o 2 Gemme ad Automountie: posizionane 1 su ciascuno spazio dei Cercatori di Automountie. Se un solo Cercatore è sul tabellone, egli riceve entrambi i segnalini; se entrambi i Cercatori sono fuori dal tabellone, essi non ricevono nulla;
- prendi Incantesimi a caso da Automountie: prendi la carta in cima al mazzo degli Incantesimi;
- prendi 2 risorse da Automountie: Automountie ti dà segnalini usando lo stesso ordine utilizzato per pagare un Trofeo.

APPENDICE: VARIANTE DI SQUADRA OPZIONALE

Puoi giocare la partita come squadre di 2 o 3 giocatori contro 2 o 3 Automountie (tutti allo stesso livello di difficoltà).

TROFEI DELLA SQUADRA DI AUTOMOUNTIE

Se un Automountie ha posizionato tutti i suoi Trofei:

- egli inizia a posizionare, invece, i Trofei dei suoi compagni di squadra;
- non può posizionare quei Trofei sugli spazi delle 8 Torte e della battaglia di torte.

INTERAGIRE CON I COMPAGNI DI SQUADRA

- Non guadagni Amicizia quando posizioni una risorsa su un Cercatore che appartiene ad un compagno di squadra.
- Quando devi dare qualcosa ad un altro giocatore come parte di una Missione, non puoi scegliere un compagno di squadra.
- Per pagare il costo delle azioni Creare, puoi anche rimuovere risorse dagli spazi vicini a quelli occupati da un Cercatore appartenente ad un compagno di squadra, ma hai bisogno del suo permesso per farlo.
- I Cercatori non possono muovere sugli spazi occupati dal Cercatore di un compagno di squadra.
- Automountie considera questi spazi occupati come spazi fuori dal tabellone.
- Gli Automountie condividono il mazzo Automountie, ma ciascuno pesca la propria carta nel proprio turno.

FINIRE LA PARTITA E VINCERE

La partita finisce quando tutti i Trofei di una squadra sono stati posizionati (c'è ancora un Gran Finale).

I pareggi si risolvono sommando i livelli di Amicizia di ciascuna squadra. In caso di ulteriore pareggio, sommate le risorse.

PLAYTESTER PRINCIPALI

Hoby Chou, Dusty Craine, Joseph Pilkus.

PLAYTESTER

Casey Bayer, Vienna Chou, Amy Cook, Addison Craine, Samantha Craine, Josh Helgeson, Naja Wessel Jacobsen, Noah Monrad Jacobsen, Sammy Levandowski, Janosch Michel, Kolja Michel, Leni Michel, Katerina A. Pilkus, Evelyn Shaw, Martha Shaw, Ted Shaw, Tilly Shaw, Tzeitel Shaw, Kelly Steinbach, Diana Yang.



www.stonemaiergames.com

© 2018 Stonemaier LLC. My Little Scythe è un marchio di Stonemaier LLC. Tutti i diritti riservati.