



Modo Solo Autômato

Criado por Morten Monrad Pedersen com David Studley e Lines J. Hutter.

Material

16 cartas Automa



7 cartas Nível de dificuldade



Regras gerais

Neste modo solo, você sempre joga contra 2 Autômatos que substituem 2 jogadores humanos.

- Todas as regras do jogo que não forem explicitamente substituídas neste manual permanecem válidas.
- Você joga de acordo com as regras normais do jogo, mas os Autômatos seguem regras especiais. Por exemplo, eles não pagam moedas por nada.
- Os autômatos são considerados jogadores no jogo.
- Você pode usar as expansões Crossroads e Matsuri, bem como a maioria das cartas promocionais descritas na próxima seção e no final deste manual de regras.

Configurar

Siga as instruções normais de configuração para 3 jogadores, mas proceda da seguinte forma para cada Automa:

1. Escolha uma cor e posicione o peão do Viajante e o marcador da cor correspondente como de costume.
2. Reserve um espaço para as moedas e os cartões, conforme mostrado no diagrama à direita.
3. Coloque sua ficha colorida e uma peça na sua área de jogo. Você marca imediatamente 1 ponto pela peça.
4. O Autômato não recebe uma peça de Viajante.

Extensão Crossroads

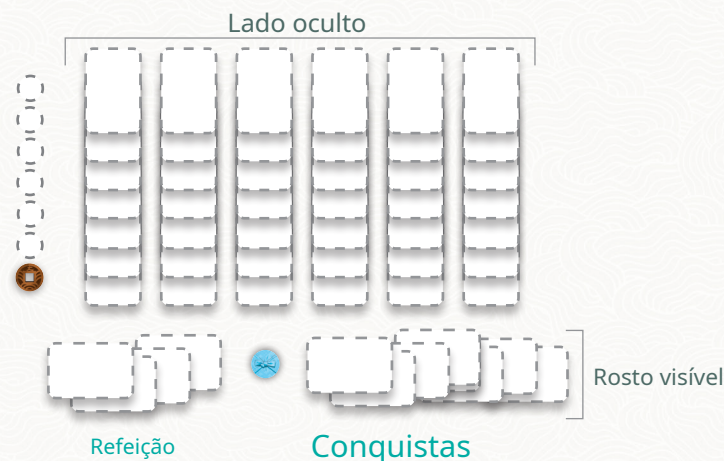
1. Escolha seu viajante.
2. Use apenas 3 cartas de cada tipo adicionado. Para Amuletos, Itens Lendários e Caligrafia, escolha-os aleatoriamente. Você poderá então analisá-los.
3. Cada Autômato recebe imediatamente 5 pontos adicionais.

Eventualmente

1. Se desejar um desafio mais fácil ou mais difícil do que o padrão, leia a seção Níveis de Dificuldade na pág. 4.
2. Embaralhe as cartas Automa para formar, com a face para baixo, o **Deck Automadeixando** espaço para descartar.

Área de jogos Autômato

A área de jogo de cada Automa possui 1 coluna para moedas, 3 para panoramas e 1 para cada um dos seguintes itens: loja, encontro e fonte termal. A ordem não importa. Além disso, reserve espaço para cartas de refeição e conquista.



Coleta e Classificações Automáticas

Os mapas **Refeição** e **Conquistas** são colocados **rosto visível** em linhas, conforme mostrado no diagrama.

Outros tipos de cartas e as **partes** são todos chamados **objetos** e estão organizadas em colunas **lado oculto** conforme mostrado no diagrama:

- Se um autômato receber um objeto de um tipo que ele já possui, ele o coloca no topo da coluna correspondente.
- Se receber um objeto de um tipo que não possui, coloca-o numa nova coluna vazia na posição mais à esquerda.

Ele tem direito às suas Conquistas normalmente, mas continua recebendo cartões Panorama mesmo após o limite de 3/4/5 seções. Ignore os números impressos nos cartões Panorama.

Para determinar para onde mover os Viajantes Autômatos, cada tipo de local é classificado da seguinte forma:

- Para locais **associados a objetos**, a **classificação** Para cada tipo de localização, existe o número de objetos do tipo associado que ela contém (podendo ser igual a 0).
- Os locais **Templo** e **Revezamento** têm uma classificação inferior a todos os outros, **exceto** durante as rodadas em que um desses ícones estiver localizado na carta Automa atual (veja *Excursões Automáticas* (certo):

 Os locais dos templos têm uma classificação superior a todos os outros.

 Os locais de retransmissão têm uma classificação superior a todos os outros.

Exemplo :

Conjunto de autômatos com as classificações das localizações. Todos os tipos de objetos não mostrados têm classificação 0.



Excursões Automáticas

Quando for a vez do Autômato, proceda da seguinte forma:

1. Compre uma carta de Autômato e coloque-a virada para cima no topo da pilha de descarte de Autômatos.
2. Determine o seu **escopo**. A linha  no cartão indica o número máximo de espaços desocupados (1-3) pelos quais o Autômato pode se mover durante este turno. Espaços ocupados são ignorados.
3. Mova o Viajante Autômato para o local dentro do alcance que tenha a classificação mais alta (o mais próximo em caso de empate).
4. Analise a vantagem da localização:
 - a. **Templo**: Coloque 2 pedaços do **reserva** na área de seu templo. Ele marca 2 pontos.
 - b. **Revezamento**: Ele não compra uma refeição até que os três viajantes cheguem (ver Revezamento na pág. 4).
 - c. Todas as outras localidades:
 - i. Ele recebe **1** objeto corresponde à localização. Para Fazendas, recebe 1 peça, não 3.
 - ii. Em vez do benefício normal, ele ganha 1 ponto por cada item (nível) que agora possui desse tipo.

Exemplo :

O diagrama abaixo mostra onde colocar um item recebido com base em seu tipo e na quantidade de pontos que ele vale. A coluna mais à direita é onde um cartão de um tipo que ainda não está na coleção deve ser inserido, o que cria uma nova coluna para este tipo de cartão:



Seus passeios

Você joga seus turnos normalmente, exceto pelas cartas de Refeição, que não são reveladas até que todos os jogadores cheguem a um Revezamento.

Revezamento

As refeições são reveladas, compradas e contabilizadas uma única vez. **todos os viajantes** chegou a um ponto de retransmissão. Quando isso acontece:

1. Nas rodadas intermediárias, embaralhe todas as cartas Automa para formar um novo monte de compra.
2. Retire 4 cartas de Refeição e mantenha-as na ordem em que as retirou.
3. As refeições são compradas na ordem em que são recebidas:
 - a. Dê a cada Autômato a Refeição mais barata (a primeira sorteada em caso de empate). Eles podem ter **várias refeições do mesmo tipo**.
 - b. Os Autômatos **não pagam** Cartões de refeição.
 - c. Cada Automa recebe 6 pontos pelo Cartão Refeição que comprou, como de costume.

Fim da jornada

O procedimento do *Fim da jornada* prossegue normalmente, com exceção de **A Conquista do Colecionador**. Cada cartão de lembrança de um Autômato conta como 2.

Níveis de dificuldade

Existem 7 níveis de dificuldade; escolha o que melhor se adapta a você.

- **Níveis 1 / 2 / 3:** Embaralhe as cartas de Nível de Dificuldade. Compre 5/3/1 dessas cartas, uma de cada vez, resolva cada uma como se tivesse parado em um espaço do tipo correspondente e descarte a carta de Nível de Dificuldade. Não mova seu Viajante.
Exemplo :
Se você comprar a carta Nível de Dificuldade da Loja, compre 3 cartas de Lembrança, compre as que quiser, guarde-as, marque os pontos e descarte a carta Nível de Dificuldade.
- **Nível 4:** Sem alterações. Este é o nível de dificuldade padrão.
- **Níveis 5 / 6 / 7:** Embaralhe as cartas de Nível de Dificuldade. Para cada Autômato, compre 1/3/5 dessas cartas, uma de cada vez, resolva cada uma como se o Autômato tivesse parado em um espaço do tipo correspondente e, em seguida, descarte a carta de Nível de Dificuldade. Não mova os Viajantes dos Autômatos.

Exemplo :

Se você comprar a carta Nível de Dificuldade da Fazenda, o Autômato recebe 1 moeda, adiciona-a à sua coleção, marca 2 pontos (ele já tem 1 moeda quando está configurado) e, em seguida, descarta a carta Nível de Dificuldade.

Variantes

As variantes são gerenciadas da seguinte forma:

- **Jornada Iniciática:** Você começa o jogo com 5 pontos.
- **Viagem de regresso:** Sem alterações.
- **Gastronomia:** Sem alterações.
- **Preparativos:** Um autômato marca 3 pontos para cada peça adicional recebida durante a montagem.

Extensões e promoções

Encruzilhada

Além das alterações descritas na seção de Implementação, as únicas modificações dizem respeito a estas variantes:

- **Raro e caro:** Não pode ser usado.
- **Boa sorte:** Isso se aplica somente a você.

Matsuri

Remova os seguintes viajantes do Matsuri do jogo:

- Kushinada, a socialite
- Misaki, o discípulo*
- Musubi, o trapaceiro
- Takeru, o conselheiro*

Os viajantes marcados com um * podem ser usados, mas são mais poderosos no modo para um jogador do que no modo multijogador.

Se um Automa precisar escolher um Matsuri, jogue a carta do topo do baralho de Matsuri em vez de comprar 2 cartas e escolher 1.

Quando um Matsuri for acionado, consulte a folha separada do Matsuri Automa para ver como ele se aplica aos Automas.

Como de costume, os Automas podem receber cartões Panorama, independentemente de terem ou não concluído o Panorama.

Promoções

- Os Promos de Antoine, Eriku e Naiade, bem como os novos Encontros, podem ser usados sem modificações.
- A promoção Felicia não pode ser utilizada.

Tradução francesa: Millet Xavier ("Tellim")



Você quer ser informado sobre futuros modos para um jogador ou nos ajudar a...?

Quer testar alguns jogos? Inscreva-se em nossa newsletter em automaticfactory.com/newsletter.

STONEMAIER
GAMES



Modo Solo Matsuri Automa

Cartões Matsuri

Este guia do jogador descreve o efeito de cada carta Matsuri nos Automas. Todos os itens recebidos pelos Automas devido a uma carta Matsuri são resolvidos normalmente.

Os seguintes cartões Matsuri funcionam sem modificações: **Hanabi**, **Kamiarisai**, **Mura Matsuri**, **Setsubun**, **Shishimai**, **Tanabata** e **Tôka Ebisu**.

Os demais cartões Matsuri funcionam conforme descrito abaixo:

o-Bom: Coloque 1 moeda do banco em cada área do Templo dos Autômatos. Cada uma vale 1 ponto. **Tori no**

Ichii: Cada Autômato marca 3 pontos, mas não recebe um Amuleto. **Hina Matsuri**: Cada autômato marca 2

pontos, mas não recebe uma ficha. **Tango**: Cada autômato marca 2 pontos, mas não recebe uma ficha.

o-Fune matsuri: Cada Automa recebe 1 carta Panorama Mer e marca os pontos correspondentes.

o-Shogatsu: Cada autômato marca 4 pontos em vez de rolar o dado.

o-Tsukimi: Cada Autômato pontua 6 pontos, mas a carta de Caligrafia não é aplicada a eles. Se um Autômato chegar primeiro ao Revezamento, a carta do topo do baralho de Caligrafia é comprada.

Cho-yo: Cada Autômato vale 2 pontos e as 2 cartas de Refeição adicionais podem ser compradas.

Yama no Ko: Se um Autômato parar em uma estação de montanha, ele receberá 2 cartas de Panorama da Montanha. Resolva-as uma de cada vez.

o-Taue matsuri: Se um Autômato parar em uma estação de Campo de Arroz, coloque 1 moeda do banco em sua área do Templo e ele marcará 1 ponto. Ele também receberá 1 carta Panorama do Campo de Arroz.

Hadaka matsuri: Se um Autômato parar em uma estação de Águas Termais, ele recebe 1 carta de Encontro além de uma carta de Águas Termais.

o-Hanami: Se um Automa parar em uma estação Panorama, ele marca 2 pontos e recebe 1 cartão Panorama associado à estação.

Gion Matsuri: Se um Autômato parar em uma estação de Encontro, ele marca 1 ponto e recebe 1 carta de Encontro.