

TILETUM

Questa è una modalità solitario alternativa per Tiletum (gioco di Simone Luciani e Daniele Tascini).

Questo solitario differisce completamente rispetto a quello ufficiale (Cardinalbot) ed è stato creato con i seguenti obiettivi:

- Fornire una modalità solitario molto semplice da gestire;
- Dare la possibilità di giocare contro uno, due o tre automi.

Le regole di questo manuale sottintendono che vogliate giocare contro un solo automa, per giocare contro più automi è sufficiente applicare le stesse regole agli altri automi.

COMPONENTI

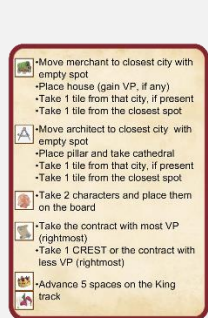
Per giocare a questa variante avete bisogno di una copia del gioco originale e del seguente materiale, che può essere scaricato dal sito www.mautoma.com



5 CARTE AZIONE



11 CARTE FIERA



1 CARTA AIUTO GIOCATORE

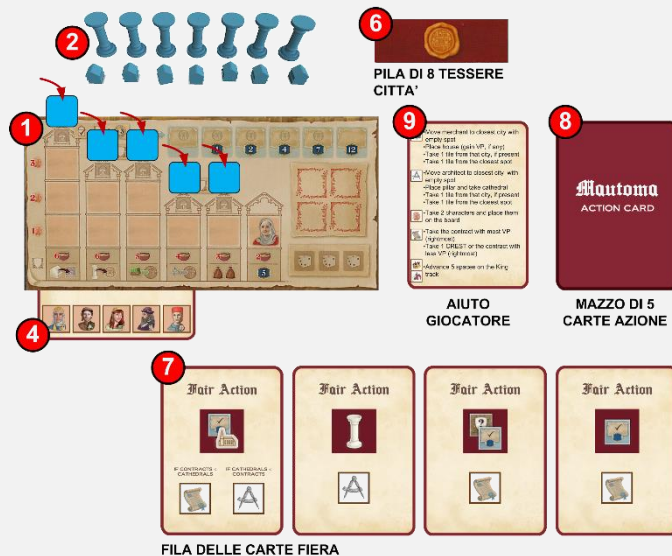


5 CARTE PERSONAGGIO

Per la preparazione dell'area di gioco di Mautoma:

1. Piazzate una plancia giocatore (lato standard) e posizionate sopra ad ogni casa uno dei 5 marker dei PA bonus a faccia in giù.
2. Fate una riserva di 7 pilastri, 7 case vicino alla plancia. Mautoma inizia la partita con tutti i pilastri e le case già sbloccate.
3. Piazzate il disco dei PV sul 10 del tracciato dei punti.
4. Selezionate a caso una carta personaggi, ruotatela casualmente e infilatela sotto alla plancia di Mautoma in modo che si veda una delle due file di personaggi.
5. Prendete le tre tessere città poste sul tabellone ad indicare la sequenza delle fiere e create una pila a faccia in giù con tutte le tessere città. Durante la partita terrete sotto controllo l'ordine delle fiere solamente tramite i segnalini rotondi già posizionati sulla mappa.
6. Mescolate la pila di 8 tessere città.
7. Prelevate dal mazzo delle carte fiera le quattro carte corrispondenti alle quattro fiere. Ponete queste carte su una fila orizzontale nell'ordine di risoluzione delle fiere. Le restanti carte non vengono utilizzate.
8. Mescolate le 5 carte azione e create un mazzo a faccia in giù.
9. Piazzate il player aid in una posizione comoda per voi.
10. Selezionate casualmente il primo giocatore e disponete di conseguenza i dischi sul tracciato ordine di turno e sul tracciato del re.

Ora siete pronti per iniziare la sfida!



SETUP

Preparate il tabellone principale e la vostra area personale come fareste in una partita standard a due giocatori.

PANORAMICA GENERALE SU MAUTOMA

Mentre voi giocherete secondo le regole normali, Mautoma utilizza regole più semplici. In generale:

- Mautoma non utilizza risorse;
- Mautoma ignora la quantità di punti azione (PA) associati al dado che prende;
- Mautoma non usa il magazzino, quindi utilizza immediatamente tutte le tessere che guadagna;
- Mautoma raccoglie diverse tessere durante il gioco (personaggi, contratti, stemmi, ecc.), ma ne ignora gli effetti. Tutte le tessere ottenute da Mautoma gli conferiscono una quantità fissa di PV che dipende dal livello di difficoltà scelto. Questo vale per tutti i tipi di tessere, ad eccezione delle tessere contratti e delle tessere cattedrali che vengono risolte secondo le regole standard.

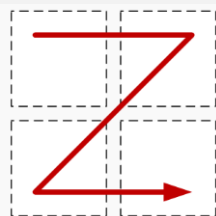
REGOLE GENERALI PER GLI SPAREGGI

Le sezioni successive descrivono come funziona il Mautoma e come esegue le sei azioni di gioco. Le descrizioni delle azioni di Mautoma indicano anche cosa fare quando una data opzione non è valida. Tuttavia, qualora ci fosse ancora indecisione dopo aver applicato la procedura indicata per una determinata azione, sarà necessario utilizzare le regole generali di spareggio qui riassunte. Questi spareggi consentono di prendere una decisione in qualsiasi caso (voi non dovrete mai fare una scelta per conto dell'automa).

Al fine di alleggerire la lettura di questo manuale, queste regole di spareggio sono state scritte qui; non sono state ripetute altrove (ad esempio, nelle descrizioni delle singole azioni di gioco).

INDECISIONE SU QUALE CITTÀ SCEGLIERE: scegliete la città che viene prima in ordine alfabetico A... Z.

INDECISIONE SU QUALE TESSERA BONUS PRENDERE DA UNA DATA CITTÀ: prendete uno stemma, che sia però diverso da tutti gli altri stemmi già posseduti dall'Automa. Se non c'è uno stemma valido, prendete la prima tessera bonus in ordine di lettura.



INDECISIONE SU QUALE DADO PRENDERE DA UN DETERMINATO SETTORE DELLA RUOTA DELL'AZIONE: prendete il primo dado in senso orario.



TURNO DI MAUTOMA

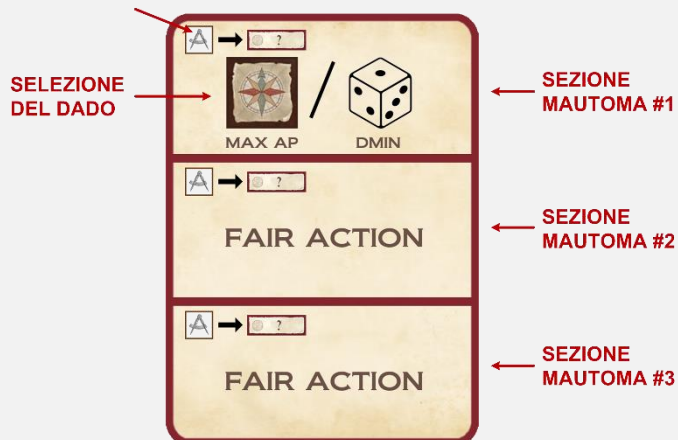
Al turno di Mautoma, procedete come segue:

1. Se Mautoma è il primo giocatore, girate un gettone corruzione.
2. Pescate una carta azione.
3. (se indicato dalla carta) spostate il mercante e/o l'architetto dell'automa.
4. Prelevate il dado indicato dalla carta azione e la tessera bonus associata, se ancora presente.
5. L'automa risolve la tessera bonus appena guadagnata.
6. L'automa esegue l'azione corrispondente al dado preso.

CARTE AZIONE

Ogni carta azione ha tre sezioni. Ogni sezione è correlata ad uno specifico Mautoma. La prima sezione indica il dado prelevato da Mautoma #1. La seconda sezione indica il dado prelevato da Mautoma #2. La terza sezione indica il dado prelevato da Mautoma #3. Se giocate contro un solo Mautoma dovete controllare solo una delle tre sezioni e ignorare le altre.

**MOVIMENTO DEL MERCANTE
e/o ARCHITETTO**



Si consiglia di mettere i segnalini 100PV di ogni automa vicino alla relativa sezione, in modo che durante il gioco abbiate sempre sott'occhio quale sezione della carta corrisponde a un determinato automa.

Si suggerisce inoltre di coprire la sezione della carta con il segnalino 100PV dopo che un determinato automa ha completato il proprio turno, in modo da non confondere mai quale automa deve agire in un certo turno. In questo esempio, state giocando contro l'automa blu e l'automa arancione. L'automa arancione ha già fatto il proprio turno, mentre l'automa Blu deve ancora eseguire il proprio turno.



MOVIMENTO DEL MERCANTE / ARCHITETTO

Alcune carte azione indicano di spostare il mercante e/o l'architetto del Mautoma in una data città. Se non specificato dalla carta, la città viene determinata pescando una tessera città dalla pila. Se la pila è esaurita, rimescolate tutte le tessere città scartate.

Questo movimento deve essere eseguito all'inizio del turno dell'automa, prima di prelevare il dado.

SELEZIONE DEL DADO

Le carte azione indicano quale dado prelevare dalla ruota delle azioni.

Di seguito vengono spiegati i possibili criteri di scelta del dado.

CRITERIO 1: AZIONE LEGATA A UNA TESSERA BONUS



Tra tutte le tessere bonus rimanenti sulla ruota delle azioni, individuate la tessera bonus associata all'azione con il maggior numero di PA. L'Automa prende un dado da quel settore.

Se non sono presenti dadi in quel settore, l'Automa prende un dado dal settore più vicino avente più PA e ne cambia il valore, in modo da spostarlo nel settore desiderato.

Se non sono rimaste più tessere bonus intorno alla ruota delle azioni, l'Automa prende il dado con il valore più basso.

Posizionate il dado e l'eventuale tessera bonus corrispondente sulla plancia di Mautoma.

La tessera bonus viene risolta immediatamente (vedi la sezione dedicata alla risoluzione delle tessere bonus).

Successivamente, Mautoma esegue l'azione corrispondente al settore da cui ha preso il dado.

In questo esempio, il riquadro bonus con il maggior numero di PA è quello associato all'azione dell'architetto. In quel settore non c'è un



dado, quindi Mautoma prende un dado dal settore più vicino. Entrambi i settori adiacenti hanno dadi, quindi Mautoma prende un dado dal settore con più PA, ovvero il settore dell'azione contratti. In quel settore ci sono 2 dadi, quindi Mautoma prende il primo dado in senso orario. Quindi, Mautoma cambia il

valore del dado per spostarlo sul settore dell'architetto. Infine, Mautoma prende il dado grigio scuro e la relativa tessera bonus.

CRITERIO 2: AZIONE LEGATA ALLE FIERE



Controllate la carta fiera corrispondente alla prossima fiera o a quella attuale. Sulla carta è indicata l'azione che l'automa vuole eseguire.



L'Automa prende un dado (e la tessera bonus se ancora presente) dal settore corrispondente a quell'azione.

Se non sono presenti dadi in quel settore, l'Automa prende un dado dal settore più vicino con più PA e ne cambia il valore per spostarlo nel settore desiderato.

Alcune carte fiera mostrano due azioni associate a due condizioni. L'azione da considerare è quella relativa alla condizione che è soddisfatta dall'Automa.

CRITERIO 3: AZIONE DEL RE



Prelevate un dado dal settore legato all'azione del re.

Se non sono presenti dadi in quel settore, l'Automa prende un dado dal settore più vicino con più PA e ne cambia il valore per spostarlo nel settore desiderato.

RISOLUZIONE DELLE TESSERE BONUS

Ogni volta che Mautoma guadagna una tessera bonus, indipendentemente da come la ottiene (dalla ruota delle azioni, dal tabellone principale o dal tracciato del re), viene immediatamente risolta come spiegato di seguito:

- se si tratta di un contratto, viene immediatamente posizionato sulla riga dei contratti della plancia di Mautoma e viene conteggiato normalmente (PV contratto + PV plancia). L'automa può ottenere fino a 6 contratti come un normale giocatore.

- se si tratta di uno stemma e c'è almeno una casa completa sulla plancia di Mautoma, viene immediatamente posizionato sotto a una casa completa (non importa quale). All'automa si applicano tutte le restrizioni standard relative agli stemmi: gli stemmi devono essere tutti diversi e possono essere al massimo sei.

Se l'automa non ha nessuna casa completata, posizionate lo stemma sulla plancia; questo verrà assegnato a una casa completata in seguito.

In ogni caso l'automa guadagna immediatamente 1PV* per lo stemma ottenuto.

- tutti gli altri tipi di tessere bonus forniscono 1PV*, poi vengono scartate in un'area di scarto vicino alla plancia di Mautoma.

DESCRIZIONE DELLE AZIONI

Quando Mautoma esegue una delle sei azioni principali, ignora i punti azione indicati sulla ruota delle azioni.

Mautoma esegue le azioni sempre con le stesse modalità, che sono riassunte nella scheda di aiuto del giocatore e descritte di seguito.

AZIONE MERCANTE

Procedete come descritto di seguito:

1. Spostate il mercante di Mautoma nella città più vicina avente un posto valido per il posizionamento di una casa.
2. Posizionate una delle case di Mautoma (Mautoma guadagna i PV eventualmente indicati sul tabellone, ma ignora tutti gli altri bonus prestampati).
3. Mautoma preleva 2 tessere bonus che si trovino entro raggio 2 dal proprio mercante (potrebbero essere prese dalla stessa città o da un'altra città).

Le tessere bonus vengono risolte immediatamente.

* Questo ammontare di PV dipende dal livello di difficoltà (vedi sezione dedicata alla scelta della difficoltà di gioco). Negli esempi riportati in questo manuale abbiamo considerato il livello medio.

Esempio: il mercante di Mautoma (arancione) si trova a Londra. Londra ha un posto valido per costruire una casa, quindi il mercante rimane lì. Mautoma colloca una casa, poi prende due tessere bonus dalla città in cui si trova il suo mercante. Mautoma guadagna 2 PV (1 PV per tessera).



AZIONE ARCHIETTO

Procedete come descritto di seguito:

1. Spostate l'architetto di Mautoma nella città più vicina avente un posto valido per il posizionamento di un pilastro.
2. Posizionate un pilastro di Mautoma e assegnategli la tessera cattedrale corrispondente (Mautoma guadagna i PV della cattedrale e della tessera sottostante).
3. Mautoma preleva 2 tessere bonus che si trovino entro raggio 2 dal proprio architetto (potrebbero essere prese dalla stessa città o da un'altra città).

Le tessere bonus vengono risolte immediatamente.

Esempio: l'architetto di Mautoma (arancione) si trova a Parigi. Parigi non ha un posto valido per costruire un pilastro, poiché Mautoma ha già un pilastro a Parigi. Perciò sposterà il suo architetto nella città più vicina con un posto valido per i pilastri. Bordeaux e Lione sono entrambe a distanza due. L'architetto sceglie di andare a Bordeaux perché viene prima in ordine alfabetico. Mautoma costruisce un pilastro e prende la tessera cattedrale che gli conferisce 10 PV. Ora



Mautoma dovrebbe prendere 2 tessere bonus entro raggio 2. Tra le tre tessere disponibili, Mautoma si aggiudica per primo lo stemma di Arles e la prima tessera di Tolosa. Se Mautoma possedesse già quello stemma, non avrebbe potuto prenderlo. In quel caso avrebbe preso la seconda tessera di Tolosa. Infine, Mautoma guadagna 2 PV (1PV per tessera).

AZIONE PERSONAGGIO

Mautoma prende un personaggio dal display e lo posiziona immediatamente in una delle case della sua plancia e ottiene 1 PV (*).

Poi, ripete la stessa azione per una seconda volta.

Il Mautoma segue le restrizioni standard sul posizionamento dei personaggi: ogni casa deve avere lo stesso tipo di personaggio e tutte le case devono avere personaggi diversi.

Mautoma cerca di completare le case da destra a sinistra (ovvero cerca di completare prima le più facili).

Ogni volta che Mautoma deve scegliere il primo personaggio da inserire in una determinata casa, applica la priorità della carta personaggio infilata sotto alla propria plancia (il personaggio più a sinistra ha la priorità più alta).

Quando Mautoma completa una casa, se in quel momento ha anche uno stemma non assegnato a nessun'altra casa completata, sposta immediatamente quello stemma sotto la casa appena completata. Poi, il marker dei PA bonus corrispondente viene sbloccato.

Ogni volta che Mautoma sblocca un marker dei PA bonus guadagna immediatamente 5PV*. Questo marcatore non ha altri effetti.



ECCEZIONE: se questa fiera è presente tra le quattro, la priorità di Mautoma è quella di completare le righe dall'alto verso il basso fintanto che questa fiera è in gioco. Una volta che questa fiera viene risolta, si torna ad applicare la priorità normale (ovvero completare le case da destra a sinistra).

AZIONE CONTRATTI

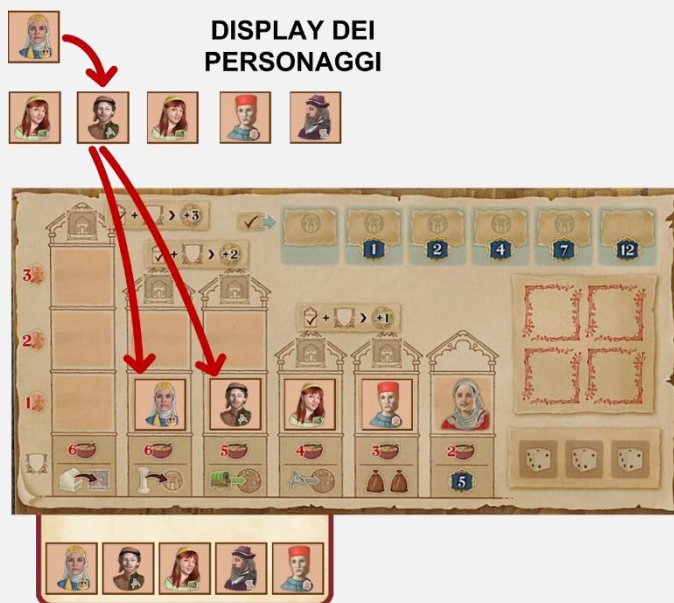
Procedete come descritto di seguito:

1. Mautoma prende il contratto con più PV tra quelli presenti nel display (in caso di parità, prende il più a destra).
2. Mautoma prende 1 stemma o, se non presente, il contratto con meno PV (in caso di parità, prende il più a destra).

Le tessere contratto vengono immediatamente posizionate sulla riga dei contratti della propria plancia e vengono conteggiate normalmente (PV contratto + PV plancia). L'automa può ottenere fino a 6 contratti come un normale giocatore.

* Questo ammontare di PV dipende dal livello di difficoltà (vedi sezione dedicata alla scelta della difficoltà di gioco). Negli esempi riportati in questo manuale abbiamo considerato il livello medio.

Esempio di azione personaggi: Mautoma ha già completato le prime due case a destra sulla sua plancia. Ora deve svolgere l'azione personaggio, quindi deve posizionare un personaggio in una nuova casa seguendo la priorità indicata dalla carta. Il personaggio con la priorità più alta non è presente nel display, quindi prende il personaggio associato all'azione architetto. Ora l'automa cercherà di completare questa casa, ma non ci sono altri "personaggi-architetto" nel display, quindi l'automa posizionerà un personaggio in una nuova casa. Il posto vacante del display viene riempito con il personaggio associato all'azione del re, che ha la priorità più alta. Quindi l'automa prende quel personaggio e lo colloca in una nuova casa.



AZIONE DEL RE e DEL JOKER

Queste due azioni vengono eseguite allo stesso modo: Mautoma sposta di 5 passi in avanti il proprio disco sul tracciato del re. Una volta che Mautoma raggiunge la fine del tracciato, ogni ulteriore avanzamento gli fornisce 1PV.

FASE DEL RE

La fase del re viene eseguita normalmente. Se Mautoma diventa il primo giocatore, la tessera bonus che guadagna viene risolta come descritto nella sezione dedicata alla risoluzione delle tessere.

Se Mautoma vince la 4ª Fase del Re, ottiene 4 PV.

In Tiletum ogni giocatore è limitato nel numero massimo di contratti, stemmi, personaggi, pilastri e case che può ottenere/posizionare. È raro, ma possibile, che l'azione selezionata dall'automa non possa essere eseguita completamente o non possa essere eseguita affatto. In questi casi:

- se l'azione non può essere eseguita completamente, l'Automa fa tutto ciò che può. Ad esempio, se deve eseguire l'azione contratti e ha un solo spazio vuoto sulla plancia, ottiene un solo contratto invece di due.
- se l'azione non può essere eseguita affatto, l'Automa preleva il dado corrispondente all'azione successiva in senso orario sulla ruota ed esegue la nuova azione.

FASE FIERA

La fase fiera si svolge normalmente.

Prima di iniziare un nuovo round, rimescolate tutte e 5 le carte azione e rimuovete la carta fiera corrispondente alla fiera appena risolta.

PUNTEGGIO FINALE

Prima di conteggiare il punteggio finale, se Mautoma ha ancora uno stemma non assegnato a nessuna casa, spostate quello stemma sotto la casa all'estrema destra (questo potrebbe fornire PV extra durante il conteggio dei punti).

Quindi, il punteggio finale viene eseguito normalmente.

Dal momento che Mautoma non ha risorse, queste non gli conferiscono PV.

Se il vostro punteggio è maggiore del punteggio di Mautoma, avete vinto!

DETERMINARE IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Per cambiare il livello di difficoltà della sfida, potete modificare i PV forniti dai marker dei PA bonus sbloccati, dai personaggi, dagli stemmi e da tutte le altre tessere bonus (ad eccezione dei contratti, che vengono sempre conteggiati normalmente) secondo questo schema.

	FACILE	MEDIO	DIFFICILE
Marker dei PA bonus	0 VP	5 VP	10VP
Personaggi	0 VP	1 VP	2 VP
Stemmi	0 VP	1 VP	2 VP
Altre tessere bonus (ad eccezione dei contratti)	0 VP	1 VP	2 VP

VARIANTE: BATTI IL TUO PUNTEGGIO

Con questa variante il tuo obiettivo non è battere l'Automa, ma finire il gioco con il punteggio più alto possibile cercando di superare determinate soglie.

L'Automa funziona esattamente come descritto in questo manuale, con l'unica differenza che non si terrà mai traccia del suo punteggio. Questo rende la gestione dell'automa ancora più semplice e veloce.

Di seguito sono riportate le soglie di punteggio che dovrete superare:

199 o meno: Sconfitta

200+: Vittoria minore

215+: Vittoria regolare

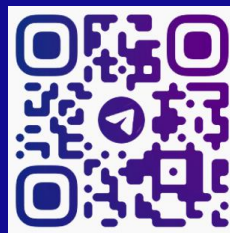
230+: Grande vittoria!

250+: Vittoria leggendaria!

Sviluppo automa: **Mauro Gibertoni**

Contatti: maurogibertoni@gmail.com

Canale Telegram



PROVATE TUTTI I NOSTRI SOLO MODE SU
www.mautoma.com