

AutoMacKenzie (V1.3 a cura dell'utente BGG Marty "TIRED" Maone @maloma)

Materiali dell'automa

- 1 pedina Esploratore
- 1 mazzo del colore selezionato
- 8 segnalini Risorsa (modalità solitaria)
- 1 d6

Turno del giocatore

Non ci sono variazioni. Il giocatore gioca utilizzando le icone Risorsa dell'area di gioco del/degli AutoMac. Non è possibile piazzare una pedina Nativo Americano sugli spazi in cui è stato piazzato un segnalino Risorsa, ad eccezione degli spazi Canoe, Cavalli e Imbarcazione. I segnalini sono considerati come pedine Nativo Americano per gli effetti delle carte.

Turno di MacKenzie

1. L'AutoMac rivela la prima carta del suo mazzo. Questa rimarrà in gioco finché non verrà rivelata una carta movimento. Nel primo turno dell'automa, il suo mazzo viene girato a faccia in su di modo che, nei turni successivi, la carta in cima venga solo spostata, rivelando la carta successiva nell'area di gioco. Questa area di gioco viene utilizzata per i bonus di raccolta risorse conteggiando tutte le icone presenti. *(Per una partita con due AutoMacs basterà aggiungere una pedina Esploratore e un deck iniziale dello stesso colore. Una volta che entrambi gli automi hanno rivelato le loro carte, procedere con il prossimo passo. Sarà necessario pescare un solo token e lanciare una sola volta il d6 per turno).*
2. L'AutoMac pesca casualmente un segnalino Risorsa e lo posiziona sul luogo rappresentato sul suo dorso rendendolo inutilizzabile fin quando non verrà rivelata una carta movimento. Gli spazi Canoe, Cavalli e Imbarcazione possono essere comunque utilizzati anche se vi è presente un segnalino. Tutti i segnalini sono considerati delle pedine Nativo Americano per gli effetti delle carte. Un segnalino Risorsa può essere piazzato negli spazi dove al momento è presente una pedina Nativo Americano. *(Per AutoMac multipli, questa azione viene svolta una sola volta a prescindere, indipendentemente dal numero di automi presenti).*
3. L'AutoMac lancia un d6 e rimuove la carta che costa quel numero di pellicce dal Diario degli Incontri piazzandola negli scarti. Un risultato di 6 non rimuove nessuna carta. Opzionale ma raccomandato. Una volta che tutti gli esploratori hanno raggiunto le prime montagne, si consiglia di saltare questo step. Le carte verranno comunque rimosse durante il movimento ma non è necessario svolgere questa azione ad ogni turno a questo punto della partita.

Carta movimento: quando la prima carta movimento viene rivelata da un mazzo dell'AutoMac, la sua pedina Esploratore avanza di tanti spazi quante sono le sue carte nell'area di gioco inclusa la carta movimento stessa. 1 carta = 1 spazio.

Vengono rimossi e piazzati nella pila di pesca tutti i segnalini piazzati nel villaggio.

L'AutoMac lancia il d6 ed invece di scartare la carta la aggiunge al suo mazzo, mischia le carte e crea un nuovo mazzo di pesca.

I passi 2 e 3 vengono saltati in un turno movimento dato che i segnalini vengono rimossi e viene già aggiunta una carta al mazzo dell'AI.

(Per AutoMacs multipli, quando viene rivelata una carta movimento si completano tutti i passaggi interamente per ogni automa. Movimento – Rimozione Segnalini – Aggiungere una carta al mazzo. Se entrambi gli AutoMac si muovono nello stesso turno, dovranno eseguire entrambi il movimento, rimuovere i segnalini e aggiungere una carta al proprio mazzo AI).

Questo schema si ripete finché il giocatore o MacKenzie non posiziona il suo accampamento oltre la linea finale. AutoMacKenzie - a Solo Automata for Lewis and Clark

Riassunto

Turno del giocatore

Turno dell'AutoMac

1. Rivela una carta dal mazzo AI
2. Pesca e piazza un segnalino
3. Lancia il d6 e rimuovi una carta dal Diario degli Incontri

Movimento: # di spazi = # di carte nell'area di gioco dell'AI, rimuovere i segnalini, aggiungere una carta al mazzo AI.

Difficoltà

Normale (facile): tutti gli Esploratori partono dalla stessa casella del percorso.

Media: L'Esploratore di AutoMac #1 inizia due caselle avanti, l'Esploratore di AutoMac #2 inizia quattro caselle avanti

Alta: L'Esploratore di AutoMac #1 inizia quattro caselle avanti, l'Esploratore di AutoMac #2 inizia sei caselle avanti.