

Migliorie della versione 2.0.:

- Nuove personalizzazioni degli automi: Robert Muldoon, L'uomo Invisibile, Sherlock Holmes, Dracula e Dr. Jekyll & Mr. Hyde.
- Pag. 17: nuova modalità Fast and Furious.
- Pag. 18: aggiunta una carta generale personalizzata: Schermaglia.
- Pag. 20: spazio riservato per...

Videotutorial:

<https://youtube.com/playlist?list=PLWH4JpjJWcxXnbA7uFfqFBzSxsYuqqixB>

Aggiustamenti semantici della versione 2.0.:

- Pag. 4: aggiunto il piè di pagina: *Nel caso in cui qualche carta di un aiutante eliminato si trovasse nella riserva di mano, tenerla per un futuro potenziamento. Si dovranno scartare tutte le carte di qualunque compagno eliminato dalla pila degli scarti, in questo modo una volta che il mazzo verrà rigenerato, non ci sarà alcuna carta personalizzata per un compagno che non è più in gioco.*
- Pag. 5: aggiunta la sottolineatura: segui [la spiegazione](#) descritta in A
- Pag. 17: puntualizzato l'effetto di Snicker-Snack che si compie se l'automa vince il combattimento.

Si ringraziano Ananda (per quel torneo di Deadmatched), Guillermo (per i suoi precisi commenti), Bea (per il suo tocco "artúrico"), Joan (per essere imparziale), Valdi (per quel pomeriggio epistolare di Kasparov vs Perro Viejo che abbiamo passato), Kalisto (per la sua proposta tutto in uno), al podcast di Solo en Balda (alla fine è riuscito a risorgere dopo due mesi di rottura di scatole), Carol (perché tutti i dubbi contano), Adolfo (per aver curato i compagni), Manu (per aver complicato il riciclo), Aircas (per aver pensato ai "poveri" Raptors), B_O_O_R, David, Rapsoda Lúdico (il nostro youtuber preferito), la Mesa de juegos (per l'obiettività della recensione nonostante non giochi ai solitari) a tutti i balderos e al canale di Unmatched di AROUK per il feedback e i suggerimenti.

AUTOMATCHED

Variante in solitario per Unmatched

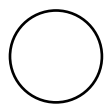
Questa è una variante fanmade. Unmatched è un gioco creato da Restoration Games and Mondo Games. Edito in Italia da Mancalamaro.

Automatched è una variante in solitario per Unmatched che fornisce la possibilità di:

- Giocare con le carte e gli eroi originali dei set
- Simulare in maniera reale la mano dell'automa
- Ottenere l'imprevedibilità dell'attacco, del movimento, della difesa e del potenziamento
- Modulare la difficoltà dell'automa (si sa che affrontare Medusa o Re Artù non è la stessa cosa ;)
- Seguire un diagramma di flusso per automatizzare le azioni
- Personalizzare l'interpretazione di alcune carte per adeguarle al gioco in solitario
- Introdurre le varianti degli utenti e altre modalità di gioco

Cosa serve?

Un qualsiasi
set di
Unmatched



7 pedine



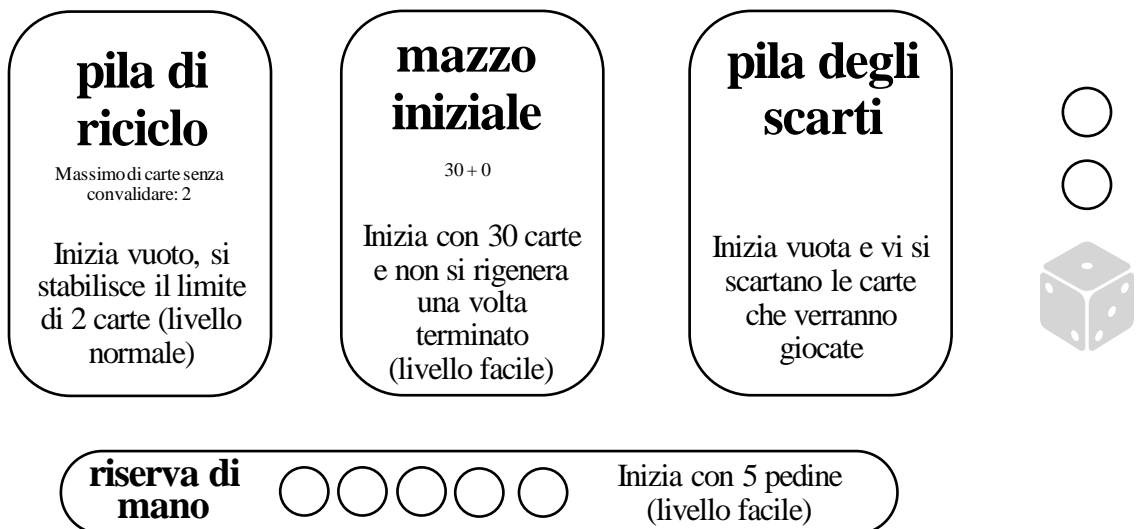
Un dado da 6

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

1. Scegliere il proprio eroe, sarà quello che giocherà seguendo le normali regole, e scegliere l'eroe dell'automa che verrà affrontato (*).
2. Posizionare gli eroi negli spazi 1 e 2 come si preferisce, sia il proprio sia quello dell'automa con i relativi compagni, se ne hanno. Posizionare i compagni dell'automa il più vicino possibile al nemico (eroe o compagno) se il suo eroe è nello spazio 1, oppure in modo da intralciare lo spostamento verso di lui se è nello spazio 2.
3. Mescolare il mazzo di 30 carte dell'eroe automa e lasciare spazio per due pile**, alla sinistra e alla destra del mazzo che in partenza saranno vuote (riciclo e scarti).
4. Impostare il livello di difficoltà (pag. 4):
 - limite di carte nella pila di riciclo
 - pedine iniziali nella riserva di mano (mettere le restanti da parte)
 - numero di carte per la rigenerazione del mazzo, se si decide di utilizzarla
5. Inizia l'eroe, umano o automa, che si trova nello spazio 1.



ESEMPIO DI DISPOSIZIONE



* Per la prima partita è raccomandabile giocare con eroi che non hanno compagni come Bruce Lee o i Raptors.

** Nel caso in cui venisse pescata una carta di un compagno già eliminato, questa carta non andrà né nella pila di riciclo né nella pila degli scarti ma rimarrà insieme alle pedine della riserva della mano per fare da potenziamento quando sarà necessario per un successivo movimento o attacco. Non essendo nella pila di riciclo non conterà per il suo limite.

LIVELLI DI DIFFICOLTA' facile normale difficile

	1	2	3
RICICLO Quando, a seconda della difficoltà scelta, si arriva al numero limite di carte permesse nella pila di riciclo, sarà necessario convalidare una pedina con un tiro di dado (pag. 6). Se verrà convalidata, si potrà pescare un'altra carta dal mazzo.			
RISERVA La riserva di mano dell'automa può essere di 5, 6 o 7 pedine in base al livello di difficoltà.	5	6	7
MAZZO Se l'automa raggiunge la fine del mazzo, per i livelli normale e difficile è previsto che se ne componga un altro con alcune carte della pila degli scarti.	Se il mazzo finisce, si seguono le regole ufficiali : l'automa è esausto	Se il mazzo finisce, si rigenera con 6 carte* prese a caso dal mazzo degli scarti	Se il mazzo finisce, si rigenera con 12 carte* prese a caso dal mazzo degli scarti

Si può combinare la difficoltà dei livelli di riciclo, riserva e mazzo come si preferisce. Si possono anche aggiungere altre condizioni o combinarle, ad esempio:

<p>Aggiungere +1 ad ogni valore delle carte di attacco</p> 	<p>Aggiungere +1 ad ogni valore delle carte versatili</p> 	<p>Aggiungere +1 ad ogni valore delle carte di difesa</p> 	<p>Aggiungere +1 al numero di carte quando il mazzo viene rigenerato</p> 
--	---	---	--

* Nel caso in cui fosse rimasta una carta compagno eliminato nella riserva di mano per un futuro potenziamento, viene lasciata nella riserva di mano. Quindi si dovrà rimuovere ogni carta compagno dalla pila degli scarti, in modo che quando verrà rigenerato, non si troverà nessuna carta specifica di un aiutante che non è in gioco.

TURNO DELL'EROE UMANO

Durante il proprio turno, il giocatore umano gioca normalmente le sue due azioni. La unica differenza è che durante il turno dell'automa, **prima che questo peschi la prima carta del suo mazzo**, nel caso in cui decida di difendere il giocatore deve decidere con quale delle carte* che ha in mano difenderà rispettivamente con il suo eroe e il suo compagno.

Se l'automa attacca l'eroe o il compagno, questo difende obbligatoriamente con la carta scelta e la scarta. Se non difende, perché non ha scelto alcuna carta, riceve tutti i danni dell'attacco.

Tutte le carte che sono state scelte per difendere ma che non sono state utilizzate, tornano nella mano del giocatore umano.

* Si può scegliere una o due carte per difendere in maniera differente con l'eroe o l'aiutante.

ATTACCO DELL'AUTOMA

Durante il suo turno d'attacco, l'automa esegue 2 azioni* che possono essere di manovra, di attacco o di ingegno secondo questi passi:

PASSO 1: controllare, solamente all'inizio del turno, il numero di pedine nella riserva di mano:

- A. **Se non ha pedine** (o ce n'è solo 1 e non è in range di attacco), si ritira di un numero di spazi uguale al valore di movimento x2 (+ eventuale potenziamento), aggiunge 3 pedine alla sua riserva di mano e passa il turno.
- B. **Se ha 1 pedina ed è nel range di attacco** di un nemico, l'eroe umano sceglie le carte per una possibile difesa e pesca la prima carta del mazzo automa:
 - Se è una carta d'attacco, attacca e poi si ritira di tanti spazi quanto è il suo valore di movimento. Scarta la carta utilizzata per l'attacco nella pila degli scarti. Conclude il turno scartando 1 pedina nella riserva.
 - Se è una carta polivalente (carte con l'icona attacco/difesa), di ingegno o di difesa, rimetti la carta nel mazzo, mescolalo e segui il punto A.
- C. **Se ha 2 o più pedine** nella riserva, l'eroe umano sceglie le carte per una possibile difesa e continua con il passo successivo.

PASSO 2: pescare la prima carta del mazzo e seguire il diagramma di flusso corrispondente:



PASSO 3: seguire le differenti indicazioni e icone dei diagrammi di flusso** ed eseguire le due azioni* fino ad arrivare alla “FINE DEL TURNO”.

PASSO 4: mischiare la pila di riciclo nel mazzo automa.

* Se in qualunque momento nel turno di attacco l'automa dovesse scartare una pedina al di fuori delle due azioni “normali” (ad esempio, se un effetto gli permette di svolgere un'azione aggiuntiva o perché ha un'abilità che gli permette di potenziare l'attacco) e non ha più pedine da scartare, potrà realizzare l'azione o il potenziamento senza scartare alcuna pedina.

** Le icone e indicazioni del diagramma di flusso indicheranno quando sarà necessario scartare/aggiungere una pedina nella/dalla riserva, quando pescare un'altra carta dal mazzo automa, quando mettere una carta nella pila di riciclo, ecc.

DIFESA DELL'AUTOMA

PASSO 1: controllare il numero di pedine nella riserva di mano:

- A. Se **non ha pedine** nella riserva di mano, non si difenderà.
- B. Se ha **1 o più pedine** nella riserva di mano, continuare con il passo successivo.

PASSO 2: Pescare la prima carta del mazzo e seguire il diagramma di difesa:



PASSO 3: seguire le differenti indicazioni e icone del Diagramma di Difesa fino ad arrivare alla “FINE DEL TURNO”.

PASSO 4: mischiare la pila di riciclo nel mazzo automa.

MOVIMENTI DELL'AUTOMA

In generale, che attacchi o difenda, l'automa si muoverà in maniera offensiva quando, dopo questo movimento, ha l'opportunità di realizzare un attacco. Al contrario, se subito dopo questo movimento non ha l'opportunità di attaccare, si ritirerà per coprirsi. Questi movimenti sono evidenziati nei diagrammi di flusso o eseguiti per effetto delle carte. Di seguito sono spiegate le priorità di movimento:

AVANZARE

Per avanzare* la priorità di movimento e attacco sarà:

- 1- L'eroe** umano (+ eventuale potenziamento)
- 2- Il compagno umano più vicino all'eroe umano (+ eventuale potenziamento)
- 3- Un compagno umano (+ eventuale potenziamento)
- 4- Avvicinarsi all'eroe umano ma rimanendo fuori dal suo range*** e portata****

RITIRATA

Per ritirare, iniziare a muovere prima l'eroe dell'automa, quindi i suoi compagni, in modo da collocarli ad una distanza pari al valore di movimento del nemico umano +1*****. Per farlo muovere in base al suo valore di movimento (+ eventuale potenziamento*****), evitare le zone pericolose e, se è possibile, dare priorità al farlo rimanere:

- 1- Fuori da range*** e portata**** di tutti i nemici
- 2- Fuori da range e portata dell'eroe umano
- 3- Fuori da range e portata del nemico con più vita
- 4- Senza alcuna adiacenza con i nemici

In caso di parità tra condizioni, sempre fuori dal range del nemico che ha più vita o dal luogo più pericoloso.

* Quando possibile, evitare le caselle o le aree pericolose (trappole, nebbia...), a meno che attraverso queste aree sia possibile fargli raggiungere una delle priorità sopra menzionate o di avvicinarsi al nemico.

** **Nel caso in cui il valore della carta di attacco sia sufficiente, a priori, per eliminare un nemico che è nel range, che sia un eroe o un aiutante, la priorità sarà di eliminare quel nemico.**

*** Si intende **nel range** una casella dalla quale l'automa può attaccare. Per essere in range, un eroe che attacca corpo a corpo deve essere adiacente al nemico, mentre ad un eroe che attacca a distanza basta essere nella stessa zona.

**** Si intende **fuori dalla portata** del nemico quando tra i combattenti c'è un numero di caselle pari al movimento del nemico +1.

***** Esempio: se il tuo nemico muove di 2, per ritirarti fuori dalla sua portata dovrai collocarti a 3 caselle di distanza.

***** Se l'eroe, senza la necessità di potenziare, riesce a ritirarsi, i compagni non potranno potenziare il movimento.

COMPORAMENTO DEI COMPAGNI

I compagni si muovono con i loro eroi e seguono le stesse norme di movimento, avanzata e ritirata descritte nelle pagine precedenti. Come norma generale, cercheranno di avvicinarsi all'eroe umano e, nel momento del ritiro, di intralciare il percorso più pericoloso.

Nel momento in cui viene **pescata una carta dal mazzo automa**, tenere presente che:

- Quando viene pescata una carta personalizzata per un personaggio, può essere utilizzata solo per lui.
- Se viene pescata una **carta di un aiutante già eliminato**, questa carta non finisce né nella pila di riciclo né in quella degli scarti. Viene posta vicino alle pedine** della riserva per essere utilizzata come potenziamento in seguito per un movimento o per un effetto. Non conta come azione.
- Nel momento di attaccare, **se viene pescata una carta *chiunque***, che non appartiene a nessun personaggio specifico, attaccherà secondo queste priorità:
 1. Attacco con compagno* senza potenziamento
 2. Attacco con eroe senza potenziamento+
 3. Attacco con compagno con potenziamento
 4. Attacco con eroe con potenziamento

Quando sarà necessario **coordinare il movimento** degli automi, seguire queste raccomandazioni:

- Nel caso degli eroi che hanno differenti compagni, quando uno di questi dovrà muoversi o attaccare, lo farà quello che è posizionato meglio.
- Se un compagno realizza un movimento offensivo per attaccare, l'eroe (e gli altri compagni, se ce ne sono) devono utilizzare quel movimento in maniera da mettersi al coperto nel miglior modo possibile, che sia dietro il compagno che sferra l'attacco o ritirandosi, così da essere coperti da un possibile attacco dell'eroe umano al turno successivo.
- Se l'eroe dell'automa realizza un movimento offensivo, i compagni devono utilizzare quel movimento per cercare di coprire il loro eroe, nei limiti del possibile, per un possibile attacco dell'eroe umano al turno successivo.

* La priorità sarà di attaccare con il compagno per preservare sempre l'eroe e quando non si perde nessun effetto o posizione vantaggiosa per l'eroe.

** Le carte posizionate nella riserva di mano non sono equivalenti a pedine. Metterle con le pedine per utilizzarle come potenziamento quando sarà necessario. Quando saranno utilizzate, si scarcerà una pedina come al solito.

POTENZIARE

Se nel diagramma di flusso appare un'icona *potenziare**, rappresentata da una stella, l'automa potrà utilizzare un potenziamento per conseguire un obiettivo, di attacco o di ritirata, nel caso in cui il valore di movimento non sia sufficiente. Si deve pescare la prima carta dal mazzo automa:

- **Se con il potenziamento pescato l'automa raggiunge l'obiettivo di movimento previsto**, utilizzare il valore della carta mostrata. La carta utilizzata per il potenziamento viene scartata e con lei anche una pedina dalla riserva di mano.
- **Se anche con l'incremento non raggiunge l'obiettivo di movimento previsto**, perde l'opportunità di realizzare il potenziamento, pertanto il valore non viene sommato e la carta viene rimessa nel mazzo, che viene mescolato e la pedina non viene scartata.

L'unica eccezione a questo modo di potenziare è la presenza di una carta di un compagno eliminato nella riserva di mano. In questo caso si deve utilizzare questa carta per il potenziamento, quindi bisogna scartarla nella pila degli scarti e scartare una pedina. Se ci fosse più di una carta, scegliere la migliore in quel momento.

* Se un qualsiasi effetto richiede un potenziamento, questo avviene alla stessa maniera descritta sopra, pescando la prima carta del mazzo. Quindi scartando la carta utilizzata per il potenziamento e una pedina.

PILA DI RICICLO

Nella pila di riciclo vengono scartate le carte pescate che non possono essere giocate dall'automa in quel momento. Nei diagrammi si trova l'icona del riciclo. Tenere presente che scartare la carta nei ricicli **non è considerata un'azione per l'automa** (non scartare la pedina), però bisogna ricordare che questa carta viene **contata nel limite di carte** che l'automa può tenere in questa pila.

Se viene raggiunto il limite, sarà necessario tirare il dado (pag. 9) per capire se convalidare la carta con una pedina dalla riserva di mano e pescare un'altra carta dal mazzo per cercare di giocarla.

Alla fine del turno di attacco o di difesa dell'automa, mischiare la pila di riciclo nel mazzo per crearne uno nuovo.

RISERVA DI MANO

Il numero di pedine nella riserva di mano simula il numero di carte che l'automa tiene in mano.

Il massimo di pedine che l'automa può avere è 7.

Se l'automa scarta una carta nella pila degli scarti, che sia per attaccare, difendere, potenziare o di ingegno, **deve scartare una pedina** com'è indicato nei diagrammi di flusso. Al contrario, quando la scarta nella pila del riciclo, non scarta la pedina.

Se un qualche effetto obbliga a scartare una carta in maniera casuale, scarta una pedina dalla riserva di mano e la prima carta del mazzo.

Se un qualche effetto obbliga a rubare una carta, viene aggiunta una pedina alla riserva di mano (l'automa non ruba nessuna carta).

Riassumendo, scartare una pedina se lo indica il diagramma di flusso, se un qualche effetto fa scartare una carta o se l'automa ha utilizzato una carta come potenziamento.

TIRO DEL DADO

Quando non è possibile giocare una carta pescata dal mazzo automa e la pila di riciclo ha raggiunto il suo limite (1 carta a livello facile; 2 carte a livello normale; 3 carte a livello difficile), sarà necessario convalidarla con una pedina della riserva di mano per poterla scartare nella pila di riciclo, pescare la seguente carta del mazzo e giocarla.

La carta viene convalidata se il tiro di dado è uguale o minore* al numero delle pedine nella riserva di mano.

- **Quando una pedina viene convalidata**: scartare la carta che non ha potuto giocare nella pila di riciclo, scartare una pedina dalla riserva di mano e pescare la seguente carta del mazzo automa. Se questa nuova carta può essere giocata, si gioca senza dover convalidare nessuna ulteriore pedina.

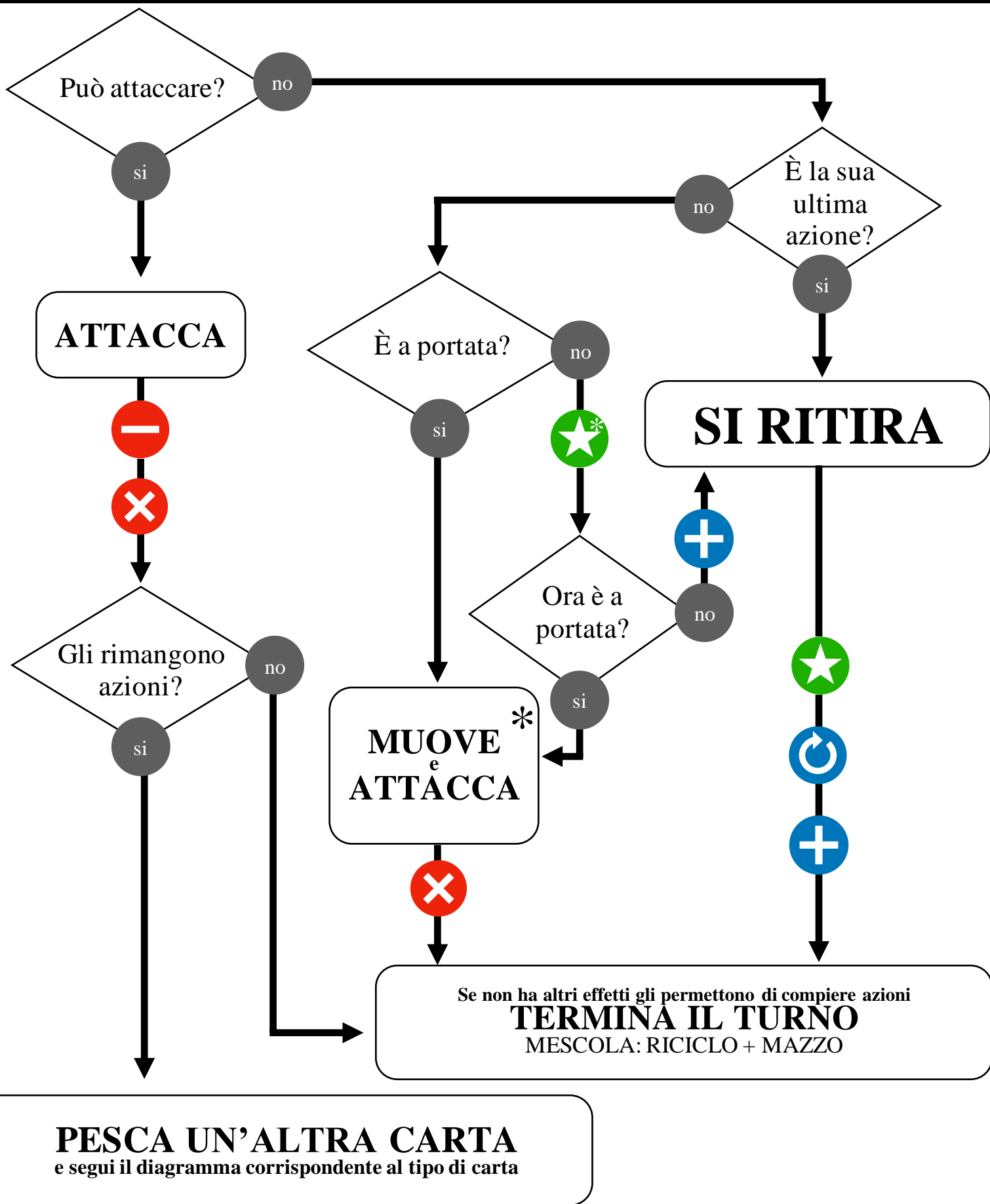
Se non è possibile giocare questa nuova carta, si scarta di nuovo nella pila di riciclo e si procede ad una nuova convalida della pedina dalla riserva di mano ripetendo lo stesso processo. Tenere presente che ad ogni convalida ci saranno sempre meno pedine, quindi sarà sempre più difficile per l'automa convalidare le carte con le pedine della riserva di mano.

- **Quando una pedina non viene convalidata**: la pedina rimane nella riserva e si applicano le indicazioni del diagramma.

* Per esempio, se l'automa ha 4 pedine nella riserva di mano e tiro il dado, i risultati 1, 2, 3 e 4 convalideranno la carta; perciò, rimuove la pedina e pescherà un'altra carta per cercare di giocarla. Ora rimane con 3 pedine nella riserva di mano. Al contrario, con i risultati di 5 e 6 non ci sarebbe convalida; pertanto, rimarrebbe con 4 pedine nella riserva di mano ma dovrebbe passare il turno o ritirandosi o senza difendersi



DIAGRAMMA DI ATTACCO



* Se la carta che stai utilizzando per potenziare il movimento o l'attacco è di attacco, puoi cambiarla con quella con cui stai attaccando se con questa otterresti un attacco più potente. Così quella di attacco passa ad essere quella di potenziamento e quella di potenziamento ad essere quella di attacco.

** Quando l'automa muove e attacca, teoricamente, dovrà aggiungere una pedina per il movimento e quindi scartarla per l'attacco. Per questo motivo non è stata messa un'icona di aggiunta della pedina e una di scarto (+1-1=0).

Scarta una pedina dalla riserva di mano

Aggiungi una pedina alla riserva di mano

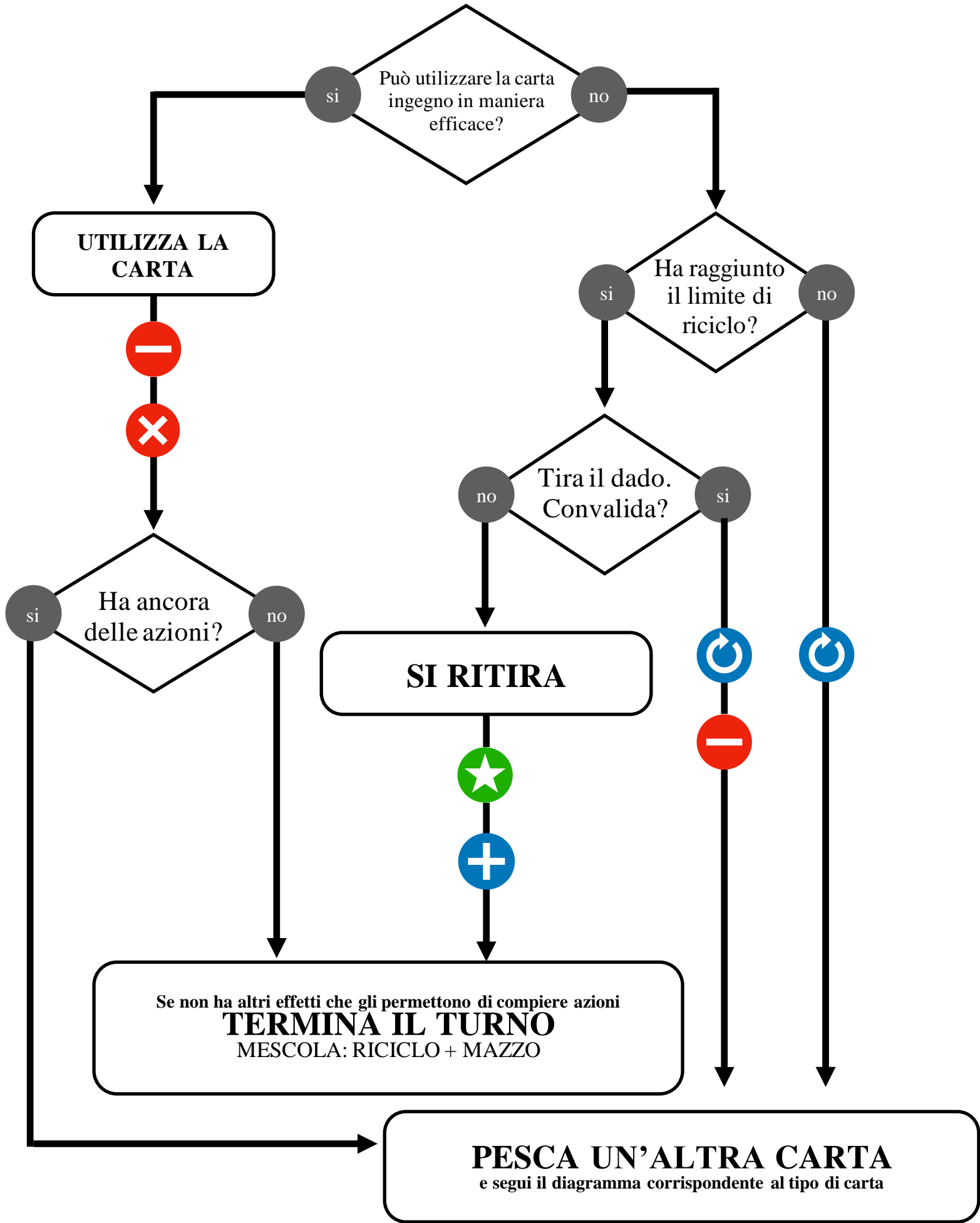
Potenza, se necessario

Scarta la carta nella pila di riciclo

Scarta la carta nella pila degli scarti



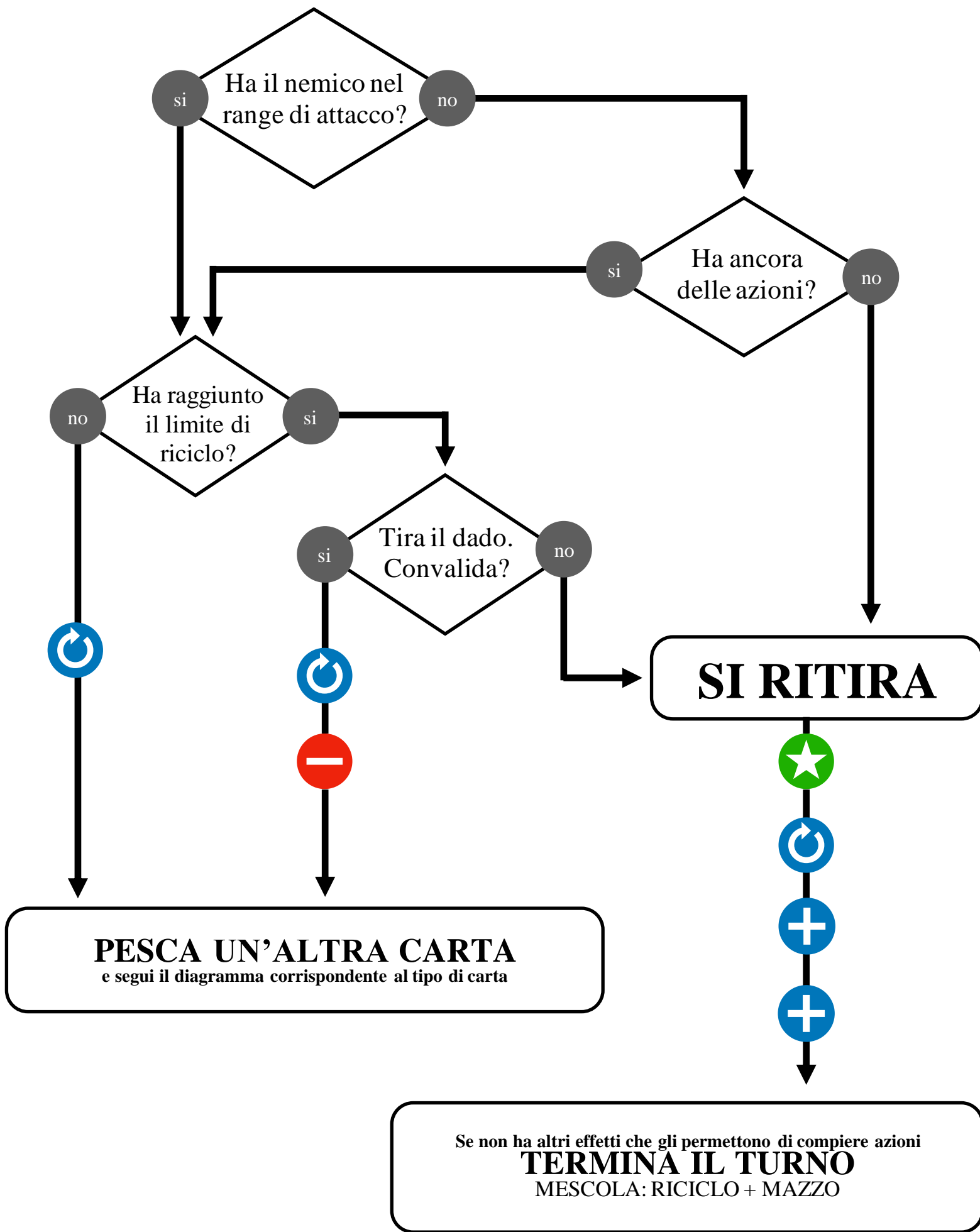
DIAGRAMMA DI INGEGNO



- Scarta una pedina** dalla riserva di mano
- Aggiungi una pedina** alla riserva di mano
- Potenzia**, se necessario
- Scarta la carta** nella pila di riciclo
- Scarta la carta** nella pila degli scarti



DIAGRAMMA DI RITIRATA



− Scarta una pedina dalla riserva di mano

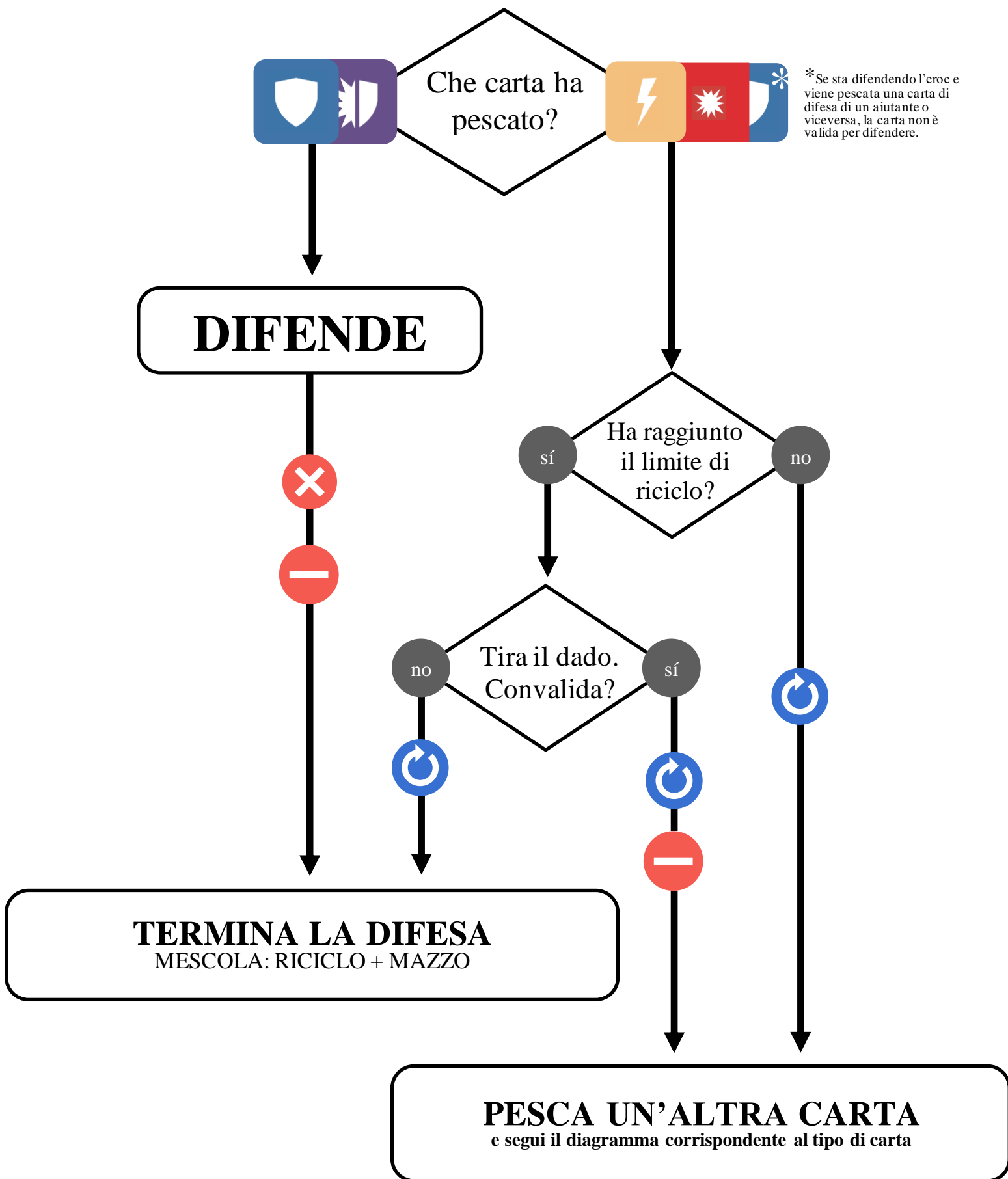
+ Aggiungi una pedina alla riserva di mano

★ Potenzia, se necessario

♻️ Scarta la carta nella pila di riciclo

✖ Scarta la carta nella pila degli scarti

DIAGRAMMA DI DIFESA



Scarta una pedina dalla riserva di mano

Aggiungi una pedina alla riserva di mano

Potenza, se necessario

Scarta la carta nella pila di riciclo

Scarta la carta nella pila degli scarti

ESEMPIO DEL TURNO DI ATTACCO

È il turno di Bruce Lee, eroe automa (in questa partita la pila di riciclo è configurata a livello facile). Alice è il giocatore umano.

PASSO 1: in questo momento della partita, Bruce Lee ha 3 pedine nella riserva di mano, quindi il giocatore umano con Alice sceglie una carta dalla sua mano per difendersi da un possibile attacco (REGROUP).

PASSO 2: l'automa pesca la prima carta del mazzo. Ha pescato una carta difesa (BE LIKE WATER).

Andare al Diagramma di Ritirata.

PASSO 3: seguire le indicazioni del diagramma:

- Ha il nemico nel range di attacco? No.
- Ha ancora delle azioni? Sì, è la sua prima azione.
- Ha raggiunto il limite di riciclo? No, non ha nessuna carta nella pila di riciclo.
- Scarta la carta nella pila di riciclo e **PESCA UN'ALTRA CARTA**: ha pescato una carta di ingegno (ONE INCH PUNCH).

Andare al Diagramma di Ingegno:

- Può utilizzare la carta ingegno in maniera efficace? No.
- Ha raggiunto il limite di riciclo? Sì, a livello facile il limite di riciclo è 1 carta e ha già scartato **BE LIKE WATER**.
- Tira il dado. Convalida? Dato che ha 3 pedine nella riserva di mano sarà necessario un risultato di 1, 2 o 3 per convalidare la carta con una pedina. Esce un 2. È possibile validare la pedina, che viene scartata, la carta va nella pila di riciclo e **PESCA UN'ALTRA CARTA**, esce una carta polivalente (FEINT).

Andare al Diagramma di Attacco:

- Può attaccare? No, non è in range di attacco.
- È la sua ultima azione? No, è la prima.
- È a portata? Sì, Bruce Lee ha movimento 3 ed è a distanza 2. Bruce Lee si **MUOVE E ATTACCA**. Si risolvono gli effetti. Bruce Lee cancella gli effetti di Alice e la attacca con 2 punti danno. Alice neutralizza un danno e ne riceve uno.

PASSO 4: mescolare le due carte della pila di riciclo con il mazzo per formarne uno nuovo.

Bruce Lee ha passato il turno con due pedine nella riserva di mano, poichè ha convalidato una delle tre che aveva ad inizio turno.

Bruce Lee conclude il turno utilizzando la sua abilità speciale e si ritira di una casella.

VIDEOTUTORIAL:
Turno di attacco



ESEMPIO DEL TURNO DI DIFESA

È il turno di Alice, l'eroe umano. Alice attacca con la carta SNICKER-SNACK.

Bruce Lee, l'eroe automa, si difende (in questa partita la pila di riciclo è configurata a livello facile)

PASSO 1: in questo momento della partita l'automa ha 2 pedine nella riserva di mano, pertanto può provare a difendersi.

PASSO 2: l'automa pesca la prima carta del mazzo. Ha pescato una carta di attacco (JET KUNE DO: WRIST LOCK).

Andare al Diagramma di Difesa.

PASSO 3: seguire il Diagramma di Difesa

- Che carta ha pescato? Attacco (JET KUNE DO: WRIST LOCK).
- Ha raggiunto il limite di riciclo? No, non ha nessuna carta nella pila di riciclo.
- Scarta la carta nella pila di riciclo e PESCA UN'ALTRA CARTA. Ha pescato un altro attacco (JET KUNE DO: SHORT LEAD HOOK).

Andare al Diagramma di Difesa:

- Che carta ha pescato? Attacco (JET KUNE DO: SHORT LEAD HOOK).
- Ha raggiunto il limite di riciclo? Sì, ha già una carta nella pila di riciclo e il limite a livello facile è 1.
- Tira il dado. Convalida? Dato che ha solo 2 pedine nella riserva di mano, ha bisogno di 1 o 2 per convalidare. Esce 5. Non è possibile convalidare la pedina. La carta viene posta nella pila di riciclo e Bruce Lee TERMINA LA DIFESA senza difendersi. Riceve i 3 danni della carta di Alice.

PASSO 4: mescolare le due carte nella pila di riciclo con il mazzo per formarne uno nuovo.

Alice quindi ha un effetto da realizzare dopo il combattimento. Può guardare la mano del suo avversario e scartare una carta. Dato che Bruce Lee ha passato il turno con 2 pedine nella riserva di mano, Alice guarda le prime due carte del suo mazzo e scarta quella che maggiormente gli interessa.



VIDEOTUTORIAL:
Turno di difesa



RACCOMANDAZIONI FINALI

Nonostante si giochino tante partite con l'Automatched fino a poterlo giocare a memoria, è sempre possibile che in alcune occasioni ci siano dei dubbi su dove muoverlo, chi attaccare o come risolvere un effetto. Una soluzione agevole e interessante è decidere noi stessi quale sia l'opzione più valida per l'automa e compiere quella. In alternativa, si può lasciare questa decisione alla sorte lanciando un dado che ci aiuti a decidere ;)

“Impara le regole come un buon professionista per romperle come un artista”

Pablo Picasso

Varianti degli utenti

Ne vuoi ancora? Qui ci sono alcune varianti che i giocatori dell'Automatched hanno condiviso con noi:

Per gli incapaci goffi ;) (ispirata ad una proposta di Rapsoda Lúdico)

Quando giochi una carta di attacco, ingegno o difesa, colloca una pedina sopra la carta. In questo modo, quando la scarti, non ti dimenticherai di scartare la pedina.

Più dolore! (ispirata ad una proposta di Guillermo)

Hai un dubbio? Scegli quello che fa più male al giocatore umano.

Limite di riciclo variabile (ispirata ad una proposta di Manu)

Il limite di riciclo lo decide la quantità di pedine nella riserva di mano.

- 1-2 pedine: limite 1
- 3-4 pedine: limite 2
- 5-6 pedine: limite 3

Vai con i compagni (ispirata ad una proposta di Ananda)

Nei casi in cui l'automa peschi una carta di attacco come prima azione:

- Se c'è un compagno nel range di attacco e l'eroe è solamente a portata (bisognerebbe muoverlo per attaccare), lancia il dado:
 - 1, 2, 3, 4 attacca il compagno
 - 5, 6: attacca l'eroe
- Se non c'è nessuno nel range di attacco però sono entrambi a portata, lancia il dado:
Se è un eroe con più compagni (o se ha compagni con vita 1):
 - 1: attacca il compagno
 - 2, 3, 4, 5, 6: attacca l'eroe
- Se è un eroe con un compagno solo (compagno con più di 1 di vita):
 - 1, 2: attacca il compagno
 - 3, 4, 5, 6: attacca l'eroe

Aiuta i più “deboli” (ispirata ad una proposta di Aircas)

Stabilisci un limite di riciclo per l'attacco e un altro per la difesa. Per esempio, i Raptors hanno un limite di 2 quando attaccano e di 3 quando difendono per compensare il fatto che hanno più carte di attacco che di difesa.

MODALITA' DI GIOCO

FAST AND FURIOUS*



Fast and furious converte l'Automatched ad una variante più rapida, agile e meno faticosa da gestire che elimina la gestione delle pedine della riserva di mano e i tiri di dado per convalidare le carte.

Il PASSO 1 di ogni turno di attacco e difesa dell'automa viene sostituito da un tiro di dado che avviene prima che il giocatore umano scelga una carta per difendersi o attaccare. Il risultato del tiro stabilisce il numero massimo di carte che l'automa potrà pescare dal suo mazzo durante tutto il suo turno, di attacco o difesa, per cercare di giocarle.

A seguito del tiro di dado, il giocatore umano sceglie una carta per difendersi (nel turno di attacco dell'automa) o attaccare (nel turno di difesa dell'automa) e gioca normalmente. Per questo motivo, bisogna tenere in conto che nei diagrammi di flusso:

- Si ignorano le icone che indicano di scartare o aggiungere pedine.
- Al punto "*Tira il dado. Convalida?*" la risposta sarà sempre NO.

Ricorda che:

Se l'automa si ritira prima di realizzare la prima azione, avrà a disposizione un +2 che si sommerà ad ognuno dei suoi prossimi due turni (uno di attacco e uno di difesa).

Se l'automa, dopo aver realizzato la prima, non può realizzare la seconda azione ed è quindi costretto a ritirarsi, avrà a disposizione un +1 che si sommerà ad ognuno dei suoi prossimi due turni (uno di attacco e uno di difesa).

Se l'automa, all'inizio del suo turno di attacco, ottiene 1, attaccherà solo se la carta pescata è una carta di attacco rossa. Nel caso in cui fosse polivalente, di ingegno o di difesa, si ritirerà.

Se qualche effetto ti obbliga a scartare una carta in maniera casuale, semplicemente scarta la prima carta del mazzo.

Se qualche effetto ti obbliga a rubare X carte, semplicemente, somma X al risultato dei successivi due tiri di dado dell'automa (uno di attacco e l'altro di difesa).

* Questa modalità di gioco è ispirata alla prima versione dell'Automatched. Una versione alpha che, nonostante cerchi di simulare la mano di un giocatore, è semplificata al massimo. Quindi le seguenti versioni sono state migliorate riguardo a questo aspetto, rendendolo più reale con le pedine. Questa modalità da una maggior agilità e un'imprevedibilità della mano.

PERSONALIZZAZIONE DEGLI AUTOMI

Qui c'è una guida per poter interpretare alcune carte o movimenti per cercare di essere fedeli allo stile di lotta di ogni personaggio e adattarli a questa variante in solitario.



SKIRMISH: Se vince il combattimento e, subito dopo, deve eseguire un'azione, prima di muovere di 2 spazi, può pescare la successiva carta del mazzo per muoversi dove questa carta è più efficace

ALICE

Durante il setup lancia il token per stabilire se Alice inizia in forma grande o piccola



SNICKER-SNACK: se l'automa vince il combattimento, l'eroe umano scarta una carta a caso



MANXOME FOE: se attacca, potenzia la carta; se difende, solo se gli serve



EAT ME: nel caso in cui fosse la prima azione, viene giocata solamente se si è adiacenti con la ritirata (in questo caso la pedina non si scarta)



LOOKING GLASS: svolge sempre i due primi effetti: aggiunge 2 pedine e si cura 2 danni

MEDUSA

Cerca di far muovere Medusa per entrare nel raggio d'azione del nemico, evitando l'adiacenza

Quando un effetto ti richiede di muovere i tuoi combattenti, falli avanzare se è la prima azione o ritirare se è la seconda.



SECOND SHOT: potenzia questa carta pescando la prima carta del mazzo

SIMBAD

Se nel momento in cui pesca una carta per potenziare, esce un VIAGGIO, perde l'opportunità di potenziare. Rimettere la carta nel mazzo. Mescolare. Quando Simbad si ritira utilizza sempre il valore di movimento che ha in quel momento contando le carte VIAGGIO che ha negli scarti, se ne ha.



VOYAGE TO THE VALLEY OF THE GIANT SNAKES: Infligge un danno a tutti i nemici adiacenti o nella stessa zona di Simbad o del o del Facchino

RE ARTÙ

Prima che l'automata peschi la carta, il giocatore umano deve aver scelto:

- Con quale carta difendere da un attacco "base" di Re Artù
- Con quale carta difendere da un possibile attacco potenziato di Re Artù.

Possono essere le stesse o differenti. Le carte non utilizzate in difesa tornano in mano al giocatore umano.

Prima di iniziare stabilire quale Re Artù affrontare:

- **Il Re Tranquillo:** potenzierà** solo la carta Excalibur e Noble Sacrifice
- **Il Re Agitato*:** potenzierà** solo Excalibur e Noble Sacrifice (questa ultima la potenzierà due volte, all'inizio e durante il combattimento)
- **Il re Furioso*:** potenzierà tutte le carte esclusive di attacco (solo le rosse, non le polivalenti)

* In questa modalità è raccomandabile giocare con il livello di difficoltà (pag.4) del mazzo normale (+6) o difficile (+12)

** Potenzierà sempre e quando necessiterà di un maggior valore d'attacco per eliminare il nemico. In altre parole, se attacca un nemico con 1 di vita, non potenzierà.

Quando ci si riferisce alla mano di Artù, si intendono le prime carte del mazzo automa che coincidono con il numero di pedine nella riserva di mano.



PROPHECY e THE LADY OF THE LAKE: cercare Excalibur e tenerla in mano. Se a seguito di questa azione deve mescolare il mazzo con la pila di riciclo, tenere da parte la mano e mescolare il resto. Quindi collocare la mano sopra il mazzo, in questo modo Excalibur verrà utilizzata nei seguenti turni. Ripetere questo processo nei turni successivi finché Excalibur non verrà giocata.



COMMAND THE STORMS:

- Se la gioca come prima azione, collocare gli automi nel range del nemico. Se la carta successiva non è un attacco, pescare altre 3 carte per cercare un attacco senza la necessità di convalidare con una pedina.
- Se la gioca come seconda azione, ritirare gli automi e aggiungere 2 pedine alla riserva di mano



BEWILDERMENT: collocare Merlino nella zona in cui ha nel range l'eroe umano



THE HOLY GRAY:

- Se ha 4 o meno punti vita e non viene sconfitto, portarli a 8.
- Se ha più di 4 punti vita, aggiungerne 2.

BRUCE LEE

Alla fine del turno, si ritira in una zona ed evita almeno l'adiacenza con i nemici. Non scarta pedine per questo movimento.



BE LIKE WATER: la carta Jeet Kune Do viene mischiata con le carte della mano dell'automa. Ricordare che a mano dell'automa sono le prime carte del mazzo che coincidono con il numero di pedine nella riserva di mano.



LITTLE DRAGON: se nella riserva di mano ci sono meno di 3 pedine, il suo valore è 6.



HO! WHAAAAAAAAA!: se ha il nemico adiacente, usa immediatamente la carta Jeet Kune Do ottenuta.



BRIGHT IT ON: viene utilizzata se non c'è nessuno adiacente. Se la prossima carta pescata non è un attacco, ne può pescare altre 3 senza la necessità di convalidarle con una pedina.



NUNCHAKU: Se la prossima carta pescata non è un attacco, ne può pescare altre 3 senza la necessità di convalidarle con una pedina.

Riservato

I'm coming!

INGEN

Muldoon cercherà di collocarsi nelle caselle multizona e di utilizzare tanto le trappole quanto i compagni come scudi.

All'inizio del turno di attacco, Robert Muldoon deve collocare una trappola dalla sua riserva su una casella della sua zona del tabellone, ostacolando il nemico più pericoloso.

Se non ha più trappole, può ricollocare qualsiasi trappola che si trova in un'altra zona del tabellone.

Il numero di trappole nella riserva dipenderanno dal livello del cacciatore da affrontare:

- **Muldoon tranquillo:** 8 trappole
- **Muldoon agitato:** 10 trappole
- **Muldoon furioso:** trappole infinite (quando il giocatore umano cade in una trappola, questa trappola non viene scartata, viene messa nuovamente nella riserva di trappole del cacciatore).



REMOTE DETONATION: scegliere una trappola adiacente al nemico umano più pericoloso, indipendentemente dalla zona, infliggergli un danno. Rimettere la trappola nella riserva



CALL FOR BACKUP: Muldoon realizza i 3 effetti.



SECOND SHOT: Potenzia l'attacco. Scartare la carta utilizzata per potenziare, però non scartare nessuna pedina per questo potenziamento.

RAPTORS

Ogni volta che è possibile, attaccherà il raptor con più vita.

Le priorità di avanzamento saranno:

- Adiacenza, con il massimo numero possibile di Raptors, all'eroe umano. Se è necessario, potenziare per avere il massimo numero di Raptors adiacenti.
- Adiacenza, con il massimo numero possibile di Raptors, al compagno più vicino all'eroe umano. Se è necessario, potenziare per avere il massimo numero di Raptors adiacenti.
- Adiacenza con un altro Raptor fuori dal range/portata dell'eroe umano.
- Adiacenza con un altro Raptor fuori dal range/portata del compagno.
- Adiacenza con un altro Raptor
- Vicinanza con un altro Raptor



COORDINATED ATTACK PATTERN!: solo se la gioca come prima azione nel caso di adiacenza con un nemico. Se la seguente carta pescata non è un attacco, se ne possono pescare altre 3 senza la necessità di convalidarle con una pedina.

BIGFOOT



HOAX/DISENGAGE: se la gioca come prima azione, pescare la seguente carta e scegliere il maggior vantaggio per l'automa:

- muovere l'automa e poi giocare la seconda carta
- giocare la seconda carta e muovere l'automa del valore dell'effetto della prima carta.

ROBIN HOOD

Robin cercherà di attaccare sempre a distanza.

Quando dovrà muoversi, darà la priorità agli spazi multizona.

I compagni si muoveranno con Robin e ostacoleranno il cammino dei nemici in modo da evitare che gli si avvicinino.

BUFFY



INSIGHT: l'eroe umano scarta la sua carta di maggior valore (in caso di pareggio può scegliere). L'automa guadagna 1 azione.



RIGHT-HAND MAN: Se Xander è nella stessa zona di Buffy, il valore è 6. Altrimenti il valore è 4.



SWIFT STRIKE: Se è la prima azione, alla fine del turno (cioè dopo la tua ultima azione) muovere Buffy di 4 spazi.

WILLOW

Quando potenzia un attacco o una difesa (BLIND BOOST) anche se deve scartare la carta utilizzata per il potenziamento, non deve scartare nessuna pedina.



KNOWLEDGE OF THE CRAFT: se vince il combattimento, scegliere la carta polivalente (attacco/difesa) dal valore più alto e aggiungerla alla mano dell'automa. Se non se ne hanno, aggiungerne una casuale.



HACKER: l'eroe umano scarta la carta di minor valore della sua mano (in caso di pareggio, scegliere a caso la carta tra quelle in pareggio)



WHEN GOOD MAGIC FALLS/SWIFT STRIKE/REDING SHOT:

se la gioca come prima azione, pescare la carta successiva e scegliere il maggior vantaggio per l'automa:

- muovere l'automa e poi giocare la seconda carta
- giocare la seconda carta e muovere l'automa del valore dell'effetto della prima carta.

SPIKE

Prima di iniziare stabilire quale Spike affrontare:

Spike tranquillo, i token ombra hanno l'effetto specificato dalle carte.

Spike agitato, i token ombra hanno effetto sia sui combattenti che sono nella casella sia su quelli che sono adiacenti al token.

Spike furioso, i token ombra hanno effetto sui combattenti che sono nella stessa zona.

Per esempio, l'effetto della carta THE RUSH a livello tranquillo sarà applicato solo se è in una casella di ombra; a livello agitato se è in una casella d'ombra o adiacente; a livello furioso, se è in una zona in cui c'è un token ombra.

All'inizio del turno, collocare un token ombra adiacente a uno degli automi (preferibilmente Spike) nella zona che ostruisce il cammino dell'eroe umano.

Quando l'automa potenzia un attacco o una difesa, scartare la carta ma non la pedina per questo potenziamento.



THE SIGHT: l'eroe umano scarta la carta di maggior valore (in caso di pareggio l'eroe umano può decidere quale scartare). Se il combattente umano è su un token ombra, scarta le 2 carte di maggior valore. L'automa guadagna 1 azione.



ARROGANCE: se l'automa ha meno di 3 pedine nella riserva di mano, il valore di questa carta è 6.



LET'S DANCE: se qualcuno dei combattenti si trova su un token ombra o adiacente ad esso, potenzia questa carta solo se necessario per aumentare il danno o la difesa.

ANGEL



FIVE BY FIVE/DISENGAGE: se viene giocata come prima azione, pescare la carta successiva e scegliere l'effetto più vantaggioso per l'automa:

- muovere l'automa e poi giocare la seconda carta
- giocare la seconda carta e poi muovere l'automa del valore dell'effetto della prima carta

JEKYLL & HYDE

Quando viene rivelata la prima carta del mazzo, sia durante il tuo turno di attacco che di difesa, scegliere se l'automa gioca come Jekyll o Hyde a seconda di come viene utilizzata maggiormente la carta.

CALMING RESEARCH:



- Se è la prima azione, l'automa recupera 2 di salute. Mostrare le prime 5 carte del mazzo. Scegliere, se possibile, la carta che arreca il maggior danno nell'azione successiva. Mescolare le carte non utilizzate nel mazzo.
- Se è la seconda azione, l'automa recupera 3 di salute.



STRANGE CASE: pescare la prima carta del mazzo. Un nemico adiacente subisce un danno pari al potenziamento di questa carta (boost). Rimettere la carta pescata nel mazzo e mescolarlo.



FOREVER HYDE: pescare tante carte dal mazzo quante sono le pedine nella riserva di mano. Scartare tutte le carte Jekyll e aggiungere +2 per ogni carta scartata in questo modo. Le carte pescate vengono rimescolate nel mazzo.



SUCCUMB TO COMPULSION: se in seguito all'effetto è necessario compiere un'azione, si può mostrare la prima carta del mazzo per ottimizzare il movimento di 2 spazi.

SHERLOCK HOLMES



STUDY METHODS: se l'automa vince il combattimento, l'avversario scarta la sua carta dal minor valore. In caso di pareggio, ne scarta una casuale tra quelle in pareggio.



ELEMENTARY: Lanciare il dado. Se l'attacco dell'avversario coincide con il numero lanciato o +1 o -1: cancella gli effetti e ignora l'attacco.

Esempio: esce 2; se l'attaccante attacca con un valore di 1, 2, o 3, questo attacco viene ignorato.



CONFIRM SUSPICION: Lanciare il dado. L'avversario deve scartare una carta dal valore uguale o +1 o -1, in questo ordine, rispetto al valore lanciato. Se l'eroe umano non ne ha, non si scarta niente.

Esempio: esce 3; l'avversario deve scartare una carta dal valore 3, se non la ha, di 4 e se non la ha di 2.



ELIMINATE THE IMPOSSIBLE: l'avversario scarta la sua carta di maggior valore. In caso di pareggio, ne scarta una casuale tra quelle in pareggio.

DRACULA



DO MY BIDDING: Rimettere la carta utilizzata per attaccare dall'eroe umano nella sua mano e scegli la carta di attacco o versatile migliore per minimizzare l'attacco (può essere la stessa carta).



FEEDING FRENZY: +2 per ogni Sorella nella stessa zona dell'avversario.



BEASTFORM:

- se è la prima azione, scartare tutte le pedine e aggiungere +1 per ogni pedina scartata. Come azione successiva, ritirati.
- se è la seconda azione, scartare tutte le pedine tranne 1 e aggiungere +1 per ogni pedina scartata.



THIRST FOR SUSTENANCE: Se l'automa vince il combattimento, può collocare Dracula o una Sorella adiacente all'avversario, dando la priorità alla miglior posizione per l'azione successiva (prima di piazzarli, è possibile pescare la prima carta del mazzo).



MISTFORM: pesca la prima carta del mazzo, se l'automa può trarre vantaggio da questa carta nella successiva muovendo Dracula o una Sorella, gioca in qualche zona di gioco, gioca MISTFORM. Se non è possibile, scartala nella pila di riciclo.



DASH: nel caso in cui dopo aver utilizzato DASH l'automa avesse ancora un'azione, è possibile pescare la prima carta del mazzo prima di decidere dove muoverlo.

L'UOMO INVISIBLE

Durante il movimento darà priorità alle zone in cui avrà del vantaggio e sarà sopra o adiacente a un token nebbia.

Prima di iniziare stabilire quale Uomo Invisibile affrontare:

Uomo tranquillo: +1 di difesa se si trova su un token nebbia

Uomo agitato: +1 di difesa se si trova su o adiacente a un token nebbia

Uomo furioso: +1 di difesa se ha 2 token nebbia nella stessa zona

Prima di muovere un token nebbia, pescare la prima carta del mazzo. A seconda della carta pescata, muovere il token nel punto più vicino all'Uomo Invisibile e al suo avversario in modo da fornirgli il massimo vantaggio con quella carta. perciò il token potrà essere piazzato a fianco o nella stessa casella dell'avversario oppure a fianco o nella stessa casella dell'Uomo Invisibile per ottimizzare al meglio il suo prossimo turno.



VANISH: recupera 1 di vita e sparisce dal tabellone. Nel prossimo turno, prima di collocarlo sul tabellone, pescare la prima carta del mazzo e collocarlo nella miglior posizione per giocare questa carta.



EMERGE FROM MIST: se inizia il turno su uno spazio con un token nebbia o adiacente ad esso, il valore di attacco è 5.



CODED NOTES: aggiungere 2 pedine alla riserva di mano.



REIGN OF TERROR: se l'Uomo Invisibile è su o adiacente ad un token nebbia, il suo avversario più vicino subisce 2 danni.



STEP LIGHTLY: l'avversario adiacente subisce un danno. Se l'Uomo Invisibile è su o adiacente ad un token nebbia, l'avversario subisce 3 danni invece di 1. L'avversario può muovere un token nebbia fino a 2 spazi.

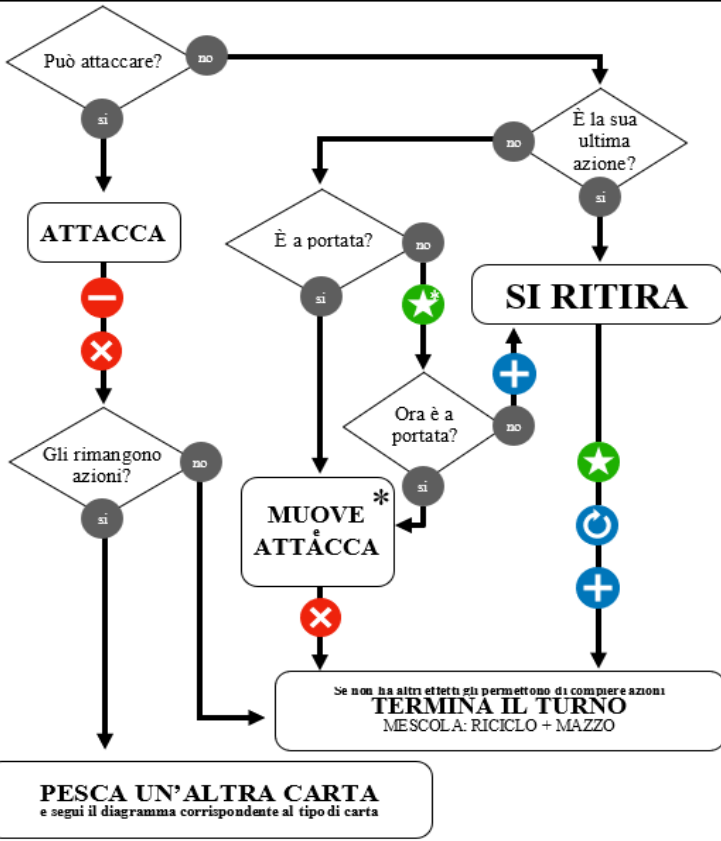


DREAMING OF REVENGE: se l'Uomo Invisibile è su o adiacente ad un token nebbia, tutti i nemici che sono su un token nebbia subiscono 1 danno.

Allegato 1

(Diagrammi di flusso in una pagina)

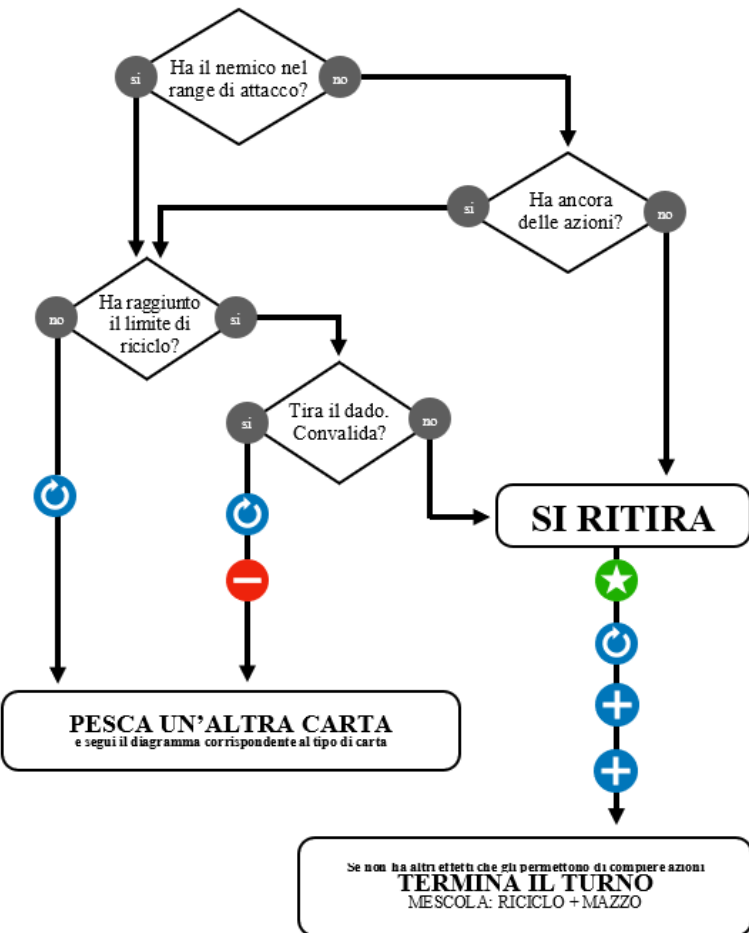
DIAGRAMMA DI ATTACCO



* Se la carta che stai utilizzando per potenziare il movimento o l'attacco è di attacco, puoi cambiarla con quella con cui stai attaccando se con questa otterresti un attacco più potente. Così quella di attacco passa ad essere quella di potenziamento e quella di potenziamento ad essere quella di attacco.
 ** Quando l'automa muove e attacca, scorriamene, dovrà aggiungere una pedina per il movimento e quindi scaricarla per l'attacco. Per questo motivo non è stata messa un'icona di aggiunta della pedina e una di scarico (+1,-1=0).

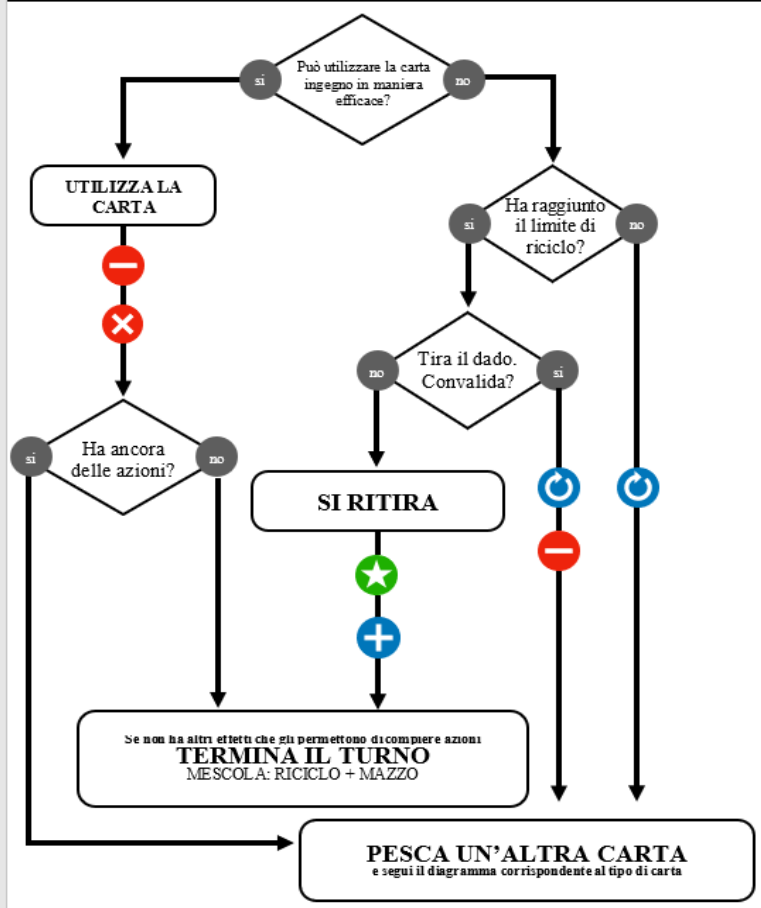
- Scarta una pedina dalla riserva di mano
- Aggiungi una pedina alla riserva di mano
- Potenza, se necessario
- Scarta la cartanella pila di riciclo
- Scarta la cartanella pila degli scarti

DIAGRAMMA DI RITIRATA



- Scarta una pedina dalla riserva di mano
- Aggiungi una pedina alla riserva di mano
- Potenza, se necessario
- Scarta la cartanella pila di riciclo
- Scarta la cartanella pila degli scarti

DIAGRAMMA DI INGEGNO



- Scarta una pedina dalla riserva di mano
- Aggiungi una pedina alla riserva di mano
- Potenza, se necessario
- Scarta la cartanella pila di riciclo
- Scarta la cartanella pila degli scarti

DIAGRAMMA DI DIFESA



- Scarta una pedina dalla riserva di mano
- Aggiungi una pedina alla riserva di mano
- Potenza, se necessario
- Scarta la cartanella pila di riciclo
- Scarta la cartanella pila degli scarti