

DUCA (Diversamente Utile Campagna Automa)

Ti presento DUCA. E' una campagna per giocare a Scythe contro Automa, composta da 6 episodi.

Questi sono di difficoltà crescente, più o meno. Dunque ti consiglio di affrontarli in ordine. Le regole base del gioco rimangono le stesse, ma in ogni episodio ci saranno delle condizioni iniziali strane e inattese. Sarai costretto, quindi, a scegliere strategie e meccanismi diversi dal solito.

Ogni volta che vinci un episodio, guadagni un Premio (**P**) ed accedi alla missione successiva. Se invece perdi, hai due possibilità: riprovare lo stesso episodio (opzione consigliata), sperando di avere più fortuna; oppure provare ad affrontare quello successivo, ma rinunciando al Premio.

In ogni episodio ci sarà un Evento sfavorevole (E**), che ostacola il giocatore umano; un potenziamento di Automa (**A**), che lo rende leggermente più forte; un Bonus gratuito (**B**) del giocatore umano, all'inizio della partita. Inoltre, potrai contare su tutti i Premi (vedi sopra) che avrai precedentemente ottenuto. Nel livello 1, ovviamente, non avrai Premi; nel sesto, e ultimo, potrai averne fino a cinque!**

Cosa mi serve per giocare?

E' sufficiente la scatola base. La campagna funzionerà benissimo anche solo con quella.

Se hai delle espansioni, ecco quali è possibile aggiungere:

- Invaders from Afar: SI'. Fortemente consigliata; le due fazioni Verde e Viola sembrano parte integrante del gioco. *(Considera che Automa, con questi colori, potrebbe essere un po' più forte.)*
- Le due plance aggiuntive di Invaders, Militante (2A) e Innovativo (3A): ovviamente, SI'.
- The Wind Gambit: SI'. Le Aeronavi sono divertenti e aggiungono profondità al gioco. Inoltre, spesso aiutano il giocatore umano più di quanto non lo danneggino. Consigliate. *(Vedi Appendice)*
- Plancia Modulare: SI'. Questa è probabilmente l'espansione che ho gradito di più. Vale certamente l'acquisto; le partite (anche multi-giocatore) saranno più varie e interessanti. *(Vedi Appendice)*

Ecco invece le espansioni che non ho provato, e che quindi consiglio di non aggiungere:

- Il modulo "Risoluzione": NO (sono 8 "finali alternativi", inclusi in Wind Gambit).
- Rise of Fenris: NO, nessuno dei tanti, interessanti moduli inclusi in questa espansione è stato provato. *[Con una sola eccezione: uso abitualmente le due fazioni extra, l'Azzurro e l'Arancio. E' spoiler? Penso che tutti i fan di Scythe ormai lo sappiano già, che le fazioni sono arrivate a 9!]*
- Encounters: NO. Sono 32 nuove carte Incontro; alcune sono davvero bizzarre, e possono fare a schiaffi con le regole della mia campagna. Meglio evitarle.

Bene, ma cosa devo fare per giocare a DUCA?

Semplice. Tira a sorte una delle 5 (7?) plance giocatore, poi scegli (o sorteggia) la tua fazione.

Puoi giocare tutti gli episodi con la medesima fazione, oppure cambiarla ogni volta, a tuo piacere.

Se usi la plancia modulare, prendi 8 fazioni casuali (o 5, oppure 7, dipende quante ne hai) e piazzale (da regolamento) negli 8 slot. Poi tira a sorte la plancia giocatore, e scegli accuratamente la fazione che si sposa meglio con la tua plancia, in base ai territori disponibili e alle caratteristiche della missione.

[Trovo questa parte molto stimolante, poiché aiuta a ragionare in anticipo sulle strategie da seguire.]

Dove devo piazzare la base principale di Automa?

Ti consiglio di metterla il più lontano possibile dalla tua base, ma (se ti senti bellicoso) potresti anche piazzarla proprio di fianco alla tua! Ovviamente, così facendo la difficoltà aumenta considerevolmente. Non valutare solo la distanza, ma anche le sue caratteristiche... Sì, perché i geniali autori di Automa gli hanno attribuito dei "caratteri" differenti, che ricordano i poteri delle fazioni. *(Vedi Appendice.)*

A che livello dovrebbe giocare Automa?

Beh, io ho fatto i miei playtest a livello Normale, e penso che sia la difficoltà ideale. Ma se vuoi, puoi benissimo giocare a livello Autometta (easy) o Automaszina (hard)! Fai tu. *(Vorrei aggiungere che la campagna è concepita per essere giocata in solo, contro un solo Automa. Forse potrebbe funzionare anche con due umani, e/o due Automi, non so. Io non l'ho provato, ma se tu vuoi fare un tentativo... ti prego di farmi poi sapere com'è andata!)*

Credo di avere detto tutto! Se hai dubbi, suggerimenti o domande, non esitare a contattarmi sul forum o via PM. Leggi attentamente le regole di ogni episodio (e se vuoi, il *testo di ambientazione, in corsivo*).
Buon divertimento!

Episodio 1: la Tregua

“Non mi fido di quelli”, disse il vecchio Paavo guardando stancamente l'orizzonte. La Grande Guerra era finita qualche mese prima, ma molti, come lui, dubitavano che il mondo avesse davvero ritrovato la pace. “Questa è solo una tregua”, proseguì l'uomo, togliendosi la pipa dai denti. “Presto il nemico si rinforzerà, e tornerà ad attaccarci. Siete dei pazzi se credete in un mondo senza conflitti. E poi, so per certo che loro hanno già costruito uno di quei mostri di metallo, chiamati Mech. Anche se, sulla carta, gli accordi di pace lo proibiscono.”

Non parlava con nessuno in particolare, forse ragionava ad alta voce. Tutti, in quella bettola (chiamata Locanda della Falce), erano stufo di sentire i suoi brontolamenti. Era una serata luminosa di maggio, e noi ragazzi passavamo il tempo a giocare a carte, a scacchi, oppure mettevamo in fila dei piccoli vagoni di legno su una mappa raffigurante il nostro Stato, cercando di collegare le città. La guerra, per noi, era un concetto astratto e sconosciuto.

All'improvviso si spalancò la porta, e si presentò un giovane ufficiale dell'esercito. “Ho un dispaccio del nostro Generale” dichiarò. “C'è scritto che dobbiamo fare qualcosa in fretta per risollevare la nostra economia. Sapete bene quanto è difficile, in questo periodo, commerciare coi paesi vicini. Ci occorrono degli uomini che siano in grado di costruire con urgenza un Mulino. Qualcuno ci può aiutare?” Al vecchio Paavo brillarono gli occhi. Aveva svolto cento lavori, nella sua vita. Forse non poteva più servire la patria come soldato, ma la sua esperienza poteva ancora essere utile. Alzò la mano con decisione e malcelato orgoglio.

Cominciamo con l'Evento **(E)**: dopo la guerra, l'economia europea è in ginocchio. E' ancora possibile commerciare, ma l'azione “Commercio”, pur costando sempre una moneta, ti fornisce solo una risorsa, anziché le abituali due.

[Come promemoria per questa limitazione, ti consiglio di piazzare un cubetto di un altro colore (nero?) sul simbolo di una delle due risorse, nell'azione “commerciana”].

Il tuo nemico, Automa **(A)**, ha purtroppo violato gli accordi di pace. Ha ricominciato a costruire attrezzatura bellica: Automa inizia con un mech sulla sua base. *[Chiaramente, anche il suo Personaggio sarà sulla base, e i due lavoratori, come sempre, negli esagoni adiacenti.]*

Per fortuna il tuo popolo, industrioso e desideroso di riscatto, non è rimasto con le mani in mano! Appena finita la guerra, i tuoi lavoratori più esperti sono riusciti velocemente a costruire un Mulino. Il tuo Bonus **(B)** in questa partita è il seguente: piazza gratuitamente, prima di iniziare, il tuo Mulino su uno dei due esagoni iniziali, dove c'è un lavoratore.

[Ti ricordo che, se vuoi, puoi piazzarlo anche su un Villaggio. In questo caso, ogni volta che Produci, il tuo Mulino “sfornerà” un lavoratore!]

Nota: per questo episodio, dovrai togliere la carta Obiettivo n. 27, se ce l'hai (“costruisci almeno 3 strutture, nessuna delle quali adiacente alla tua base principale”).

Cosa succede se vinci: Ottimo lavoro! Ottieni, per il seguito della campagna, il seguente Premio (P): all'inizio di ogni episodio, **puoi pescare 3 carte obiettivo, poi ne scegli due da tenere e ne scarti una.** (Giocherai, come di consueto, con due carte. Anche il Nero).

[Questo può essere molto vantaggioso: infatti alcuni Obiettivi sono piuttosto difficili da portare a termine contro Automa. Specialmente quelli che ti richiedono di controllare la Fabbrica, o prendere una carta Fabbrica. (Ad esempio, carte tipo la n.5 e la n.7). Come saprai, Automa si fionda il prima possibile verso l'esagono centrale, come se ci fosse una calamita, e non è facile "schiolarlo". Di conseguenza, poterne scegliere "due su tre" è un bel vantaggio.]

Cosa succede se perdi: Peccato! puoi riprovare l'episodio, se ti va.

Oppure puoi passare al livello successivo. Tuttavia te lo sconsiglio, poiché non potrai più usufruire di questo Premio, per il resto della campagna.

Episodio 2: Armi Obsolete

Le prime battaglie sul confine non lasciavano dubbi. Le ostilità su larga scala sarebbero esplose di nuovo. Eravamo di nuovo in guerra; chi l'avrebbe potuto immaginare? E purtroppo, ci trovavamo nettamente impreparati. Le nostre armi sfiguravano, di fronte a quelle del nemico, nuove fiammanti.

Come sempre il vecchio Paavo, con la fedele pipa in bocca, rimuginava. Alla sera, nella locanda, seduto sulla sua sedia preferita, all'improvviso esclamò: "Non va bene. Il nemico è meglio armato, e ho saputo che sta esplorando accuratamente i territori, per incontrare persone che lo possano aiutare a sviluppare le sue tecnologie. Non possiamo farci sorprendere."

"Ma zio", gli dissi, (era un mio lontano parente, ma avevo l'abitudine di chiamarlo zio): "anche noi abbiamo le nostre tecnologie, sai? Abbiamo migliorato i trasporti, possiamo muoverci in fretta. Sia i militari che noi civili."

Al che Paavo mi guardò attentamente in faccia e, dopo una pausa studiata, mi rispose: "Ragazzo, ascoltami. Non basta. Il nostro nemico NON è umano." Io sgranai gli occhi.

Sembrava solo una pessima battuta, ed io non sapevo se ignorarla, oppure scoppiare a ridere.

"Io lo so bene", continuò, "ci sono stato, in guerra. Li ho visti. Quelli sono Automi. Senza cuore."

Purtroppo, il tuo apparato bellico è vecchio, e farai fatica a rinforzarti militarmente.

Ecco l'Evento (E) di questo episodio: ogni volta che scegli l'azione Supporta, otterrai un Potere in meno. Cioè all'inizio ne ottieni solo uno; se in seguito sbloccherai la relativa miglioria, arriverai a due. (Il numero di carte combattimento, invece, è invariato). *[Come promemoria per questa limitazione, il mio consiglio è quello di posizionare un cubetto di un altro colore su uno dei due simboli Potere, nell'azione Supporta].*

Automa (A), invece, è intenzionato a fare molti incontri, per aumentare le sue conoscenze.

Per ogni gettone Incontro che l'Automa raccoglie, durante questo episodio, otterrà 3\$ in più a fine partita. Ricorda di tenerli da parte. *[Di solito Automa ne raccoglie un numero compreso tra 3 e 5.]*

Partirai con un Bonus (B), come sempre: stavolta è una Miglioria gratis. La puoi svolgere prima di iniziare. Purtroppo, la tua scelta non sarà del tutto libera: il cubetto che prelevi dalla riga di sopra dovrà essere quello relativo al terzo movimento. Come a dire che potrai, fin da subito, muovere 3 unità.

Il cubetto che hai preso da lì, potrai piazzarlo dove preferisci, nella riga di sotto.

[Lo so, che probabilmente avresti preferito migliorare l'azione Supporta che fornisce Potere, visto che sei debole in quel campo. Bel tentativo, ma le regole non prevedono questa scappatoia!]

Ricorda infine di usufruire del Premio (P) che hai acquisito nel primo episodio (SE ne sei uscito vittorioso): pesca 3 carte obiettivo e scartane una a scelta.

Nota: per questo episodio, toglì la carta Obiettivo n.22 (“*Possiedi 1 carta Fabbrica e 0 migliorie*”).

Cosa succede se vinci: guadagni **2 punti Popolarità** in tutti gli episodi futuri della campagna!

Cosa succede se perdi: lo stesso che ho scritto nell'episodio 1 (vedi).

Episodio 3: gli Uomini Talpa

“Ci mancava anche questa”, esordì zio Paavo, come sempre senza essere interpellato, mentre sorseggiava una bevanda scura, che avevano il coraggio di chiamare “caffè”. Eravamo, come tutte le sere, alla locanda della Falce. “Un popolo nomade! Li chiamano Uomini Talpa. Si sa che sono ladri e furfanti, e hanno invaso le nostre terre. Hanno occupato proprio i tunnel, dovremmo cacciarli!”
“Ma zio”, provai a spiegargli, “sono disperati, scappano dalla guerra. Non potremmo lasciarli tranquilli? Dopotutto, noi adesso possiamo attraversare agevolmente i fiumi. Non abbiamo così bisogno dei tunnel. E poi, se li cacciamo, la nostra popolarità sarà danneggiata, lo sai bene. Non si vince un conflitto solo con la logica delle armi, ci sono altri fattori.”
“Mi spiace”, continuò lui, con l'aria di chi non vuole sentire ragioni, “i tunnel sono troppo utili, non possiamo lasciarli in mano a loro. E poi, tutti sanno che rubano nelle case, e rapiscono i bambini”.
“Zio,” insistetti, “ti ricordo che gli Uomini Talpa sono l'unica popolazione al mondo che non ha mai dichiarato guerra a nessuno.”

Il vecchio ci pensò su per un attimo, e siccome non riusciva a controbattere, cambiò discorso.

“Tanto peggio, allora saranno i nostri nemici, gli Automi, a scacciarli. Anche loro sanno come attraversare i fiumi, e sicuramente lo faranno il prima possibile.”

“Ancora con questa storia? Ma non sono Automi, zio, sono uomini come noi...”

“Ah davvero? E allora, come mai loro non perdono popolarità, se commettono delle malefatte?”
Questa volta fui io, a non sapere che cosa rispondere.

Anche in questo episodio ti trovi di fronte ad un Evento inatteso (**E**): una popolazione che vive nei tunnel sotterranei. Sono innocui, ma scacciarli avrà delle conseguenze negative sulla tua reputazione. Piazza 6 lavoratori di una fazione neutrale sui 6 territori con un Tunnel.

Se vuoi accedere a questi territori, dovrai prima attaccare questi lavoratori con un mech o il Personaggio, ma questo, logicamente, ti costerà 1 punto Popolarità, ogni volta che lo fai. Il lavoratore così “bullizzato” viene rimosso dal gioco. Inoltre, diversamente da quanto succede con i lavoratori di Automa, non ottieni alcuna risorsa se costringi un lavoratore neutrale a ritirarsi. (*E' un popolo schivo e umile.*)

Nota 1: *Un aspetto positivo è che gli “Uomini Talpa” potrebbero ostacolare parzialmente anche Automa. Se deve svolgere l'azione “Attacca lavoratore nemico”, Automa li attaccherà, togliendoli dal gioco. Ovviamente, in base alle normali regole, darà la precedenza ai tuoi lavoratori, se hanno risorse. Se non ne hanno, e deve scegliere tra un tuo lavoratore e uno neutrale, il primo tie-break è la vicinanza alla Fabbrica, e poi l'ordine di lettura, come sempre. (A proposito dei tie-break, puoi consultare l'appendice.)*

Nota 2: *se usi la plancia modulare, potrebbe succedere che ci sia un Tunnel proprio in uno dei due territori adiacenti alla tua base principale. Anche in questo caso, logicamente, ci dovrai piazzare un “Uomo Talpa”, e i tuoi due lavoratori iniziali li posizionerai, giocoforza, sull'altro esagono di partenza.*

In questo episodio, Automa (**A**), grazie alle sue abilità tecnologiche, ignora tutte le limitazioni che riguardano il passaggio dei fiumi. Questo significa che tutte le sue unità possono attraversare fiumi e transitare sui laghi, fin dalla prima mossa. (*Anche la sua eventuale Aeronave, ovviamente, lo può fare.*)

Il tuo Bonus (**B**) è un Mech gratuito! Piazzalo in uno dei due esagoni di partenza, dove hai un lavoratore. Attenzione però! Non puoi scegliere il mech che preferisci; deve essere il Mech Passafiume. *Se stai usando il viola, Togawa, userai comunque il Mech più a sinistra, chiamato “Toka”.*

Se stai giocando con il verde, Albione, prendi il Mech più a sinistra, chiamato "Cunicolo". (Hanno funzioni molto simili, comunque.) E infine, se stai giocando con la fazione Arancio, compresa nell'espansione Rise of Fenris, prenderai il Mech "Balzo".

Non dimenticare gli eventuali Premi (P) che potresti avere guadagnato nei due episodi precedenti: pescare 3 carte obiettivo e ottenere 2 punti Popolarità.

Nota: per questo episodio, dovrai togliere la carta Obiettivo 20 ("Costruisci almeno 3 strutture, possiedi almeno 7 punti popolarità e possiedi 0 mech").

Cosa succede se vinci: guadagni **3 punti Potere** in tutti gli episodi futuri della campagna!

Cosa succede se perdi: lo stesso che ho scritto nell'episodio 1 (vedi).

Episodio 4: Culle Vuote

"Lo sapevo che eravate dei buoni a nulla!" ci apostrofò il vecchio Paavo quella sera alla locanda. Ricordo che noi ragazzi avevamo passato il pomeriggio a raccogliere pietre, pezzi di legno e di vetro; ci stavamo divertendo a costruire delle strutture, ispirate alle sette meraviglie del mondo antico. "Gli Automi sono tantissimi, continuano a crescere. Invece noi siamo sempre meno, il nostro popolo non fa più figli" continuò contrariato, mentre ci guardava con disprezzo "e voi state lì a giocare! Ma non vi interessano le ragazze?"

Nessuno, tra i miei amici, osava rispondere; così toccò a me (di nuovo). "Ma zio, certo che ci piacciono, ma abbiamo solo 15 anni... è un po' presto per mettere su famiglia, non ti pare?"

Lo zio ignorò la mia domanda e continuò: "Ho saputo che il nostro amato Generale sta setacciando di persona tutti i paesi, cercando qualcuno che voglia lavorare e vivere con noi. Ma anche se dovesse trovare qualcuno, non saranno mai davvero dei nostri."

Ancora una volta, non ero d'accordo con lui. "Zio, se lavoreranno con noi, e combatteranno al nostro fianco, parlando la nostra lingua, allora direi che saranno dei nostri, o sbaglio? E poi, è grazie a queste continue ricerche che il nostro Generale ha trovato quelle preziose innovazioni tecnologiche, laggiù alla Fabbrica!" Il vecchio decise che non valeva la pena di rispondermi.

Brontolò qualcosa di incomprensibile, e uscì dalla locanda sbattendo la porta.

In questo episodio fronteggerai un Evento (E) spiacevole: non puoi ottenere nuovi lavoratori nel modo consueto, ovvero con l'azione Produci su Villaggio. Insomma, la tua fazione non riesce più a fare figli. L'unico modo per ottenere lavoratori, se ne vuoi, è fare Incontri con il tuo Personaggio.

Ogni volta che avrai svolto un Incontro, se lo vorrai, potrai piazzare un tuo lavoratore su quel territorio, oltre agli altri eventuali vantaggi ottenuti (Costruzioni, Mech, risorse, eccetera). A volte un incontro ti permette, pagando, di ottenere un lavoratore: in questo caso, ne puoi prendere due.

Il vantaggio di Automa (A) è il seguente: lui, a differenza di te, ha una popolazione abbondante. Infatti, inizia con 4 lavoratori, due sugli esagoni iniziali, e due sulla sua base principale.

Inoltre, tutte le volte che l'attuale carta Automa presenta Una, ed esattamente Una, carta di Combattimento nella piccola tabella combattimento presente sul lato di ogni carta, l'Automa farà una azione extra di "movimento lavoratore". [Questo succede circa nella metà delle carte, esattamente in 9 casi su 19.]

Quando questo si verifica, comportati così: Automa fa l'azione di movimento normale, prevista alla prima riga; poi verifica se appare UNA carta combattimento (ce ne possono essere da zero a tre). Se questo è il caso, svolge anche una mossa di movimento lavoratore. (Se ne ha appena fatta una, ne farà un'altra subito dopo; potrebbe anche capitare che muova il medesimo lavoratore due volte di seguito).

Poi procedi, come di consueto, a considerare la seconda riga di Automa (guadagno risorse), e così via.

Il tuo Bonus **(B)**, per fortuna, è molto ricco: all'inizio della partita, pesca 3 carte Fabbrica casuali. Ne tieni una, a tua scelta, per tutto l'episodio.

Nota: per questo episodio, dovrai togliere le carte Obiettivo n.7 (“*Possiedi una carta Fabbrica, almeno 1 mech e non più di 3 lavoratori*”) e n.22 (“*Possiedi 1 carta Fabbrica e 0 migliorie*”).

Non dimenticare i 3 Premi **(P)** che hai ottenuto nei 3 precedenti episodi (*se hai vinto*), ed esattamente:
1) Una carta Obiettivo extra, 2) Due punti Popolarità, 3) Tre punti Potere.

Cosa succede se vinci: guadagni un **Arruolamento Gratis** all'inizio di ogni episodio seguente! Purtroppo non puoi scegliere tu quale sarà l'Arruolamento. Dovrà essere il seguente: togli il token a forma di cilindro vicino all'azione *schiera mech*, (il secondo in ordine di lettura), che sblocca l'acquisizione di monete. Poi piazzalo sulla tua plancia fazione, anche questa volta sulle 2 monete. NON ottieni le due monete, purtroppo. Ma avrai il vantaggio di ottenere la moneta extra quando schieri un mech, fin dall'inizio.
Cosa succede se perdi: lo stesso che ho scritto nell'episodio 1 (vedi).

Episodio 5: Senza Guida

Non volava una mosca, quella sera, alla locanda della Falce. Le notizie erano pessime: il nostro stimato e coraggioso Generale era rimasto vittima di un'imboscata. Aveva salvato la pelle, ma adesso giaceva nel letto, ferito. Servivano delle attente cure, per guarire lui e il suo fidato animale personale. (Pareva che anche la sua arma personale, da lui molto amata, fosse andata perduta).

Quasi in sintonia con quell'atmosfera cupa, anche il gioco di noi ragazzi era silenzioso e funesto. Spostavamo dei cubetti sulle città della mappa, facendo finta che fossero malattie mortali. Sentivamo distintamente che il nostro compito era di “salvare il mondo”, ma stavamo quasi perdendo la fiducia.

*Il vecchio Paavo beveva lentamente una tisana. (Era convintamente astemio.) Per un secondo, mi parve di scorgere una lacrima nei suoi occhi. Mi avvicinai a lui per provare a tirargli un po' su il morale. “Zio, hai visto, l'idea del Generale ha funzionato! Ora siamo molto più numerosi di prima. Che importa se i nuovi arrivati credono in un altro dio, o se hanno altre usanze? Sono dei nostri, adesso.”
Lo zio non rispose. Era troppo orgoglioso per darmi ragione, oppure troppo preoccupato che il nostro esercito si trovasse al momento senza guida. Allora provai a cambiare discorso: “Mi racconti ancora la faccenda degli Automi? Quella cosa che mi dicevi, che non sarebbero umani.”*

*Ci pensò su qualche attimo, poi si decise ad aprire bocca. “Vedi ragazzo, come sai, io sono stato sul campo di battaglia. L'ho visto coi miei occhi. Loro si possono teletrasportare da distanze abissali!”
“Ma anche noi usiamo i tunnel” obiettai.
“Certo”, ammise lui, “ma è molto diverso. Gli Automi ti piombano addosso all'improvviso, anche se non ci sono tunnel, e non hai modo di prevederlo. E c'è dell'altro. Mi sai dire come otteniamo noi il legno?”
“Che domande zio, lo sai bene, mandiamo due o tre boscaioli in una foresta, li facciamo lavorare. E poi, col legno, ci possiamo costruire le strutture.”
“Esatto, ragazzo. Beh sai la cosa strana? Gli Automi non producono legno, anzi non producono proprio niente! Nessuno li ha mai visti lavorare. E poi, sono sempre soli. Sembra che non ci vogliano stare, in due sullo stesso territorio. Eppure sono ricchissimi! Non sono umani, credimi.”
Per la prima volta, mi sorpresi a pensare “...e se avesse ragione lui?”*

Brutte notizie (E): il tuo Personaggio è rimasto ferito in missione! A inizio partita, non è presente sulla tua Base, come di consueto, ma è “in infermeria” sulla tua plancia giocatore, dove si trovano i tuoi Mech ancora da costruire. Per guarire il tuo condottiero, serviranno esattamente due cibi (uno per lui/lei, e uno per il suo fedele animale) e un metallo (per la sua arma).
In qualsiasi momento del tuo turno, se le hai, puoi spendere queste 3 risorse e spostare il tuo Personaggio

dalla tua plancia fazione alla tua Base. Procedi poi come al solito.

E' ovvio che, senza Personaggio, ti sarà impossibile fare Incontri. E' possibile tuttavia affrontare Automa anche senza il tuo Personaggio, ma non potrai vincere l'episodio senza di lui. Prima o poi, dovrai spendere queste 3 risorse, (ripeto: 2 cibi e 1 metallo). Se non lo fai, purtroppo l'episodio conterà come perduto.

Automa (A), in questo episodio, si arricchisce in maniera illecita e imprevedibile.

Dovrai di nuovo consultare la piccola *tabella combattimento*, presente su ogni carta Automa, così come hai già fatto nel quarto episodio.

Lì sono presenti anche dei simboli risorsa, che possono andare da 0 a 4. (Indicano quante risorse ottieni su un territorio, se vinci un combattimento dopo avere attaccato Automa, oppure se obblighi un suo lavoratore a ritirarsi.) Se sulla carta è presente UNA risorsa, ed esattamente una (questo succede in 6 casi su 19), allora procedi come segue. Fai la normale azione di movimento Automa, poi lui guadagnerà uno in più di tutti i tipi di unità presenti nella seconda riga.

Ad esempio: se Automa deve guadagnare 3 potere, allora ne prende 4;

Se deve ottenere due lavoratori e una moneta, allora ottiene tre lavoratori e due monete.

Se deve prendere una carta combattimento, un Mech e una moneta, allora ne prende due per tipo.

E così via. Per fortuna questo suo guadagno extra non sarà così frequente (però è fastidioso).

(Occhio! Se Automa gioca col Rosso, può capitare che prenda, in una sola mossa, TRE Mech.)

Il tuo Bonus (B) è questo: inizi con 3 lavoratori sulla mappa, anziché i soliti due. Metti il terzo lavoratore su uno dei tuoi due esagoni iniziali, a tua scelta.

Ricorda i Premi (P) passati: 1 carta Ob.; 2 Pop., 3 Pot., 1 Arruolamento (da Monete, verso Monete).

Cosa succede se vinci: guadagni 2 risorse diverse, a tua scelta, nel prossimo episodio (l'ultimo!)

Cosa succede se perdi: lo stesso che ho scritto nell'episodio 1 (vedi).

Episodio 6: Resa dei Conti

L'atmosfera era elettrica, quella sera alla locanda. Era la vigilia della battaglia finale, che (speravamo tutti) ci avrebbe dato la vittoria definitiva. Ci sentivamo pronti, malgrado il nemico fosse riuscito ad intrufolarsi nella nostra area militare segreta, sabotando uno dei nostri Mech. Sapevamo anche che gli Automi, in quel momento, godevano di una straordinaria popolarità, mai stata così alta.

La teoria di Paavo, che il nemico fosse in realtà composto da Automi senza cervello, era oramai comunemente accettata. Pareva che ognuno di loro avesse in dotazione un dispositivo modernissimo. Con quello, erano in grado di comunicare tra loro. Potevano anche scambiarsi informazioni in tempo reale, più o meno utili; e persino filmati, musica e immagini di gattini.

Molti dei nostri ragazzi invidiavano queste tecnologie. Ma io e lo zio Paavo, finalmente d'accordo, avevamo capito che il vero progresso si ottiene solo grazie alla coesione sociale, cioè fare gruppo, scambiarsi idee e, perché no, giocare insieme. Rimanere ognuno chiuso in casa propria, come fanno gli Automi, a fissare un piccolo schermo... beh, non era quella la strada che noi volevamo seguire.

Siamo arrivati al sesto e ultimo episodio, che chiude la campagna.

L'evento che ti si presenta davanti è il seguente (E): uno dei tuoi Mech è stato manomesso dalle spie nemiche! Questo significa che potrai averne sulla plancia al massimo 3, e anche che non potrai mettere la stella dei Mech. Per fortuna, puoi scegliere tu quale dei tuoi 4 mech risulta inutilizzabile.

(Come promemoria, ti consiglio di piazzare nella tua plancia fazione un mech di un altro colore.)

Il potenziamento di Automa (A) è molto semplice: la sua popolarità, anziché 10, è 15. Il che significa che ottiene il moltiplicatore della cosiddetta "terza fascia": le stelle gli frutteranno 5 punti (anziché 4), e i territori 4 punti (anziché 3). I soldi che "guadagnerà" durante la partita, invece, non cambieranno.

Anche il tuo Bonus (B) è molto semplice: avrà una carta combattimento di valore 4, oltre alle normali

carte combattimento previste dalla tua fazione.

(Ad esempio, il Giallo inizierà con una sola carta combattimento, di valore 4. Invece il Nero ne avrà una di valore 4, ed altre quattro carte pescate a caso.)

Ricordati i 5 eventuali Premi (**P**) che hai: 1 Ob.; 2 Pop.; 3 Pot., 1 Arruol., 2 risorse diverse a tua scelta.

Cosa succede se vinci: bravo, hai concluso con successo la campagna! Grazie per aver giocato a **DUCA!**

Epilogo. *La festa per la vittoria durò parecchie settimane. Una sera, alla locanda della Falce, io e i miei amici stavamo provando un nuovo gioco: dovevamo coordinare dei lavori su Marte, il “pianeta rosso”, per renderlo simile alla Terra, e quindi abitabile. Lo zio ci fissava incuriosito, e volle conoscere le regole. Però, evidentemente, si vergognava a unirsi a noi. Così mi prese da parte e mi domandò: “Senti, ragazzo... sembra interessante quel passatempo. Che tu sappia, è possibile giocarci anche da solo?”*

FINE

Appendice.

L'ho accennato in precedenza: in base alla sua fazione, Automa avrà dei comportamenti leggermente diversi. (E' l'ennesimo tocco di classe degli autori di Automa Factory!) Ecco cosa intendo dire:

- *Il Rosso prende più Mech e lavoratori.*
- *Il Nero è più bellicoso, attacca spesso.*
- *Il Bianco tende a fare più incontri.*
- *Il Blu avrà i lavoratori molto attivi.*
- *Il Giallo guadagna più monete degli altri.*
- *Il Viola tende, ovviamente, a piazzare le sue trappole.*
- *Il Verde tende a piazzare le sue bandierine.*
- *L'Azzurro non ha una sua personalità peculiare.*
- *L'Arancio, semplicemente, è molesto.*

Come dicevo, le Aeronavi sono perlopiù utili al giocatore umano, specialmente per le abilità passive (quelle verdi). Ci sono però due abilità belliche (rosse) che temo maggiormente: Guerra Lampo (l'Aeronave di Automa ottiene l'abilità di combattere contro la nostra), e Distrarre (i Mech di Automa diventano molto più aggressivi nei confronti dei nostri lavoratori). Al di là di queste due, penso proprio che usare le Aeronavi sia vantaggioso e renda il gioco più facile. Basti dire che, in ben 4 casi su 7, la nostra Aeronave sarà in grado di trasportare lavoratori, il che è un grosso aiuto all'inizio della partita.

A proposito della plancia modulare: ne consiglio l'uso perché ogni partita è diversa, e ci sono decine (centinaia?) di possibili configurazioni. Io di solito scelgo una fazione d'angolo, e piazza la base di Automa esattamente di fronte. (Ad esempio, se scelgo la fazione a Nord Est, Automa sarà a Sud Ovest.) Non prendo, di solito, Nord / Sud, oppure Est / Ovest, perché la distanza è minore, e le unità combattenti di Automa mi aggrediscono prima che io sia in grado di difendermi adeguatamente.

A proposito: è molto difficile evitare i combattimenti, prima o poi capitano. Per questo, consiglio di scegliere un territorio adatto, concentrare lì le proprie forze militari ed aspettare l'inevitabile attacco di Automa. (E' una delle mie strategie abituali, ma non sempre funziona.) Un'altra tattica che uso spesso è quella del “piccolo eroe”: un mio lavoratore si avventura, da solo, verso la Fabbrica. A volte capita che “stupidamente” Automa abbandoni per una mossa quel prezioso esagono, e così provo a controllarlo.

*Ultimo dettaglio: se non vi convince il tie-break “Ordine di lettura”, in Rise of Fenris ce n'è uno che trovo molto migliore. In sostanza, si usa un segnalino arruolamento di Automa, e lo si piazza sulla base di Nord Ovest (verde). Ogni volta, poi, che si è usato il tie-break “ordine di lettura”, questo segnalino gira in senso orario, di due basi. Così Automa non si dirige sempre verso Nord Ovest, ma cambia sempre la sua...”Stella Polare”. Contattami se vuoi i dettagli. E' davvero tutto! **Buon divertimento!***