

SULLE TRACCE DI MARCO POLO

Variante Automa

Versione originale di 'Orlando Lopes De Sa' liberamente modificata da Mauro Gibertoni

La modalità di gioco descritta in questo manuale è una mia personale rielaborazione della variante Automa pubblicata su BoardGameGeek (<https://boardgamegeek.com/filepage/132273/voyages-marco-polo-solo-variant-automa-approach-ru>). Della modalità originale ho mantenuto l'ossatura principale, rimodellando la difficoltà e qualche sottoregola al fine di rendere l'interazione con l'Automa più simile a quella che si avrebbe in una partita verso un avversario reale.

Componenti:

- Gioco base
- Un mazzo di 24 carte automa
- Un mazzo di 8 carte percorso

Set-up

Stabilire a caso chi sarà il primo giocatore.

Mescolare le carte automa e riporre il mazzo automa a portata di mano.

Mescolare le carte percorso, sceglierne una a caso, le altre carte percorso non serviranno in questa partita. Utilizzate una delle carte percorso scartate per tenere coperta la carta percorso scelta in modo che voi non possiate vedere in anticipo che tragitto farà l'Automa.

Prepare un set-up standard per 2 giocatori con le seguenti eccezioni:

- L'Automa non riceve la plancia personale e non riceve né le monete né i cammelli iniziali.
- Fornite all'Automa 2 carte obiettivo.
- L'Automa non riceve alcun personaggio.
- L'Automa riceve il contratto iniziale, 5 dadi colore e 9 uffici del proprio.
- L'Automa riceve una pedina segnapunti e una pedina da posizionare a Venezia.

Livello di difficoltà

Sono disponibili due livelli di difficoltà:

Facile: ignorate le azioni secondarie con sfondo grigio sulle carte

Difficile: considerate anche le azioni secondarie con sfondo grigio sulle carte

Regole generali per la gestione dell'Automa

- L'Automa non utilizza mai monete, né cammelli, né risorse. Egli esegue le azioni semplicemente piazzando la quantità di dadi richiesti sullo spazio azione.
- L'Automa non deve tirare i dadi a inizio round.
- Quando è il turno dell'Automa pescate una carta dal mazzo automa e svolgete l'azione principale indicata in alto e posizionate i dadi spesi dall'automa sullo spazio azione corrispondente sul tabellone.
- Se la prima azione indicata sulla carta non è eseguibile (l'Automa non ha dadi sufficienti o ha già posizionato dadi del proprio colore e non ha dadi neri a sufficienza), applicare la seconda o eventualmente la terza azione
- Se in fondo alla carta è indicata un'azione secondaria, l'automa esegue anche quell'azione.
- L'Automa durante la partita può guadagnare solamente i seguenti bonus dati da contratti, da azioni varie o dal posizionamento di uffici: punti vittoria, spostamenti, nuovi contratti, dadi neri. Tutti gli altri tipi di bonus sono ignorati (cammelli, soldi, risorse).
- Azione di spostamento: quando l'Automa si muove scoprite a poco a poco la carta percorso per vedere dove l'Automa si deve spostare. L'Automa posiziona gli uffici anche solo transitando per le città, non solamente fermandocisi sopra. I bonus città piccola non si applicano mai all'Automa (nemmeno la città da 3PV o quella col ?).
- Azione contratti: prima di posizionare il dado dell'automa, tiratelo 1 o 2 volte a seconda di quanti contratti l'Automa deve prendere. Il valore che esce è il contratto che sarà preso dall'Automa. I contratti presi vanno messi coperti in una pila privata dell'Automa. Tutti i contratti che saranno aggiunti a questa pila vanno sempre inseriti sul fondo della pila.
- Azione favore del Kahn: prima di posizionare il dado, tiratelo finché non esce un valore maggiore o uguale al dado già presente sullo spazio azione.
- Azione di recupero: quando l'Automa esegue la terza azione indicata sulla carta, tirate un dado e assegnate all'automa il numero corrispondente di PV, infine posizionate il dado su una delle città grandi visitate dall'Automa. Numerate mentalmente le città nell'ordine in cui sono state attraversate dall'Automa e piazzate il dado sulla città che corrisponde al numero uscito (se il numero è più grande continuate il conteggio delle città ripartendo dalla prima).
- Completare contratti: quando l'Automa completa uno o due contratti, prendete il contratto in cima alla pila dei contratti dell'Automa, giratelo a faccia in su e assegnate i PV più eventuali altri bonus se applicabili.

Conteggio finale dei punti vittoria

Oltre ai punti ottenuti durante la partita:

- Assegnate all'Automa 7PV se ha completato un numero di contratti maggiore o uguale ai vostri.
- Assegnate all'Automa il punteggio massimo ottenibile dalle due carte obiettivo indipendentemente da che tragitto abbia compiuto l'Automa.
- Assegnate all'Automa il punteggio dovuto al raggiungimento di Pechino.

<p>AUTOMA POLO</p> <p>MARKET: SILK</p> <p>OR TRAVEL 1 SPACE</p> <p>OR  1-2: 1PV 3-4: 2PV 5-6: 3PV</p> <p>COMPLETE 1 CONTRACT</p>	<p>AUTOMA POLO</p> <p>MARKET: GOLD</p> <p>OR TRAVEL 1 SPACE</p> <p>OR  1-2: 1PV 3-4: 2PV 5-6: 3PV</p> <p>TAKE 1 BLACK DIE</p>	<p>AUTOMA POLO</p> <p>TRAVEL 3 SPACES</p> <p>OR FAVOR OF THE KAHN</p> <p>OR  1-2: 1PV 3-4: 2PV 5-6: 3PV</p> <p>COMPLETE 1 CONTRACT</p>	<p>AUTOMA POLO</p> <p>TRAVEL 2 SPACES</p> <p>OR FAVOR OF THE KAHN</p> <p>OR  1-2: 1PV 3-4: 2PV 5-6: 3PV</p> <p>COMPLETE 1 CONTRACT</p>	<p>AUTOMA POLO</p> <p>MARKET: CAMELS</p> <p>OR OBTAIN 1 CONTRACT</p> <p>OR  1-2: 1PV 3-4: 2PV 5-6: 3PV</p> <p>COMPLETE 1 CONTRACT</p>
<p>AUTOMA POLO</p> <p>OBTAIN 2 CONTRACTS</p> <p>OR MARKET: CAMELS</p> <p>OR  1-2: 1PV 3-4: 2PV 5-6: 3PV</p> <p>COMPLETE 1 CONTRACT</p>	<p>AUTOMA POLO</p> <p>OBTAIN 2 CONTRACTS</p> <p>OR FAVOR OF THE KAHN</p> <p>OR  1-2: 1PV 3-4: 2PV 5-6: 3PV</p> <p>TAKE 1 BLACK DIE</p>	<p>AUTOMA POLO</p> <p>OBTAIN 2 CONTRACTS</p> <p>OR FAVOR OF THE KAHN</p> <p>OR  1-2: 1PV 3-4: 2PV 5-6: 3PV</p> <p>TAKE 1 BLACK DIE</p>	<p>AUTOMA POLO</p> <p>OBTAIN 2 CONTRACTS</p> <p>OR FAVOR OF THE KAHN</p> <p>OR  1-2: 1PV 3-4: 2PV 5-6: 3PV</p> <p>TAKE 1 BLACK DIE</p>	<p>AUTOMA POLO</p> <p>OBTAIN 2 CONTRACTS</p> <p>OR MARKET: CAMELS</p> <p>OR  1-2: 1PV 3-4: 2PV 5-6: 3PV</p> <p>TAKE 1 BLACK DIE</p>

AUTOMA POLO

MARKET: CAMELS

OR FAVOR OF THE KAHN

OR  1-2: 1PV
3-4: 2PV
5-6: 3PV

TAKE 1 BLACK DIE

AUTOMA POLO

MARKET: CAMELS

OR FAVOR OF THE KAHN

OR  1-2: 1PV
3-4: 2PV
5-6: 3PV

COMPLETE 1 CONTRACT

AUTOMA POLO

MARKET: CAMELS

OR OBTAIN 1 CONTRACT

OR  1-2: 1PV
3-4: 2PV
5-6: 3PV

TAKE 1 BLACK DIE

AUTOMA POLO

MARKET: CAMELS

OR OBTAIN 1 CONTRACT


OR  1-2: 1PV
3-4: 2PV
5-6: 3PV

COMPLETE 1 CONTRACT

AUTOMA POLO

FAVOR OF THE KAHN


OR TAKE 5 COINS

OR  1-2: 1PV
3-4: 2PV
5-6: 3PV

AUTOMA POLO

FAVOR OF THE KAHN


OR OBTAIN 1 CONTRACT

OR  1-2: 1PV
3-4: 2PV
5-6: 3PV

AUTOMA POLO

FAVOR OF THE KAHN

OR TAKE 5 COINS


OR  1-2: 1PV
3-4: 2PV
5-6: 3PV

TAKE 1 BLACK DIE

AUTOMA POLO

TRAVEL 2 SPACES


OR FAVOR OF THE KAHN

OR  1-2: 1PV
3-4: 2PV
5-6: 3PV

AUTOMA POLO

TRAVEL 2 SPACES

OR FAVOR OF THE KAHN


OR  1-2: 1PV
3-4: 2PV
5-6: 3PV

TAKE 1 BLACK DIE

AUTOMA POLO

TRAVEL 3 SPACES

OR FAVOR OF THE KAHN

OR  1-2: 1PV
3-4: 2PV
5-6: 3PV

AUTOMA POLO

TRAVEL 3 SPACES

OR **FAVOR OF THE KAHN**

OR **1-2: 1PV
3-4: 2PV
5-6: 3PV**

COMPLETE 1 CONTRACT

AUTOMA POLO

MARKET: PEPPER

OR **OBTAIN 2 CONTRACT**

OR **1-2: 1PV
3-4: 2PV
5-6: 3PV**

AUTOMA POLO

MARKET: PEPPER

OR **OBTAIN 1 CONTRACT**

OR **1-2: 1PV
3-4: 2PV
5-6: 3PV**

AUTOMA POLO

MARKET: SILK

OR **TRAVEL 1 SPACE**

OR **1-2: 1PV
3-4: 2PV
5-6: 3PV**

COMPLETE 1 CONTRACT

VENEZIA		
ALEXANDRIA	0	
ADANA		
KOCHI		
SUMATRA	0	
BEJING	0	
LAN-ZHOU		
KASHGAR	0	
SAMARCANDA	0	0
ORMUZ		

ROUTE 4

VENEZIA	0	
SAMARCANDA	0	
KASHGAR		
LAN-ZHOU	0	
BEJING		
XIAN	0	
KARACHI		
ORMUZ	0	
ALEXANDRIA	0	
ADANA		

ROUTE 5

VENEZIA	0	
SAMARCANDA	0	
KASHGAR		
LAN-ZHOU	0	
BEJING		
XIAN	0	
KARACHI	0	
KOCHI		
ADANA	0	
ALEXANDRIA		

ROUTE 6

VENEZIA		
ALEXANDRIA	0	
ORMUZ		
KARACHI	0	
XIAN		
BEJING	0	0
KARAKORUM		
ANXI		
MOSCOW	0	VENEZIA
0	SAMARCANDA	

ROUTE 7

VENEZIA		
ALEXANDRIA	0	
ADANA		
KOCHI		
SUMATRA	0	
BEJING		
XIAN	0	
KARACHI		
ORMUZ	0	0
SAMARCANDA		

ROUTE 8

VENEZIA	0	
MOSCOW		
ANXI		
KARAKORUM	0	0
BEJING	0	
SUMATRA		
KOCHI		
ADANA	0	
ALEXANDRIA	0	0
SAMARCANDA		

ROUTE 1

VENEZIA	0	
MOSCOW		
ANXI		
KARAKORUM	0	0
BEJING	0	
LAN-ZHOU		
KASHGAR	0	
SAMARCANDA	0	0
ORMUZ		
KARACHI		

ROUTE 2

VENEZIA		
ALEXANDRIA	0	
ORMUZ		
KARACHI	0	
XIAN		
BEJING	0	
LAN-ZHOU		
KASHGAR	0	
SAMARCANDA	0	VENEZIA
0	MOSCOW	

ROUTE 3