

Myth: Pantheons

Solo Mode

SETUP

Eliminare dal gioco le carte Città **Delhi, Troy e Babylon**.

Preparare una partita per **tre** giocatori: uno sarà il giocatore umano, gli altri due saranno i due automi.

Scegliere la propria Divinità a prendere le relative carte Divinità.

Assegnare una Divinità e le relative carte ai due automi avversari.

Mescolare e piazzare a faccia in su il mazzetto delle carte Divinità vicino alla carta del dio avversario per ognuno dei due automi.

Assegnare alla riserva del giocatore umano **1 segnalino Dominio** per ciascun tipo.

Distribuire sette carte Mortale coperte a ogni giocatore. Formare con esse un mazzetto coperto per ognuno dei due automi.

Scoprire la prima carta del mazzo Mortale che determina la Ruling Domain e la prima Città come nel gioco standard.

Il primo giocatore è **il giocatore umano**.

SVOLGIMENTO

Le regole di presa non cambiano rispetto al gioco standard.

Il giocatore umano gioca scegliendo una carta dalla sua mano. Quando non è il primo giocatore deve giocare una carta che segua il Leading Domain, se possibile.

Gli automi rivelano a turno la prima carta dalla loro mano **e la giocano sempre**.

Se la carta rivelata condivide il dominio con la prima carta Divinità scoperta dell'automa, quest'ultima entra in gioco **al posto della carta Mortale** appena giocata (che viene scartata).

Ignorate qualunque effetto scritto sulle carte giocate dall'automa.

Quando il giocatore e i due automi hanno giocato una carta a testa, si verifica chi ha vinto la sfida.

Se uno o più automi hanno giocato una carta Divinità, essi **vincono automaticamente la sfida**. Diversamente, valgono le regole del gioco standard.

Gli automi **guadagnano sempre** un segnalino del dominio corrispondente a quello della carta Mortale giocata, anche nel caso in cui vincano la sfida.

Nel momento in cui uno o più automi accumulino **tre segnalini uguali**, reclamano la carta Città in palio.

Se la carta Città in palio è già stata reclamata nel corso della medesima sfida (dal giocatore umano o da uno dei due automi), allora reclamano **la prima carta coperta** del mazzo Città.

In caso di Città contesa nella stessa sfida, il giocatore umano reclama **sempre per primo** la carta Città in palio.

Distribuire i segnalini Raccolto sulla carta Città acquisita come da gioco base. Inoltre, i tre segnalini utilizzati dall'automa per acquisire la carta Città vanno impiegati nel modo seguente:

- **Raccolto, Meteo, Cieli:** sulla carta Città appena reclamata dall'automa;
- **Peste, Guerra:** sull'ultima carta Città reclamata dal giocatore umano. Se il giocatore umano non avesse carte Città disponibili, i segnalini vengono scartati.

Ignorate qualunque effetto scritto sulle carte Città reclamate dagli automi.

Nel momento in cui il giocatore umano, dopo aver vinto la sfida, decidesse di reclamare la carta Città in palio e avesse un numero di prese sufficienti o superiore, eventuali prese in eccesso saranno scartate.

Il giocatore umano, dopo aver vinto la sfida, può compiere un Atto Divino come da regole standard.

Il turno prosegue in senso orario (il primo giocatore diventa l'automa a sinistra del giocatore umano).

Si prosegue fino a quando uno qualsiasi dei giocatori non termina le carte Mortale a disposizione. A questo punto l'Epoca finisce e il giocatore umano può compiere un Atto Divino, come da regole standard.

Proseguire per le successive due Epoche allo stesso modo.

Al termine della terza Epoca gli automi scartano tutti i loro gettoni non utilizzati. Si contano i punti sulle carte Città per il giocatore umano e per ognuno dei due automi. Chi ha più punti è il vincitore.

VARIARE LA DIFFICOLTÀ

Per rendere il gioco più facile: all'inizio della partita assegnare al giocatore umano 2 segnalini Dominio per tipo invece che 1 per tipo;

Per rendere il gioco più difficile: all'inizio della partita non assegnare al giocatore umano alcun segnalino Dominio.