

✧ ODE. \ LUKAS SIEGMON

SUNA VALO SOLITARIO



The **GAME**
BUILDERS



Suna Valo Solitario

Nella modalità solitario giochi contro Botbot. Il tuo obiettivo è ottenere più Punti Vittoria. Botbot è disponibile in 4 diversi livelli di difficoltà. Prima della partita, scegli il livello di difficoltà di Botbot contro cui vuoi giocare.

Normale , Impegnativo , Difficile , Molto Difficile 

Vinci se, alla fine della partita, hai ottenuto più Punti Vittoria del Botbot.

Contenuto

10 Carte

7 carte per il Solitario



1 carta Aiuto



Inoltre:

1 carta del mazzo,
retro: indicazione del livello di difficoltà

1 carta copertina
con l'indicazione di scaricare il regolamento



Preparazione

1

Prepara il gioco come nel gioco base, senza utilizzare la plancia Fattoria per il secondo giocatore.

2

Prendi i 6 botti e le 6 navi del colore che non utilizzi e posizionale accanto al tabellone nell'area del Botbot. Questi pezzi saranno le botti e le navi del Botbot durante il gioco. Riponi nella scatola il restante materiale di gioco dell'altro colore.

3

Mescola le 7 carte Solitario e posizionale in un mazzetto coperto a portata di mano. E' il "Mazzo del Botbot".

4

Metti la carta Aiuto alla sinistra del mazzo, pronta all'uso.

5

Durante il punto 9a della preparazione dovresti posizionare 3 carte di fronte alla plancia dell'altra persona. Nel solitario rimetti quelle 3 carte nella scatola di gioco.

6

Dai l'Albero di partenza al Botbot, che non riceve alcuna carta Personaggio.

7

Nel tuo turno di preparazione, come di consueto, piazza esattamente 1 bene qualsiasi della Fattoria (quelli che hai ricevuto al punto 7 della preparazione del gioco base) su ciascuna delle 3 carte nella tua area. Questo passaggio non si applica al Botbot.



Difficoltà

Decidi con quale livello di difficoltà vuoi giocare. Il Botbot riceve un numero di punti vittoria base in base al livello di difficoltà scelto e nel punteggio finale otterrà inoltre punti vittoria per le botti e le navi che ha piazzato. *Per il livello di difficoltà «Molto difficile», vedi la regola speciale alla fine della modalità in solitario.*

Punti vittoria base per livello di difficoltà

Normale: 25 punti vittoria base

Impegnativo: 30 punti vittoria base

Difficile: 35 punti vittoria base

Il Gioco

Giocate a turni alternati. Il Botbot effettua il suo turno per primo, poi tocca a te. La fine di un'Era viene attivata e risolta come nel gioco base.

Il tuo turno

Quando è il tuo turno, esegui le tue azioni come descritto nel gioco base, con le seguenti due modifiche:

Acquisto delle carte: visto che il Botbot non ha una propria area personale delle carte, nel tuo turno hai solo 6 carte tra cui scegliere per l'acquisto: quelle della tua area personale e quelle disponibili nell'offerta del villaggio.

Passi sui tracciati Bot (ingranaggi): nella modalità solitario **non puoi riattivare gli ingranaggi tramite attivazioni di colonna e non ottieni ulteriori passi sui tracciati Bot grazie ad essi.** Quando aggiungi una nuova carta ad una colonna, attivi completamente la nuova carta (incluso l'ingranaggio) e tutti gli altri effetti delle carte già presenti in quella colonna (e dell' intestazione della colonna) – **tranne tutti gli ingranaggi che si trovano sulle carte precedentemente giocate.** Se attivi una colonna tramite un bonus, non attivi neanche gli ingranaggi sulle carte presenti in quella colonna.

Il Gioco (continua)

Esempio: se utilizzi l'ordine di navigazione 5 per attivare una qualsiasi colonna, non attivi gli ingranaggi che si trovano eventualmente sulle carte di quella colonna e non ottieni passi sui tracciati Bot tramite essi.



Importante: se attivi una fila tramite un bonus di fila, attivi come di consueto anche tutti gli ingranaggi presenti sulle carte in quella fila e ottieni i relativi passi sui tracciati Bot. Questo vale anche per gli effetti che ti permettono di attivare singole carte della Fattoria. Continui inoltre a ottenere 1 passo sui tracciati Bot quando piazzhi carte dal retro, se hai sbloccato il miglioramento corrispondente.

Esempio: se attivi tramite il Personaggio 7 una carta della Fattoria su cui è presente un ingranaggio, ottieni, come di consueto, 1 passo sui tracciati Bot.



Il Gioco (continua)

Turno del Botbot

Quando è il turno del Botbot, peschi la carta superiore del “Mazzo del Botbot” ed esegui ciò che indica, come descritto di seguito. Dopo aver risolto la carta, posizionala scoperta accanto al “Mazzo del Botbot”.

Carte “Botbot acquista una carta dalla tua area personale” (So 01-03)



Il Botbot acquista 1 carta della Fattoria dalla tua area personale, precisamente dalla posizione indicata sulla carta Solitario. Riponi la carta acquistata nella scatola: non va collocata nella pila degli scarti. Prima però

prendi i beni della Fattoria che si trovano su quella carta e poi prendi un'ulteriore identica combinazione di beni dal mercato generale. Dopo il turno del Botbot, devi riempire lo spazio vuoto nella tua area personale aggiungendo 1 carta dall'offerta del villaggio.

Segnalini Carenza: se sulle carte che il Botbot acquista sono presenti segnalini Carenza, ricevi sempre 1 pietra energia per ciascuno di essi dal mercato generale. Metti i segnalini Carenza nella tua area con il lato dei punti vittoria negativi rivolto verso l'alto.

Esempio (senza illustrazione): il Botbot acquista 1 carta della Fattoria dalla tua area personale, sulla quale avevi precedentemente piazzato 1 ninfea e 1 pietra energia. Ricevi la ninfea e la pietra energia e, inoltre, ottieni 1 ulteriore ninfea e 1 ulteriore pietra energia dal mercato generale. Devi collocare tutte le risorse ottenute nei tuoi magazzini; in caso contrario, ricevi 1 pietra energia per ogni risorsa non immagazzinata.

Metti la carta nella scatola (tenendo conto delle regole speciali “Botbot acquista carte”) e poi peschi 1 carta di rimpiazzo secondo le normali regole.

Carta “Botbot acquista una carta dalla riserva del villaggio” (So 04)



Il Botbot rimuove la carta nella posizione centrale della riserva del villaggio. Riponi la carta nella scatola: non va collocata nella pila degli scarti. Poi riempi l'offerta del villaggio come di consueto.

Questo vale anche in seguito, ogni volta che il Botbot rimuove carte dalla riserva del villaggio.

Botbot acquista delle carte

- Se il Botbot, nell'Era III, acquista una delle carte della Fattoria che mostrano un valore in punti vittoria, non rimettere queste carte nella scatola, ma ponile nell'area del Botbot. Il Botbot otterrà questi punti vittoria durante il calcolo finale.
- Se Botbot, eseguendo una delle carte So 01 fino a So 04, acquista una carta “Festa del Villaggio”, procedi come descritto nella carta So 07, “Botbot acquista una carta Festa del Villaggio”. In questo caso, ovviamente, non devi più verificare se e quale carta Festa del Villaggio compra.

Carta “Botbot piazza un barile” (So 05)



Il Botbot piazza una delle sue botti su un Ordine di Consegna Pubblico. Sceglie l'ordine con il più alto valore in punti vittoria disponibile (in caso di parità sceglie quello più a sinistra). Come te, il Botbot può piazzare solo 1 barile per ogni ordine di consegna. Se non esiste alcuna carta Ordine di Consegna Pubblico adatta, il Botbot tenta invece di piazzare una nave (vedi la carta solo So 06). Inoltre, Botbot rimuove la carta più a destra dall'offerta del villaggio. Riponi la carta nella scatola: non va collocata nella pila degli scarti.

Dopo di ciò devi verificare: sono scoperte accanto al mazzo di Botbot sia la carta “Botbot piazza un barile” sia la carta “Botbot piazza una nave”? Se sì, prendi tutte le carte solitario — sia quelle già rivelate sia quelle ancora nel mazzo —, mescolale e prepara nuovamente il mazzo.

Il Gioco (continua)

Carta “Botbot piazza una nave” (So 06)



Il Botbot piazza una delle sue navi sull'Ordine di Spedizione con il più alto valore di punti vittoria disponibile (in caso di parità sceglie quello più a sinistra). Come te, il Botbot può piazzare solo 1 nave per ogni ordine di spedizione. Se non esiste alcuna carta adatta, il Botbot tenta di piazzare un barile (vedi la carta solo So 05). In più Botbot rimuove la carta più a destra dalla riserva del villaggio. Riponi la carta nella scatola: non va collocata nella pila degli scarti.

Dopo di ciò devi verificare: sono scoperte accanto al mazzo di Botbot sia la carta “Botbot piazza un barile” sia la carta “Botbot piazza una nave”? Se sì, prendi tutte le carte solitario — sia quelle già rivelate sia quelle ancora nel mazzo —, mescolale e prepara nuovamente il mazzo.

Nota per le carte “Botbot piazza barile/nave”: se Botbot non può piazzare né una nave né un barile e perché non esiste alcuna carta appropriata, rimuove comunque la carta dalla riserva del villaggio.

Carta “Botbot acquista una carta Festa del Villaggio” (So 07)



Il Botbot acquista 1 delle carte Festa del Villaggio e attiva la Festa del Villaggio. Verifica quale carta acquista:

- Se è presente 1 sola carta Festa del Villaggio, il Botbot acquista quella.
- Se sono presenti 2 carte Festa del Villaggio, il Botbot acquista quella nella riserva del villaggio e, tra queste, preferisce la carta più a destra. Se Botbot acquista una carta Festa del Villaggio dalla tua area personale, ricevi i beni come descritto in “Botbot acquista una carta dalla tua area personale” e devi pescare una nuova carta di rimpiazzo.
- Se non è presente alcuna carta Festa del Villaggio, il Botbot acquista invece la carta più a destra dalla riserva del villaggio: riponi questa carta nella scatola (ma ricordati di applicare le regole speciali “Botbot acquista carte”).

Il Botbot non utilizza gli effetti della Festa del Villaggio quando esegue la carta Festa del Villaggio che ha comprato.

Eccezione: Feste del Villaggio con l'effetto “Completare un Ordine di Navigazione” (Eo4, Eo5, Eo9). In questo caso Botbot utilizza l'effetto e piazza 1 nave come descritto nella carta solo So 05 “Botbot piazza una nave”. Botbot non utilizza il bonus di una Festa del Villaggio.

Eccezione: Feste del Villaggio con il bonus “2 punti vittoria”. Dopo aver risolto la Festa, poni queste carte nell'area del Botbot. Il Botbot riceverà questi punti nel calcolo finale.

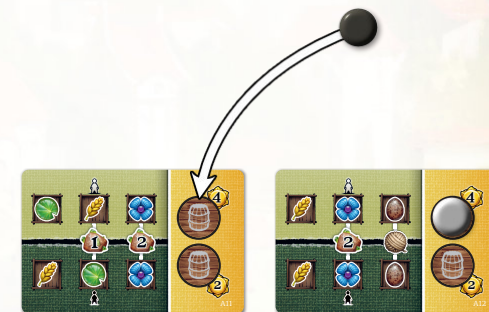
Dopo il Botbot, puoi eseguire una Festa del Villaggio che lui ha acquistato utilizzando l'effetto, ma senza ottenerne il bonus.

Fase di Rendita

La carta aiuto ti ricorda che all'inizio di questa fase devi verificare:

- Botbot ha piazzato almeno 1 barile sulle due carte Ordine di Consegna Pubblico dell'era appena conclusa? Se la risposta è no, piazza una delle sue botti sullo spazio con il più alto valore di punti vittoria disponibile (in caso di più possibilità, scegli la carta più a sinistra).
- Il Botbot ha piazzato almeno 1 nave sulle due carte Ordine di Navigazione dell'era appena conclusa? Se la risposta è no, piazza una delle sue navi sullo spazio con il più alto valore di punti vittoria disponibile (in caso di più possibilità, scegli la carta più a sinistra).

Esempio: nella fase di Rendita dopo la fine dell'Era II, verifichi se il Botbot (segnalini neri) ha piazzato delle botti su di una delle due carte Ordine di Consegna Pubblico dell'Era II. Non lo ha fatto: il Botbot quindi piazza 1 barile sullo spazio con il più alto valore di punti vittoria libero tra le due carte Ordine.



— Preparare una nuova Era —

Segui le regole del gioco base con queste eccezioni:

- Il segnalino Albero rimane al Botbot per tutta la durata della partita.
- Botbot non riceve carte della Fattoria. Metti invece 3 carte della Fattoria della nuova Era prese dal mazzo degli acquisti direttamente nella pila degli scarti. Ignora eventuali carte Pesca Festa del Villaggio (non le sostituisci con una carta dal mazzo delle Feste del Villaggio).

Nota: questo è importante se stai giocando con il Personaggio 8 o se è in gioco l'Ordine di Navigazione 10.

— Fine della partita e punteggio finale —

Promemoria: Anche il Botbot, alla fine dell'Era III, esegue un ultimo turno proprio come te (senza però pescare una nuova carta di rimpiazzo).

Nel punteggio finale, Botbot ottiene punti vittoria dalle seguenti fonti:

- Punti vittoria base che dipendono dal livello di difficoltà.
- Punti vittoria per le navi che ha piazzato.
- Punti vittoria per le botti che ha piazzato.
- Punti vittoria sulle carte Festa del Villaggio e sulle carte Fattoria che si trovano nella sua area.

Vinci la partita se hai totalizzato **più** punti vittoria del Botbot!

— Livello di difficoltà «Molto difficile» —

Se giochi con il livello di difficoltà “Molto Difficile”, applica la seguente regola aggiuntiva per il punteggio finale:

- Se il Botbot ha piazzato almeno 1 nave su una carta Ordine di Navigazione dell'Era III, ottiene 1 punto vittoria aggiuntivo per ogni barile che ha piazzato in totale.
- Se il Botbot ha piazzato una nave su entrambe le carte Ordine di Navigazione dell'Era III, ottiene 1 punto vittoria per ogni nave e per ogni barile che ha piazzato in totale.

— Ringraziamenti —

Ringrazio in modo particolare Christian Seidel per le numerose partite di test e il fantastico feedback!

Sfide

Puoi provare a superare alcune sfide particolari. Una sfida è considerata completata solo se hai vinto la partita al livello di difficoltà indicato.

Stampa questa pagina e spunta le sfide che hai completato:

- | | |
|--|--|
| ☐ Vinci con la carta Personaggio 1. | ☐ Hai piazzato più botti li di Botbot. |
| ☐ Vinci con la carta Personaggio 2. | ☐ Hai piazzato almeno lo stesso numero di navi di Botbot. |
| ☐ Vinci con la carta Personaggio 3. | ☐ Hai piazzato tutte e 6 le navi |
| ☐ Vinci con la carta Personaggio 4. | ☐ Hai piazzato tutte e 6 i barili. |
| ☐ Vinci con la carta Personaggio 5. | ☐ Hai piazzato tutte e 6 le casse. |
| ☐ Vinci con la carta Personaggio 6. | ☐ Non hai piazzato alcun segnalino dal mercato. |
| ☐ Vinci con la carta Personaggio 7. | ☐ Hai ottenuto il numero massimo possibile di punti vittoria (15 PV) dai tracciati Bot. |
| ☐ Vinci con la carta Personaggio 8. | ☐ Anche quando attivo righe o singole carte tramite effetti, non vengono attivati ingranaggi. |
| ☐ Riduci il numero di segnalini Bot posizionati all'inizio della partita. Piazzare solo 3 segnalini Progresso e 2 segnalini Fine partita. | |
| ☐ Ottieni 3 segnalini bonus di fila. | |

Consiglio di gioco: sblocca il miglioramento che ti permette di ottenere passi sui tracciati Bot quando piazzhi carte del cortile dal retro nelle colonne. Inoltre, fai attenzione agli Ordini di Consegna Pubblici che offrono ingranaggi come bonus.