

## TEOTIHUACAN

### REGOLE TEOTIBOT MODIFICATE

Questo manuale descrive le regole per giocare in solitario a Teotihuacan. Le regole qui descritte riprendono quasi totalmente le meccaniche del Teotibot di David Turczi modificando solamente il meccanismo base di movimento dei dadi e di raccolta delle maschere.

Questo regolamento è stato creato per fare in modo che il bot sfrutti più efficacemente le risorse acquisite contribuendo maggiormente allo sviluppo della piramide e alla costruzione degli edifici.

Per migliorare la fruibilità di questo manuale, sono qui riassunte tutte le regole del gioco in solitario, non solo le parti modificate. Le parti che differiscono rispetto al Teotibot del gioco base sono scritte in blu per essere identificate più facilmente.

#### SETUP

- Teotibot è secondo giocatore in ordine di turno.
- Risorse iniziali del Teotibot: 2 oro, 2 pietre, 2 legni, no cacao.
- Teotibot parte sul primo gradino di tutti i templi (no ricompense).
- Teotibot parte sullo 0 del tracciato piramide
- **Teotibot parte sullo 0 del tracciato dei morti**
- **I dadi del Teotibot sono inizialmente settati sui valori 1-2-3** e vanno posizionati utilizzando 2 tessere iniziali casuali (come si fa per i lavoratori neutrali).
- Il quarto dado del Teotibot, di valore 1, va sul culto dell'azione 7.
- **Mettete da parte 1 maschera per tipo, mescolatele a faccia in giù e fate una pila separata. Posizionate la pila nell'area di gioco del Teotibot.**
- Posizionare le tessere azione automa a piramide e quelle spostamento in colonna.

#### TURNO DEL TEOTIBOT

1. Tirate 2 dadi e selezionate la tessera in base alla somma
2. Girate la tessera direzione in alto e mettetela sotto all'altra
3. Eseguite l'azione della tessera
4. Se Teotibot ha 10+ cacao, scartate 10 cacao e assegnategli 3VP
5. Avanzate il calendario

In questo regolamento troverete spesso la notazione "T:", che significa tiebreaker, ovvero le regole da applicare in caso di spareggio.

#### AVANZARE SU UN TEMPIO QUALSIASI

Il bot sale sul tempio su cui attualmente è più in alto (T: blu>rosso>verde), poi guadagna la ricompensa. Se la ricompensa è una risorsa qualsiasi, sceglie quella di cui ne ha meno (T: oro>roccia>legno).

#### DADO MIN / MAX

Dado MIN = dado di valor minore

Dado MAX = dado di valor maggiore

T: il dado più vicino alla plancia 1 in senso orario è considerato minore.

#### ASCENSIONE

Il dado rinasce con valore 1 sulla plancia 1.

Il Teotibot sale su tracciato morti e prende 5VP come ricompensa.

Il calendario avanza di 1.

La novità maggiore introdotta in questo regolamento riguarda il meccanismo di movimento dei dadi del Teotibot. Tenete in conto che utilizzando le regole qui descritte non è più vietato far sostare i dadi del Bot sulla plancia 1.

#### RISOLUZIONE DELLE TESSERE AZIONE



Esegui la prima azione possibile tra A-B-C

A) **Se Bot ha 2 rocce e un lavoratore nelle 3 plance precedenti la 8:**

- prendi dado MAX tra le precedenti 3 plance azione e portalo sulla 8
- paga 2 rocce, piazza tessera al primo slot libero in ordine di scrittura, guadagna VP in base al piano + 2PV + avanza su un tempio qualsiasi + avanza su tracciato piramide.
- invecchia dado MAX su plancia 8

B) **Se ha lavoratore nelle 3 plance precedenti alla 3:**

- prendi dado MAX tra le precedenti 3 plance azione e portalo su 3
- Bot guadagna 2 rocce
- invecchia dado MAX su plancia 3

C) Invecchia dado MIN, **spostalo di 1 in senso orario**, guadagna 5 cacao



Esegui la prima azione possibile tra A-B-C

A) **Se Bot ha 2 oro e un lavoratore nelle 3 plance precedenti la 7:**

- prendi dado MAX tra le precedenti 3 plance azione e portalo su 7
- paga 2 oro, piazza tessera al primo slot libero in senso orario, + 5PV + avanza su un tempio qualsiasi + avanza su tracciato piramide.
- invecchia dado MAX su plancia 7

B) **Se ha lavoratore nelle 3 plance precedenti alla 4:**

- prendi dado MAX tra le precedenti 3 plance azione e portalo su 4
- Bot guadagna 2 oro
- invecchia dado MAX su plancia 4

C) Invecchia dado MIN, **spostalo di 1 in senso orario**, guadagna 5 cacao



Esegui la prima azione possibile tra A-B-C

A) **Se Bot ha 2 legno e un lavoratore nelle 3 plance precedenti la 6:**

- prendi dado MAX tra le precedenti 3 plance azione e portalo su 6
- paga 2 legno, piazza casa su riga 1/2/3 a seconda dell'era 1/2/3, Bot guadagna i VP indicati e avanza su tracciato morti.
- invecchia dado MAX su plancia 6

B) **Se ha lavoratore nelle 3 plance precedenti alla 2:**

- prendi dado MAX tra le precedenti 3 plance azione e portalo su 2
- Bot guadagna 2 legno
- invecchia dado MAX su plancia 2

C) Invecchia dado MIN, **spostalo di 1 in senso orario**, guadagna 5 cacao



Esegui la prima azione possibile tra A-B

A) **Se Bot ha 1 oro e un lavoratore nelle 3 plance precedenti la 5:**

- prendi dado MAX tra le precedenti 3 plance azione e portalo su 5
- Bot paga 1 oro, piazza disco su prima tecnologia libera/occupata, sale sul tempio corrispondente e guadagna la ricompensa
- invecchia dado MAX su plancia 5

B) Invecchia dado MIN 2 volte (no movimento). Questa azione non deve causare ascensioni, se ciò avvenisse il bot non esegue gli invecchiamenti.



Il bot esegue un'azione a scelta tra la 8, la 7 o la 6. Non importa dove siano posizionati i dadi del Bot, l'importante è che abbia a disposizione le risorse richieste per compiere l'azione (es. l'azione 8 richiede due rocce, l'azione 7 richiede due ori, etc..). Se le risorse a disposizione consentono al Bot di fare più di un'azione, il Bot compie l'azione che appare per prima all'interno della piramide (in ordine di lettura).

Dopo aver individuato l'azione da compiere (8, 7 o 6), prendi il dado MAX del Bot e portalo sulla plancia dell'azione scelta (non c'è limite al numero di movimenti che il dado può fare, vale anche fare un giro completo e rimettere il dado nella posizione originale). Infine compiere l'azione.

Nel caso in cui nessuna azione tra 8, 7, 6 sia possibile, prendi il dado MAX, posizionalo sulla miniera corrispondente alla risorsa più scarsa nella riserva del Bot (T: oro>roccia>legno) e fai l'azione miniera (anche in questo caso non c'è limite agli spostamenti del dado).

Infine invecchia il dado MAX presente sulla plancia in cui si è svolta l'azione.



Sposta dado bloccato su prossimo culto in senso orario (sblocca dado giocatore se necessario senza costi).

Bot avanza 2 volte sul tempio corrispondente (o 3 volte se il tempio del culto è un jolly) e guadagna le ricompense.

Ripristinare la tessera scoperta.



Pesca una tessera mascherata dalla pila privata.

Se il Bot la può acquistare, la paga e se la tiene.

Se il Bot non riesce ad acquistarla, la maschera è persa, ma in compenso il Bot guadagna 5 cacao poi invecchia il dado MIN e lo sposta di 1 step in senso orario.

#### SCORING ECLISSI

L'automa non deve sfamare i lavoratori.

Lo scoring viene eseguito normalmente.

#### FINAL SCORING

- 1 PV per ogni risorsa e cacao rimasto
- 2 PV per tecnologia
- 15 PV per ogni tessera bonus tempio raggiunta

Se desiderate cambiare il livello di difficoltà potete applicare i modificatori indicati nelle regole base del Teotibot.

#### ESPANSIONI

E' possibile utilizzare le regole del Teotibot modificato con tutte le espansioni che sono state pubblicate. A seconda del modulo che intendete utilizzare dovrete applicare le regole aggiuntive del Teotibot descritte nell'espansione.



Teotibot originale: **David Turczy**

Teotibot modificato: **Mauro Gibertoni**

Revisione regolamento: **Greg White**

Contatti: **maurogibertoni@gmail.com**

TRY ALL OUR AUTOMAs AVAILABLE ON  
**www.mautoma.com**