



IMPORTANTE! Devi conoscere le regole del gioco base per 2-4 giocatori per poter giocare il solitario.

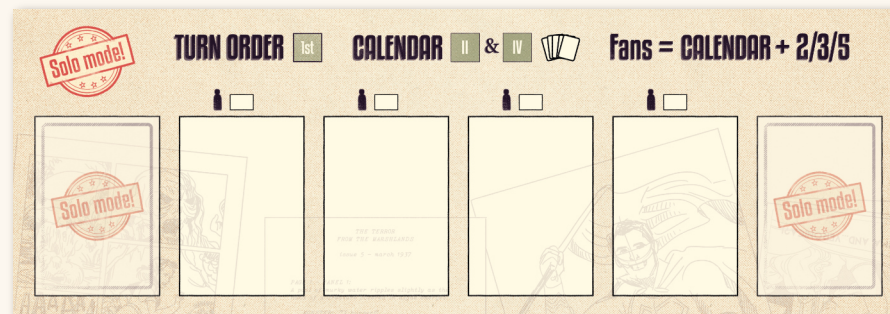
COMPONENTI PER IL SOLITARIO

12 Carte Automa



2. 1 plancia Automa

La plancia automa può essere trovata girando qualsiasi plancia giocatore.



3. 1 plancia giocatore a tua scelta (e posizionata sotto quella dell'Automa) e 4 segnalini Redattore dello stesso colore

Nota: Nota: ogni azione attribuita all'**Automa** (il tuo avversario) deve ovviamente essere eseguita da te, seguendo le istruzioni.

L'Automa avrà una plancia Automa (dove verranno posizionate le carte Automa), un normale tappetino giocatore (dove verranno posizionati i team di creativi e fumetti stampati come nel normale gioco multigiocatore), e i suoi segnalini Redattori, che saranno posizionati da te sul tabellone di gioco attraverso lo svelamento delle carte Automa.

PREPARAZIONE

Il giocatore giocherà con tutte le regole standard e con la preparazione di base del secondo giocatore:

- Un tabellone a scelta con i suoi redattori, i cubi azione speciali e il gettone agente di vendita.
- \$5
- 1 carta scrittore di valore 2 + 1 carta artista di valore 2 (le carte non possono essere dello stesso genere/colore) + una carta fumetto a faccia in giù a piacere.
- 3 gettoni idea a scelta

Non è necessario alcun blocco dell'ordine di turno.

Procedere quindi a:

- Selezionare il livello di difficoltà (1, 2 o 3).
- Mescolare le 12 carte automa e posizionare il mazzo nel primo spazio del tabellone degli automi (contrassegnato dalla dicitura "Solo Mode").
- Posizionare i 4 meeples assegnati all'automa nei 4 slot del tabellone degli automi.
- L'automa non riceve gettoni idea all'inizio della partita.
- L'automa non riceve (e non ha in nessun momento) un gettone agente di vendita sulla mappa

L'automa non riceve i 3 cubetti azione speciale perché non può attivare azioni speciali.

L'automa non riceve un blocco ordine di turno perché giocherà sempre per primo in ogni turno.

L'automa inizia la partita con le seguenti risorse:

- 1 carta fumetto
- 1 carta scrittore + 1 carta artista di valore 2 scelte a caso.

Posizionare queste carte a faccia in su accanto al tappetino dell'automa.



LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Ci sono tre livelli di difficoltà che determinano il numero di fan ottenuti dall'Automa durante l'azione "Print!" (vedi p.3):

- **Principiante**
- **Intermedio**
- **Esperto**

COME FUNZIONA L'AUTOMA

- L'Automa gioca sempre per primo.
- L'Automa non guadagna né spende mai denaro (monete) e non compie azioni diverse da quelle indicate nelle carte Automa e spiegate in questo regolamento.
- All'inizio di ogni turno pesca 4 carte dal mazzo Automa e posizionale, a faccia in giù, nei 4 spazi assegnati della plancia Automa.
- Per iniziare, gira la prima carta Automa (quella più a sinistra) sulla plancia ed esegui la prima azione delle tre mostrate (partendo sempre dall'alto della carta), come da istruzioni sottostanti (azioni Automa).
- (Nell'esempio a destra l'Automa "Assumi".)

Nota:

- se la prima azione della carta Automa è già stata eseguita dall'Automa almeno una volta durante il round (ovvero hai già piazzato un segnalino Redattore in uno dei rispettivi spazi azione), esegui la seconda azione indicata sulla carta (nell'esempio a destra "Develop"); se la seconda è già stata eseguita, scegli la terza azione sulla carta (nell'esempio a destra "Ideas")
- se tutte e tre le azioni sono già state eseguite almeno una volta nel round, allora puoi occupare la stessa area azione con un secondo segnalino Redattore dell'Automa, selezionando sempre dall'alto verso il basso le azioni mostrate nella carta Automa
- come nel normale gioco multigiocatore, l'Automa esegue le sue azioni posizionando i suoi segnalini Redattore nel primo spazio azione disponibile (secondo le regole e le eccezioni descritte in questo documento)
- Dopo che l'Automa ha completato la sua azione, tocca a te giocare e posizionare il tuo segnalino Redattore

Ad ogni turno, l'Automa scopre una nuova carta Automa (da sinistra a destra) ed esegue la rispettiva azione come descritto sopra. Quindi ad ogni turno (composto da 4 turni) girerà 4 carte Automa e posizionerà i rispettivi 4 segnalini Redattore

- Alla fine del round, scarta le 4 carte Automa e posizionale nello spazio più a destra (6°) del tappetino Automa (spazio vuoto "Solo Mode")

Alla fine del secondo (II) e quarto (IV) round (Calendar), mescolate l'intero mazzo Automa, entrambe le carte Automa non ancora giocate e scartate e posizionate l'intero mazzo, a faccia in giù, nel primo spazio del tappetino Automa



AZIONI



Priorità
del genere →

AZIONE FALLITA

A volte l'Automa potrebbe dover rinunciare a una certa azione (anche se dispone di spazi azione disponibili sul tabellone) per i motivi indicati nella sezione "Azioni dell'Automa" di seguito. Quando ciò accade, la chiamiamo **azione fallita**.

Quando si verifica un'azione fallita, l'Automa tenta di eseguire l'azione successiva indicata sulla carta.

AZIONI DELL'AUTOMA

HIRE!



L'Automa cerca di acquisire uno scrittore e un artista dello stesso genere seguendo la **priorità del genere** (vedi immagine sopra) visualizzata nella scheda Automa. Se non è possibile prendere una coppia scrittore e artista dello stesso genere, usa la priorità di genere per prendere una coppia scrittore/artista di generi diversi: prendi lo scrittore con la più alta priorità di genere disponibile, e poi l'artista con la più alta priorità di genere disponibile. A parità di condizioni, l'Automa sceglie sempre quelle con il valore più alto o, se fallisce, da sinistra a destra.

Una volta effettuata la scelta, l'Automa dispone le carte nella sua area di gioco.

Se l'Automa ha già quattro carte Creatività nella sua area di gioco: l'Automa esegue un'azione fallita. Se non c'è almeno uno scrittore e un artista sul tavolo da scegliere: l'Automa esegue un'azione fallita.

DEVELOP!



Se il giocatore ha già stampato almeno un fumetto, l'Automa prende il primo fumetto dal tabellone, da destra verso sinistra (compreso quello in cima al mazzo Carte Fumetti) dello stesso genere dell'ultimo fumetto pubblicato dal giocatore (ovvero quello più a destra nella scheda giocatore).

Se sul tavolo non ci sono fumetti dell'ultimo genere stampato dal giocatore: l'Automa pesca una carta Fumetto dello stesso genere del penultimo fumetto pubblicato dal giocatore, e così via.

Se il giocatore non ha ancora stampato alcun fumetto, o non ci sono fumetti dello stesso genere stampati dal giocatore, l'Automa pesca il primo fumetto dalla tabella da destra a sinistra (compreso quello in cima al mazzo dei fumetti) seguendo la priorità del genere.

Effettuata la scelta, l'Automa posiziona la carta Fumetto nella sua area di gioco (accanto al suo tappetino).

Se l'Automa ha già due fumetti sviluppati (non stampati) nella sua area di gioco: l'Automa esegue un'azione fallita. Se sul tavolo non c'è almeno una carta Fumetto: l'Automa esegue un'azione fallita.

IDEAS!



L'Automa rimuove dal tabellone i segnalini Idea nella quantità indicata dallo spazio azione occupato (2 o 1) seguendo la priorità di genere nella carta Automa e li scarta. I gettoni Idea vengono convertiti direttamente in 1 fan in più per ciascuno dei tre fumetti di Automa più quotati. (In caso di parità nel numero di fan, usa la priorità del genere. Se l'Automa ha solo 1 o 2 fumetti in classifica, solo quelli riceveranno un fan in più.)

Nota che l'Automa non prende mai segnalini Idea dalla riserva comune.

Se l'Automa non ha almeno un fumetto in classifica: l'Automa esegue un'azione fallita.

PRINT!



Se l'Automa ha almeno una squadra creativa completa e un fumetto sviluppato (di qualsiasi genere) nella sua area di gioco (vicino alla sua plancia), stampa quel fumetto con la prima squadra disponibile, posizionandolo sulla plancia giocatore assegnato all'Automa da sinistra a destra come nel normale gioco multigiocatore.

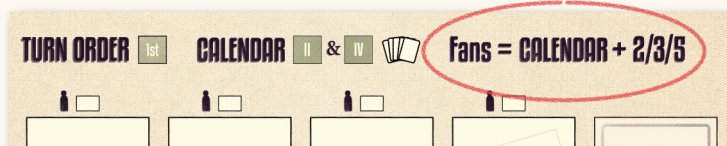
Nota: le regole di corrispondenza di generi/colori non influiscono sul gioco dell'Automa.

Se l'Automa ha due o più fumetti sviluppati, sceglie sempre quello che guadagnerebbe un gettone Maestria. Tra due o più fumetti che potrebbero far guadagnare un gettone Maestria, viene data priorità al fumetto che toglierebbe un gettone Maestria al giocatore (in caso di pareggio deve essere utilizzata la priorità di genere).

IMPORTANTE: quando si stampa un fumetto l'Automa non calcola come di consueto il numero di fan ma somma invece il numero del turno di calendario in corso (da 1 a 5) ai fan associati al livello di difficoltà selezionato all'inizio del gioco (2, 3 o 5, come mostrato di seguito), e posiziona la rispettiva tessera Mini Fumetto sulla tabella di conseguenza (questo viene ricordato anche sulla plancia Automa).

Livello di difficoltà e numero di fan:

Principiante = 2 fan + numero del round
Intermedio = 3 fan + numero del round
Esperto = 5 fan + numero del round



Stampare Plagi: Se l'Automa ha almeno un team di creativi ma non ha sviluppato un fumetto e il giocatore ha stampato almeno un fumetto, l'Automa stampa un plagio dell'ultimo fumetto stampato del giocatore se non è stato ancora plagiato. Altrimenti stampa il plagio del penultimo fumetto stampato dal giocatore, e così via.

Fan: a differenza dei fumetti originali, le fregature guadagnano fan pari al solo livello di difficoltà (2,3,5), senza aggiungere il numero tondo.

IMPORTANTE: Nel caso in cui l'Automa metta il suo segnalino Redattore nello slot "Stampa" x2 e abbia due squadre creative libere, stampa due fumetti (che potrebbero anche essere due plagi!).

Se l'Automa non ha un team creativo libero, o non può stampare alcun fumetto, comprese le fregature: l'Automa esegue un'azione fallita.

SALES!



Questa azione è divisa in due passaggi: capovolgi e poi raccogli e **ha lo scopo di rimuovere le tessere Ordine di acquisto necessarie al giocatore.**

Gira: l'Automa gira (se ancora a faccia in giù) tutte le tessere Ordine di acquisto dello stesso genere dell'ultimo fumetto stampato del giocatore. Se non riesce a capovolgere almeno una tessera dello stesso genere dell'ultimo fumetto stampato, procede con la penultima e così via. Se non ci sono tessere da girare che corrispondono ad almeno un fumetto stampato dal giocatore, l'Automa seguirà la priorità di genere. Dopo aver eseguito questo passaggio (anche se non può capovolgere alcuna tessera) passare a quello successivo.

Raccogli: L'Automa raccoglie 2 o 3 tessere Ordine di acquisto (a seconda dello spazio azione che occupa).

L'Automa **raccoglie prima le tessere Ordine di acquisto dello stesso genere dell'ultimo fumetto stampato dal giocatore.** Se deve raccogliere più tessere, per raggiungere il valore necessario, procede con quelle del penultimo fumetto stampato, e così via, in caso contrario, procede per priorità di genere.

L'Automa raccoglie tessere per un valore totale minimo che dipende dal livello di difficoltà scelto per il gioco:

- Principiante = valore 6
- Intermedio = valore 7
- Esperto = valore 9

Se l'Automa ha stampato almeno un fumetto, guadagna un fan per ogni tessera Ordine di acquisto raccolta (indipendentemente dal genere o dal valore di quelle tessere Ordine di acquisto). I fan sono attribuiti al fumetto con il punteggio più alto in classifica.

Se non riesce a raccogliere nessuna tessera Ordine di acquisto dalla mappa: l'Automa esegue un'azione fallita.

ROYALTIES!

L'Automa non effettua azioni "Royalties".

NESSUNA AZIONE DISPONIBILE

È un evento molto raro, ma possibile, che l'Automa non possa eseguire nessuna delle tre azioni disponibili mostrate sulla carta; in questo caso l'Automa esegue la prima azione disponibile partendo da sinistra verso destra, dall'alto verso il basso, tra quelle presenti sul tabellone di gioco.

FASE DI FINE ROUND

L'Automa perde fan e guadagna eventuali punti vittoria (PV) dalla posizione dei suoi fumetti secondo le regole della versione multigiocatore del gioco. Il giocatore perde fan e guadagna punti vittoria e denaro secondo le regole del gioco multigiocatore.

Ricorda: alla fine del secondo o del quarto round devi mescolare l'intero mazzo Automa, entrambe le carte non ancora giocate e gli scarti e posizionare il mazzo sul primo spazio della plancia Automa.

PUNTEGGIO DI FINE PARTITA

Alla fine del solitario effettuerai due valutazioni separate delle prestazioni:

1. la sfida contro l'Automa
2. il titolo del giocatore (noto anche come sfida contro te stesso)

1. SFIDA CONTRO L'AUTOMA

Vinci la partita se guadagni più PV dell'Automa. L'Automa ottiene PV sommando quanto segue:

- 1 PV per ogni fan in classifica a fine partita
- Qualsiasi PV guadagnato dalle classifiche di fine round durante il gioco
- 2 PV per ogni gettone Maestria posseduto alla fine della partita
- +18, +24 o +32 PV in base al livello di difficoltà scelto all'inizio del gioco (rispettivamente principiante, intermedio o esperto)

2. TITOLO DEL GIOCATORE

Sulla base dei PV totali guadagnati alla fine del gioco (calcolati come nel normale gioco multigiocatore) otterrai un titolo di cui potrai vantarti con i tuoi amici! :)

110+	Editore / Direttore editoriale
100-109	Caporedattore
90-99	Redattore Senior
80-89	Redattore associato
70-79	Redattore
60-69	Assistente redattore
50-59	Correttore di bozze

SFIDE MULTIPLE (Opzioni di gioco)

Puoi scegliere di giocare con una o più sfide aggiuntive prima di iniziare a giocare.

Se non soddisfi i requisiti delle sfide scelte entro la fine del gioco, perdi 15 PV per ogni requisito non soddisfatto.

Nota: Fai attenzione quando scegli le sfide, poiché alcune non sono compatibili tra loro!

- **Azione!** Termina il gioco con i seguenti gettoni Maestria: supereroi e western più un altro a tua scelta.
- **Maestro della narrativa.** Termina il gioco con i seguenti gettoni Maestria: fantascienza e horror più un altro a tua scelta.
- **Pistole e fiori.** Termina il gioco con i seguenti gettoni Maestria: romantico e poliziesco più un altro a tua scelta
- **Genio degli affari.** Termina il gioco con \$ 20+ monete
- **Oltre.** Termina il gioco con un fumetto con più di 11 fan (non puoi usare segnalini "Hype" su quel fumetto!)
- **35 o più** fan in totale
- **12 o più** ordini di acquisto soddisfatti
- **Almeno 1 fumetto stampato di ogni genere**
- **Editore etico.** Nessun plagio stampato
- **Affarista.** Stampa solo plagi