



MOSAIC

UNA STORIA DI CIVILIZZAZIONE

EROBOTO

REGOLE PER IL SOLITARIO
DI DÁVID TURCZI

Se ti ritrovi senza avversari umani disponibili, abbiamo la soluzione! Queste regole introducono un avversario artificiale, chiamato EroBoto, che faciliterà la modalità solitario.

Queste regole per il solitario fanno capo alle regole principali, per cui dovrai averle comprese prima di poter aggiungere queste.

COMPONENTI

12 carte Azione EroBoto



18 carte Luogo EroBoto



NOTE GENERALI SU EROBOTO

“Tu” si riferisce al singolo giocatore umano. Seguirai le stesse regole che useresti in una normale partita a 2 giocatori di Mosaic. “EroBoto” o “esso” si riferiscono all’avversario della modalità solitario, che seguirà le regole delineate da qui in poi.

EroBoto:

- Non usa una Plancia Giocatore.
- Ottiene una risorsa del tipo mostrato su una Tessera Tesoro quando ne raccoglie una (tranne durante la Preparazione). Se la tessera scelta mostra risorse Moneta, prenderà invece una risorsa del tipo di cui ne ha meno.
- Non prende e non utilizza né Tessere Governo né Tessere Età dell’Oro.
- Ottiene Meraviglie e Traguardi solo tramite l’azione Rimescola del Mazzo Azioni (indipendentemente dal soddisfarne o meno i requisiti).
- Gioca carte Tecnologia ignorando i prerequisiti Simboli Pilastro della Civiltà.

Nota: Assicurati di lasciare spazio per 4 pile di carte che EroBoto accumulerà lungo la partita:

- Carte con PV/Simbolo (Tecnologia)
- Carte che forniscono PV (Tecnologia)
- Carte Progetto (Costruzione)
- Carte Popolazione

PREPARAZIONE

Il gioco si svolge come una partita regolare a due giocatori (Hispania e Gallia non sono in gioco) e competerai direttamente contro EroBoto. Saranno collocate Città e Villaggi per un terzo 'Giocatore Statico' – a ogni modo, questo giocatore non avrà una plancia giocatore, non userà Unità Militari né svolgerà turni. Scegli i colori giocatore per te, EroBoto, e il Giocatore Statico.


TABELLONE

Hispania e Gallia non sono in gioco nella modalità solitario **1**. Suggeriamo di collocare le pile di segnalini risorsa in queste aree per accedervi facilmente.

TESSERE

Seleziona casualmente 4 Età dell'Oro, 5 Traguardi della Civiltà, 5 Meraviglie e 3 Tessere Governo. Colloca le Tessere Governo nel loro spazio sul Tabellone e il resto in fila vicino al Tabellone. Rimetti le tessere avanzate nella scatola.

TESSERE MERCE/TESORO

- 1) Colloca casualmente Tessere Tesoro a faccia in su sulle loro rispettive posizioni () nelle cinque regioni attive.
- 2) Colloca Tessere Merce Pesce (+3) sulle caselle Portuale nelle cinque regioni attive.
- 3) Le Tessere Merce 'X' non vanno utilizzate e puoi rimetterle nella scatola.
- 4) Crea un mucchietto con le Tessere Merce rimanenti che contenga due tessere di ciascun tipo unico di Merce (compreso Cibo +2 e Pietra +2).
- 5) Prendi casualmente una Tessera Merce dal mucchietto e collocala nella casella immediatamente sopra ciascuna Tessera Tesoro in tutte le Regioni eccetto Gallia e Hispania. Se lo spazio sopra la Tessera Tesoro è occupato o non è uno spazio valido, allora piazza la Tessera Merce nella casella successiva in senso orario attorno alla Tessera Tesoro. **2**

LEADER

Pesca casualmente tre carte Leader e selezionane una per te. Seleziona casualmente la carta Leader di EroBoto tra le due rimanenti. Metti la carta Leader rimanente fuori dal gioco.

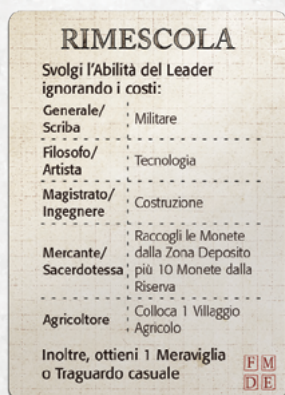
MAZZI COSTRUZIONE, TECNOLOGIA, POPOLAZIONE, TASSE E DAZI

- 1) Prepara i mazzi Costruzione, Popolazione, Tasse e Dazi come descritto nelle regole standard per una partita a due giocatori.
- 2) Seleziona le carte Tecnologia Iniziale (Quelle con una 'I' nell'angolo in alto a sinistra):
 - a) Mescola le carte Tecnologia Iniziale e danne una a te e una a EroBoto.
 - b) Crea due pile a faccia in giù, ciascuna con 4 carte Tecnologia Iniziale, e metti da parte le carte rimanenti, per ora.
 - c) Scegli una pila di 4 carte da cui guardare e scegli una carta da essa. Mescola le 3 carte rimanenti ed estraine casualmente una da assegnare a EroBoto.
 - d) Seleziona una delle 2 carte rimanenti per te e dai l'ultima a EroBoto.





3



- e) Ripeti i passaggi 'c' e 'd' con l'altra pila di 4 carte. Tu ed EroBoto ora dovreste avere 5 carte 'draftate' ciascuno.
- f) Crea due pile di carte Tecnologia Iniziale di EroBoto che abbiano un Simbolo di Punti Vittoria a Fine Partita nell'angolo inferiore sinistro della carta: una pila per le carte con un '?' (VP/Simbolo) e un'altra per carte con un numero (PV assegnati) **3**
- EroBoto otterrà questi punti al termine della partita.
- g) Rimuovi dal gioco le carte Tecnologia Iniziale rimanenti (quelle senza un Simbolo di Punteggio).
- 3) Prepara il Mazzo Tecnologia come descritto nelle regole standard, mescolando nel mazzo le restanti carte Tecnologia Iniziale e inserendovi la Carta Calcolo Punti come di norma.

MAZZI AZIONI E LUOGHI DI EROBOTO

I mazzi Azioni e Luoghi sono specificamente utilizzati per la modalità solitario, e sono centrali per il modo in cui opera EroBoto.

Mazzo Azioni

Il Mazzo Azioni mostra quale o quali azioni EroBoto svolgerà durante il proprio turno. Il mazzo di default è impostato a un Livello di Difficoltà "Moderato". Seleziona le 9 carte Azione con una **M** evidenziata in basso a destra **4**. Vedi *Calibrare la Difficoltà di EroBoto* a pagina 10 per impostare il Mazzo Azioni su un livello [F]acile, [D]ifficile o [E]sperto. Prepara il Mazzo Azioni mettendo da parte la carta Rimescola **5** e mescolando le 8 carte Azione rimanenti. Dopodiché, prendi la carta in cima al mazzo, mescolala con la carta Rimescola, e colloca queste due carte in fondo al Mazzo Azioni.

Mazzo Luoghi

Il Mazzo Luoghi include cinque carte 'Regioni delle Civiltà' che sono contrassegnate da un'icona bussola colorata in alto a sinistra **6**.

Rimuovi e mescola le cinque carte Regioni delle Civiltà.

Pescane casualmente una e procedi alle Città Iniziali (qui di seguito).

CITTÀ INIZIALI

EroBoto:

- 1) Colloca una delle Tessere Popolazione di EroBoto nella Regione della Civiltà mostrata sulla carta che hai pescato. Così, terrai traccia della regione Madrepatria della Civiltà di EroBoto per il resto della partita.
- 2) Pesca un'altra carta Regione della Civiltà delle 4 rimanenti. Colloca una delle Città di EroBoto in ciascuna delle due Regioni della Civiltà mostrate sulle due carte pescate. Colloca le Città nella casella contenente la Tessera Tesoro di maggior valore in ciascuna regione (ignorando le Tessere Tesoro di Monete). Prendi queste due Tessere Tesoro e usale per il passaggio 3, qui di seguito.
- 3) Segnalini Risorsa Iniziali di EroBoto: Prendi 3 segnalini risorsa (Pietra, Cibo, Idee) corrispondenti al tipo di risorsa della Tessera Tesoro di maggior valore tra le due. Prendi 2 segnalini risorsa del tipo della Tessera Tesoro di minor valore. Prendi 1 segnalino risorsa del tipo rimanente. Se EroBoto finisce con 5 di un tipo di risorsa, otterrà anche 1 ciascuno degli altri due tipi. Se c'è un pareggio per il valore di un tipo di risorsa, la preferenza di EroBoto è Idee > Pietre > Cibo.

Tu:

Colloca una delle due Città come per le regole usuali, ma NON in una delle due regioni in cui EroBoto ha collocato città. Questa è la regione Madrepatria della tua Civiltà. Rimuovi quella carta Regione della Civiltà, lasciandone 2 rimanenti.

Giocatore Statico:

- 1) Pesca casualmente una delle carte Regione della Civiltà rimanenti e colloca una Città del Giocatore Statico sulla Tessera Tesoro di valore minore (può essere di Monete) e colloca un Villaggio Manifatturiero del Giocatore Statico su una casella adiacente che NON contenga una Tessera Merce o Tesoro. Colloca un'altra Città del Giocatore Statico su una qualsiasi casella adiacente alla prima Città o Villaggio Manifatturiero che non contenga una Tessera Merce o Tesoro. Dopodiché, colloca un secondo Villaggio Manifatturiero su una qualsiasi tessera adiacente a una qualsiasi Città o Villaggio Manifatturiero del Giocatore Statico che NON contenga una Tessera Merce o Tesoro.
- 2) Nella regione mostrata sulla carta Regione della Civiltà rimanente, colloca un'altra Città del Giocatore Statico sulla Tessera Tesoro di valore minore (può essere di Monete) e colloca un Villaggio Agricolo del Giocatore Statico su una casella libera adiacente come sopra. Colloca un'altra Città e un altro Villaggio Agricolo su caselle adiacenti libere come sopra.

NOTA: Il Giocatore Statico, benché non segni punti, esiste per aggiungere contese quando si determina l'influenza di maggioranza nella regione.

NOTA: Qualora non fosse possibile collocare una Città o Villaggio del Giocatore Statico adiacente a uno che è già stato posizionato, puoi collocarle in una qualsiasi casella in quella regione che non contenga una Tessera Merce o Tesoro.

PREPARARE IL MAZZO LUOGHI

- 1) Rimetti le carte Regione della Civiltà nel Mazzo Luoghi.
- 2) Scegli uno dei Livelli di Espansionismo di EroBoto: Isolazionista, Standard, o Aggressivo. Il Livello di Espansionismo che sceglierai decreterà quanto EroBoto si espanderà aggressivamente e tenterà di reclamarle come sue.

Costruisci il Mazzo Luoghi in base al Livello di Espansionismo scelto, come segue:

- a) **Isolazionista** – EroBoto favorisce le sue regioni iniziali. Usa le carte Luogo seguenti per un Mazzo Luoghi Isolazionista (10 carte):
 - Le carte regione iniziale di EroBoto (2 di ciascuna regione: 4)
 - Le carte regione iniziale del Giocatore Statico (1 di ciascuna regione: 2)
 - La carta Rimescola (1)
 - Le carte regione Madrepatria della Civiltà di EroBoto (2)
 - Una delle due carte regione del Giocatore Statico (scelta a caso) (1)
- b) **Standard** – *EroBoto bilancia l'andare in nuove regioni e lo sviluppare le proprie regioni iniziali.* Usa le carte Luogo seguenti per un Mazzo Luoghi Standard (15 carte):
 - Tutte le dieci carte regione (2 di ciascuna regione: 10)
 - La carta Rimescola (1)
 - Le carte Minor Numero (2)
 - La carta regione Madrepatria della Civiltà di EroBoto (1)
 - Una delle due carte regione del Giocatore Statico (scelta a caso) (1)
- c) **Aggressivo** – *EroBoto mira alla dominazione del mondo e si concentra sul conquistare terre straniere.* Usa le carte Luogo seguenti per un Mazzo Luoghi Aggressivo (15 carte):
 - Tutte le dieci carte regione (2 di ciascuna regione: 10)
 - La carta Rimescola (1)
 - Una carta Minor Numero (1)
 - La tua carta regione (1)
 - Le carte regione del Giocatore Statico (2)

ESEMPIO: EroBoto inizia in Italia (regione Madrepatria della Civiltà) ed Egitto. Tu inizi in Assiria, e il Giocatore Statico inizia in Grecia e Numidia. Per assemblare un Mazzo Luoghi con Livello di Espansionismo "Standard", includi:

- 2 carte di ciascuna regione
- La carta Rimescola
- 2 carte "Minor Numero"
- La carta Italia rimanente, e
- Una carta casuale rimanente tra Grecia e Numidia



Su questa carta Luogo, EroBoto preferisce le idee, poi la pietra, e infine il cibo.



Per questa carta Azione, EroBoto pagherà 1 pietra per svolgere una delle tre azioni di Costruzione. Se non ha pietra, lavorerà per produrre 3 pietre.



Per questa carta Azione, EroBoto svolgerà un'azione Militare seguita da un'azione Tecnologia.

- 3) Una volta stabilito un Livello di Espansionismo e selezionate le carte per il Mazzo Luoghi, rimetti nella scatola le carte Luogo non selezionate.
- 4) Metti da parte la carta Rimescola e mescola le carte Luogo rimanenti. Poi, prendi le due carte in cima al mazzo, mescolale insieme alla carta Rimescola, e metti queste tre carte in fondo al Mazzo Luoghi.

Il Mazzo Luoghi è utilizzato quando EroBoto deve scegliere una regione in cui svolgere l'azione scelta, o per spezzare i pareggi. Queste situazioni includono:

- Decidere in quale Regione è collocata una Città, Villaggio o Unità Militare. Semplicemente, gira la carta in cima al Mazzo Luoghi e posiziona la tessera nella regione indicata **7**. Se quella regione non è una scelta legittima per EroBoto, sposta la tessera in senso orario o antiorario (come indicato sulla carta) lungo le regioni del Tabellone fino a raggiungerne una legittima.
- Spezzare i pareggi se due o più regioni sono "in pareggio" (vedi le Azioni di EroBoto di seguito). Se la carta "Minor Numero" è stata pescata e c'è un pareggio, inizia dalla regione Madrepatria di EroBoto e segui la direzione della freccia.
- Scegliere una risorsa specifica. **8** In queste circostanze, pesca una carta Luogo e guarda la riga delle risorse per determinare l'ordine di preferenza.

INIZIARE LA PARTITA

- 1) Risolvi gli effetti dei benefici iniziali del tuo Leader e le tue Tecnologie Iniziali come da regole usuali.
- 2) Inizia la partita, e il Primo giocatore sei proprio tu.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Tu (il giocatore umano) giocherai come descritto nel regolamento standard, alternando i turni con EroBoto.

TURNO DI EROBOTO

- 1) Pesca la carta in cima al Mazzo Azioni. Paga il costo in risorse mostrato, e svolgi la prima azione (vedi di seguito) se possibile. Se EroBoto non ha le risorse appropriate, svolgerà un'Azione Lavoro e otterrà invece 3 risorse del tipo mostrato. **9**

Se sulla carta è mostrata una seconda azione, svolgila subito dopo. Dopo aver risolto gli effetti della carta, mettila in cima alla pila degli scarti. **10**

- 2) Quando ripristini le carte prese da una fila sul tabellone, fai scorrere le carte rimanenti nella fila allontanandole dal loro mazzo in modo che la nuova carta pescata sia piazzata sullo spazio vuoto immediatamente accanto al mazzo.

AZIONI DI EROBOTO

COSTRUZIONE

Paga 1 Pietra e svolgi la prima azione possibile dalla lista della carta: **11**

- **Progetto e Villaggio:** EroBoto prende una carta Progetto e una carta Villaggio. Se c'è più di una carta Progetto nella fila delle carte Costruzione, prenderà quella con il simbolo Pilastro presente anche nella sua carta Leader. Se non ce n'è nessuna, prende quello più a destra nella fila.
Se non c'è una carta Villaggio nella fila, EroBoto collocherà un Villaggio del tipo di cui ne ha di più nella sua riserva. Metti la carta Progetto nella pila Progetti di EroBoto e metti la carta Villaggio fuori dal gioco.
- **Città e Villaggio:** EroBoto prende una carta Città e una carta Villaggio dalla fila delle carte Costruzione. (Ricorda di aggiungere Monete alla Zona Deposito di Tasse/Dazi come di norma). Se c'è più di una carta tra cui scegliere, prenderà quella con il simbolo Pilastro presente anche nella sua carta Leader. Se non ce n'è nessuna, prende quella più a destra nella fila.
Se non c'è una carta Villaggio nella fila, EroBoto collocherà un Villaggio del tipo di cui ne ha di più nella sua riserva. Metti entrambe le carte fuori dal gioco.
- **Villaggio e ottieni 1 Pietra:** EroBoto prende una carta Villaggio dalla fila Costruzione e ottiene 1 Pietra. Metti la carta Villaggio fuori dal gioco.

Se EroBoto non ha Città o Villaggi rimanenti nella sua riserva, perde quella porzione dell'azione.

Se EroBoto non ha Pietra svolgerà un'azione Lavoro, ottenendo 3 Pietra.

Scegliere una Regione per una Città o Villaggio

Quando costruisce nuove città o villaggi, EroBoto deve prima di tutto scegliere una regione, e poi un luogo dentro tale regione. Per sceglierla, pesca la carta in cima al Mazzo Luoghi:

- Se è nominata una regione, colloca una Città o Villaggio in tale Regione (vedi di seguito per scegliere un luogo specifico).
- Se la carta riporta "Minor Numero", colloca una Città o Villaggio nella Regione con il minor numero di Città di EroBoto.
- Se hai pescato la carta Rimescola, rimescola il Mazzo Luoghi come descritto nella *Preparazione, Preparare il Mazzo Luoghi, Passo 4*. Dopo aver rimescolato, pesca di nuovo.
- Se bisogna collocare un Villaggio e non ci sono Città di EroBoto o spazi liberi attorno alle sue Città nella regione, considera la regione successiva in senso orario o antiorario (come indicato sulla carta) e ripeti il procedimento. **12**

Scegliere il posizionamento di una Città all'interno di una Regione

- 1) Scegli la Tessera Tesoro con il valore maggiore. In caso di pareggio, usa la tessera che fornisce risorse del tipo di cui EroBoto ne ha di meno. Se c'è ancora un pareggio, gira la prima carta del Mazzo Luoghi e usa la sua lista di priorità. **13**
EroBoto ottiene solo 1 della risorsa mostrata sulla Tessera Tesoro. Se la tessera scelta ha Monete, prenderà invece 1 risorsa del tipo di cui ne ha di meno.



- 12** ESEMPIO: Poniamo che EroBoto debba collocare un Villaggio. Gira una carta Luogo, su cui è riportata la Grecia.



Collocherà un Villaggio in Grecia a meno che non vi sia nessuna casella disponibile attorno a nessuna delle sue città, nel qual caso considererà la regione successiva in senso orario sul tabellone e collocherà un Villaggio in Assiria.



- 2) Se in quella regione non ci sono Tessere Tesoro scegli una Tessera Merce, secondo questo ordine di priorità:
 - Merce che nessuno di voi possiede
 - Merce che EroBoto non possiede e tu sì
 - Merce che EroBoto possiede e tu no
 - Merce che possedete entrambi
- 3) Se non ci sono Tessere Merce disponibili, scegli uno spazio libero a caso.

Scegliere il posizionamento di un Villaggio all'interno di una Regione

EroBoto collocherà un Villaggio vicino a una delle sue Città dove può ottenere una Merce. Preferisce, nell'ordine:

- Merce che nessuno di voi possiede
- Merce che EroBoto non possiede e tu sì
- Merce che EroBoto possiede e tu no
- Merce che possedete entrambi
- Se ci sono più opzioni egualmente valide allo stesso livello di priorità, scegli casualmente tra quelle opzioni



14

TECNOLOGIA

Paga 1 Idea e usa la seguente lista di priorità per scegliere una carta Tecnologia per EroBoto: **14**

- 1) Ha un'icona in basso a sinistra:
Fornisce PV/Simbolo alla fine della partita. Metti la carta nella pila "Carte con PV/Simbolo" di EroBoto.
- 2) Ha un'icona o in basso a sinistra con un numero.
Fornisce un ammontare specifico di PV (per esempio, Città Stato o Casata Reale). Metti la carta nella pila "Carte che forniscono PV".
- 3) La carta con più simboli Pilastro della Civiltà in basso a destra.

Se più di una carta soddisfa i requisiti di cui sopra, EroBoto sceglierà quella con simboli presenti anche nella sua carta Leader, altrimenti sceglierà la carta più a sinistra.

Una volta selezionata una carta Tecnologia, prendi quella e la carta alla sua sinistra (o alla sua destra, se era la carta più a sinistra).

Metti fuori dal gioco ogni carta Tecnologia presa che non ha icone PV.

Se EroBoto non ha Idee svolgerà un'azione Lavoro, producendo 3 Idee.

MILITARE 15

A differenza delle altre azioni di EroBoto, quella Militare non richiede di pagare risorse per essere attivata. Pesca una carta Luogo e posiziona un'unità di Fanteria e una di Cavalleria nella regione mostrata, come da regole usuali (vedi pagina 5). Se EroBoto ha una sola unità militare rimasta, allora viene collocata quella e il resto dell'azione è ignorato. Se non gli rimangono unità militari, allora EroBoto ottiene 10 Monete.

POPOLAZIONE e TASSE E DAZI

Ogniqualevolta EroBoto pesca una carta Azione Popolazione o Tasse e Dazi, prima controlla se l'altro tipo di carta è accanto alla pila degli scarti del Mazza Azioni. In quel caso, EroBoto ottiene un'unità militare (pesca una carta Luogo per posizzionarla) e metti la carta appena selezionata in cima alla pila degli scarti.

Altrimenti, EroBoto paga 1 Cibo, mette la carta pescata accanto alla pila degli scarti, e la risolve come segue:

Popolazione: Prendi dalla fila la carta Popolazione con il maggior guadagno di Popolazione e mettila nella pila Popolazione di EroBoto. Alla fine della partita, otterrà Punti Vittoria in base al totale di popolazione guadagnata. **16**

Tasse e Dazi: Seleziona la carta con meno Malcontento, e mettila fuori dal gioco. Se c'è un pareggio di valori, prendi la carta a sinistra. Dopodiché, EroBoto raccoglie tutte le Monete nella Zona Deposito Tasse/Dazi più 10 Monete ulteriori. Alla fine della partita, otterrà punti in base a quante Monete possiede. **17**

Se EroBoto non ha Cibo svolgerà un'azione Lavoro, ottenendo 3 Cibo.

RIMESCOLA

Innanzitutto, svolgi l'Abilità del Leader mostrata sulla carta Rimescola e in base al Leader di EroBoto: **18**

- Artista: azione Tecnologia
- Ingegnere: azione Costruzione con priorità Città/Villaggio
- Agricoltore: Colloca un Villaggio Agricolo
- Generale: azione Militare
- Magistrato: azione Costruzione con priorità Progetto/Villaggio
- Mercante: raccoglie le Monete dalla Zona Deposito Tasse e Dazi più 10 Monete dalla riserva
- Filosofo: azione Tecnologia
- Sacerdotessa: raccoglie le Monete dalla Zona Deposito Tasse e Dazi più 10 Monete dalla riserva
- Scriba: azione Militare

Inoltre, EroBoto ottiene 1 tessera Meraviglia casuale. A ogni modo, se ha più Meraviglie che Traguardi della Civiltà, ottiene invece una tessera Traguardo della Civiltà. Se uno qualsiasi dei due tipi di tessera è esaurito, EroBoto prende l'altro tipo. Se sono entrambi esauriti, ignora questo beneficio.

Colloca la Meraviglia in una casella libera nella regione in cui EroBoto ha più Influenza, ignorando i requisiti di piazzamento (per esempio, se viene scelto il Faro di Alessandria e non ci sono caselle portuali disponibili nella regione, la Meraviglia verrebbe comunque piazzata in un'altra casella libera).

Una volta che è stata ottenuta la Meraviglia o il Traguardo, rimescola tutte le carte Azione come descritto nella *Preparazione, Mazza Azioni e Luoghi di EroBoto, Mazza Azioni* a pagina 3.

15



16



17



18



- 19** **ESEMPIO:** La partita è terminata, e EroBoto ha 8 Città e 9 Villaggi sul tabellone, con le seguenti carte e tessere nella sua area di gioco:



CALCOLO PUNTI

Prima di calcolare i PV, conduci la Guerra:

- 1) Gira la carta in cima al Mazzo Luoghi per determinare qual è la regione bersaglio di EroBoto. La regione bersagliata deve contenere almeno una unità militare di entrambi. Se la regione pescata non è legittima, segui la direzione della freccia fino al raggiungimento di una regione legittima. Se non ci sono regioni legittime, ignora questo effetto.
- 2) Una volta scelta una regione legittima, EroBoto rimuoverà una delle tue unità Militari nella regione per ogni simbolo Pilastro della Civiltà Militare che ha. EroBoto preferisce rimuovere Macchine d'Assedio, poi Cavalleria, poi Fanteria.

Poi si conduce il Calcolo Punti, come da regole usuali. Calcola i punti solo per te ed EroBoto – ignora i punti del Giocatore Statico. Una volta completato il Calcolo Punti, aggiungi 1 Città e 1 Villaggio a ciascuna delle regioni del Giocatore Statico (come nella preparazione).

TERMINARE LA PARTITA

La partita termina come per le regole usuali.

PUNTEGGIO FINALE **19**

EroBoto totalizza 2 PV per ciascuna Città e 2 PV per ciascun Villaggio che ha sul tabellone. Non perde PV per il Malcontento.

EroBoto guadagna i seguenti PV (a Difficoltà Moderata):

- 6 PV per ciascuna carta Tecnologia nella sua pila "Carte con PV/Simbolo"
- PV come mostrato sulle carte nella sua pila "Carte che forniscono PV"
- 6 PV per ogni carta Progetto che ha
- 6 PV per ogni tessera Trapianto della Civiltà che ha
- 8 PV per ogni tessera Meraviglia che ha
- 1 PV per ogni 10 Monete che ha
- 1 PV per ogni 5 Popolazione sulle carte Popolazione che ha.

EroBoto totalizzerà i seguenti PV:

- 8 Città x 2 + 9 Villaggi x 2 = 34 PV
- 5 carte PV/Simbolo x 6 = 30 PV
- Carte che forniscono PV = 11 PV
- 4 carte Progetto x 6 = 24 PV
- 3 Traguardi della Civiltà x 6 = 18 PV
- 4 Meraviglie x 8 = 32 PV
- 65 Monete = 6 PV
- 13 Popolazione = 2 PV

Quindi, il punteggio finale di EroBoto è 157 PV.

CALIBRARE LA DIFFICOLTÀ DI EROBOTO

Le regole e il calcolo del punteggio finale di cui sopra riguardano il Livello di Difficoltà standard (Moderato), che dovrebbe essere usato da chi ha giocato Mosaic una manciata di volte. La difficoltà di EroBoto può essere calibrata su un livello più facile o difficile in base ai seguenti aggiustamenti:

Modalità Facile:

- Seleziona 9 carte Azione con **F** in evidenza in basso a destra
- EroBoto ottiene 2 risorse (anziché 3) quando non ha le risorse per svolgere un'azione
- EroBoto segna punti come segue:
 - 3 PV per ciascuna carta Tecnologia nella sua pila "Carte con PV/Simbolo"
 - PV come mostrato sulle carte nella sua pila "Carte che forniscono PV"
 - 3 PV per ogni carta Progetto che ha
 - 3 PV per ogni tessera Traguardo della Civiltà che ha
 - 5 PV per ogni tessera Meraviglia che ha
 - 1 PV per ogni 20 Monete che ha
 - 1 PV per ogni 10 Popolazione sulle carte Popolazione che ha

Modalità Difficile:

- Seleziona 9 carte Azione con **D** in evidenza in basso a destra
- EroBoto ottiene 4 risorse (anziché 3) quando non ha le risorse per svolgere un'azione
- EroBoto segna punti come segue:
 - 9 PV per ciascuna carta Tecnologia nella sua pila "Carte con PV/Simbolo"
 - PV come mostrato sulle carte nella sua pila "Carte che forniscono PV"
 - 9 PV per ogni carta Progetto che ha
 - 9 PV per ogni tessera Traguardo della Civiltà che ha
 - 12 PV per ogni tessera Meraviglia che ha
 - 1 PV per ogni 5 Monete che ha
 - 1 PV per ogni 5 Popolazione sulle carte Popolazione che ha

Modalità Esperto:

- Seleziona 9 carte Azione con **E** in evidenza in basso a destra
- EroBoto ottiene 4 risorse (anziché 3) quando non ha le risorse per svolgere un'azione
- EroBoto segna punti come segue:
 - 9 PV per ciascuna carta Tecnologia nella sua pila "Carte con PV/Simbolo"
 - PV come mostrato sulle carte nella sua pila "Carte che forniscono PV"
 - 9 PV per ogni carta Progetto che ha
 - 9 PV per ogni tessera Traguardo della Civiltà che ha
 - 12 PV per ogni tessera Meraviglia che ha
 - 1 PV per ogni 5 Monete che ha
 - 1 PV per ogni 3 Popolazione sulle carte Popolazione che ha

CALIBRARE LA DURATA DELLA PARTITA

Se desideri giocare una partita più lunga, distribuisci da una a tre tessere aggiuntive di ciascuno dei tipi Età dell'Oro, Traguado della Civiltà e Meraviglia nelle rispettive file durante la preparazione.

APPENDICE

USARE EROBOTO IN UNA PARTITA CON PIÙ GIOCATORI

Usate tutte le regole di EroBoto con i seguenti cambiamenti:

- Non usate le regole per il Giocatore Statico.
- Non tenete traccia delle risorse di EroBoto a parte le Monete che ottiene dall'azione Tasse e Dazi. Svolgerà sempre l'azione che pesca (tranne per le restrizioni di Tasse e Dazi/Popolazione) e non svolgerà mai l'azione Lavoro.
- Prende solo una carta Tecnologia alla volta.
- Costruisce solo il primo elemento quando svolge l'azione Costruzione.

Modalità Solitario di: Dávid Turczi & John Albertson

Sviluppo e playtesting: Nigel Buckle, Simon Mounsey, Dan Vujovic, Glenn Drover

MOSAIC

UNA STORIA DI CIVILIZZAZIONE

