

AUTOMA PARA

SCYTHE

INVASORES DAS TERRAS ALÉM

DESIGN POR DAVID STUDLEY

CONSELHEIROS ESPECIAIS: LINES J. HUTTER & MORTEN MONRAD PEDERSEN

COMPONENTES

2 Cartas de referência do Automa (com mudanças especiais nas regras para as facções Albion e Togawa)

PREPARAÇÃO

Se o Automa estiver jogando como Albion ou Togawa, posicione os quatro marcadores de Bandeira ou de Armadilha (o que for apropriado) no tabuleiro de facção do Automa. Embaralhe os marcadores de Armadilha e posicione-os virados para baixo. Você está pronto para começar.



JOGANDO

Todas as regras do livro original de regras do Scythe Automa continuam em vigor, exceto as que tiverem sido expressamente alteradas neste livro de regras. Estas modificações são feitas apenas em relação às facções Albion e Togawa.

As Armadilhas e Bandeiras posicionadas pelo Automa não têm efeito sobre o movimento dele, exceto que, às vezes, o personagem do Automa jogando com Togawa se moverá para uma armadilha desarmada. As Armadilhas posicionadas por você podem influenciar o movimento dele.

Como o Automa recebe os pontos adicionais concedidos por Armadilhas ou Bandeiras, jogar contra as novas facções apresenta um desafio maior. É preciso análise cuidadosa para triunfar.

RESTRIÇÕES DE MOVIMENTO PARA ALBION E TOGAWA

As regras originais afirmam que, enquanto o marcador de Trilha de Estrelas estiver em um espaço com um , as unidades do Automa não podem usar lagos nem atravessar rios. Quando o Automa estiver jogando como Albion ou Togawa, as unidades dele têm uma restrição adicional: elas não podem se mover para um território com um túnel enquanto o marcador da Trilha de Estrelas estiver em um espaço com um .

O AUTOMA JOGANDO COMO ALBION

POSICIONANDO BANDEIRAS: Com Albion, o Automa ganha a vantagem de posicionar as Bandeiras fornecidas no Scythe: Invasores das Terras Além. Ao final da partida, as Bandeiras conferem pontos conforme descrito nas regras da expansão. O posicionamento de Bandeiras ocorre ao se resolver a ação Encontro/Fábrica (🏰). Após terminar o movimento dele, se o Automa tiver alguma Bandeira restante, posicione uma no território em que o personagem dele estiver.

O AUTOMA JOGANDO CONTRA ALBION

Não há mudanças quando você joga com a facção Albion.

O AUTOMA JOGANDO COMO TOGAWA

POSICIONANDO ARMADILHAS: Com Togawa, o Automa ganha a vantagem de posicionar as Armadilhas fornecidas em Scythe: Invasores das Terras Além. Ao final da partida, as Armadilhas conferem pontos conforme descrito nas regras da expansão. O posicionamento de Armadilhas ocorre ao se resolver a ação Encontro/Fábrica (🏰). Após terminar o movimento dele, se o Automa tiver quaisquer Armadilhas restantes, posicione uma Armadilha armada, escolhida aleatoriamente, no território em que o personagem dele estiver. Você não pode ver qual Armadilha foi selecionada, a não ser que a ative durante curso normal da partida.

REARMANDO ARMADILHAS: Se ao avaliar a ação Encontro/Fábrica (🏰) não houver um movimento válido e houver Armadilhas desarmadas no tabuleiro, o personagem se move para o território contendo uma Armadilha desarmada e a arma.

Essa ação segue todas as regras da ação Encontro/Fábrica (🏰), *exceto* que o território com a Armadilha desarmada não precisa estar nas imediações de nenhuma unidade do Automa para ser válido. *O personagem do Automa pode se mover para qualquer território com uma Armadilha desarmada* ao fazer a ação Encontro/Fábrica (🏰).

Se houver mais de uma Armadilha desarmada, escolha a que estiver mais próxima de uma unidade inimiga. Use a ordem normal de leitura para desempatar.

O AUTOMA JOGANDO CONTRA TOGAWA

O Automa ativa Armadilhas e sofre penalidades como em uma partida com múltiplos jogadores, *exceto pela Armadilha cuja penalidade é perda de popularidade*, que o Automa pode ativar, mas não sofre a penalidade.

Para que o Automa tente efetivamente ativar Armadilhas, adicionou-se o critério de desempate “Território com uma Armadilha armada” (antes da “Ordem normal de leitura”) para *todas as ações de movimento* contra esta facção. Portanto, ao escolher um destino, haverá três desempates em vez de dois:

DESEMPATE 1: O território mais próximo da Fábrica.

DESEMPATE 2: O território com uma Armadilha armada.

DESEMPATE 3: Ordem normal de leitura.