

Regole in solitario by Andrea Garbini

Solitario

Ho creato queste regole consapevole che sono una tremenda forzatura, e che il gioco e' fantastico cosi come e' stato ideato.

Ma trovare altre persone per poter giocare non e' mai facile.

Quindi eccovi queste regole che permettono di giocare in solitario. Ho dovuto introdurre una buona dose di fortuna per compensare, ma posso assicurarvi che l'esperienza di gioco si avvicina abbastanza al gioco normale.

Buon divertimento a tutti.

Per qualsiasi domanda o chiarimento
williamtriker@hotmail.com

Adulruna Rediviva

C Shine on me Runa Runa rediviva, you're
reborn at last, from the past Adulruna Rediviva
Adulruna Hear the calling: "Walk to meet me!
Run to meet me!" In ancient days, in an ancient world,
the Sings sang their melodies But the song is lost.
When Sings speak the words of gods



THERION



www.therion011.com

Per giocare in solitario, dovete usare le regole opzionali per una partita a 3 giocatori. Le normali regole di gioco restano valide, ad eccezione delle seguenti regole che si sostituiscono e/o aggiungono a quelle esistenti nel regolamento originale. Munitevi inoltre di: 1d6, 1d8, 1d20.

PREPARAZIONE

Mescolate le carte personaggio e pescatene una. Sceglietene altre 5 e ponetele coperte e separate sul tavolo. Scegliete ora il prescelto e posizionatelo parzialmente sotto la plancia coperto. La carta che rimane sarà il Personaggio Sconosciuto. Ovviamente potrete guardare solo la carta personaggio che vi appartiene. Aggiungete un set completo di 4 carte Azione al vostro personaggio, e ad ogni personaggio che avete estratto, formando così oltre al vostro mazzo, altri 5 mazzi che andranno mescolati bene e tenuti sempre nascosti e separati. Piazzate solo il vostro segnalino colorato sulla linea del Tempo alla posizione "36" e "0" sulla linea della Musica. Con 1d6 stabilite casualmente l'ordine di tutti i segnalini colorati sulla zona Ordine Turno.



FASI DI GIOCO

Fase 2 - Asta per l'Ordine di Turno

A partire dalla 6° posizione, lanciate 1d6 per ogni segnalino (compreso il vostro) per stabilire quale sia la sua posizione nel suo prossimo turno. Se la posizione è già occupata, assegnate al segnalino la prima posizione peggiore, se non ci fosse ripetete il lancio del dado. Terminata l'assegnazione del turno, pagate in termini di tempo la vostra posizione: 1° 5 caselle tempo, 2° 4 caselle, 3° 3 caselle, 4° 2 caselle, 5° e 6° 1 casella.

Fase 3 - Posizionare gli Indizi

Sulla plancia di gioco sono presenti delle caselle con dei nomi all'interno. Questi saranno i luoghi dove dovrete posizionare gli indizi attraverso un lancio di dado (1d20) e seguendo le indicazioni della seguente tabella. Considerate che il numero 1, corrispondente a "Ospedale nuovo dei Pazzarelli", si trova in alto a sinistra e che questa numerazione prosegue verso il basso per poi passare alla colonna a destra dall'alto verso il basso e così via. In ogni turno piazzate solo 2 indizi.

- 01) Ospedale nuovo dei Pazzarelli
- 02) La Consolata
- 03) Palazzo di Città
- 04) Teatro Alfieri
- 05) Arsenale
- 06) Palazzo Barolo
- 07) San Rocco
- 08) Arcivescovado
- 09) Portone del Diavolo
- 10) Cappella della Sindone
- 11) Convento dei Carmelitani
- 12) Giardini Reali
- 13) Teatro Carignano
- 14) Biblioteca di Filosofia
- 15) Quartiere Ebraico
- 16) Stamperia
- 17) Ospedale di San Giovanni
- 18) Mole Antonelliana (luogo mistico)
- 19) Museo di Scienze Naturali
- 20) Tempio Valdese (luogo mistico)



Fase 4.1 – Scegliere un Personaggio

A partire dal segnalino in prima posizione nell'Ordine di Turno, lanciate 1d8 e posizionatelo sul corrispondente personaggio della Plancia dei Personaggi. Non togliete il segnalino dalla zona Ordine di Turno, ma usatene uno di quelli inutilizzati. Arrivati al vostro segnalino, decidete liberamente il personaggio che vi interessa tra quelli liberi e passate pure alla fase successiva.



Fase 4.4 – Compiere un'Azione

Tutte le azioni si svolgono normalmente, con una leggera differenza per l'Indagine. Quando si indaga, scegliete un mazzo tra i 5 che avete creato all'inizio (o il Personaggio Sconosciuto), e dopo avere visto le carte, rimettetetele nello stesso mazzo e mescolate. Stessa cosa in qualsiasi altra fase.



Fase 5 – Giocare Tessere Luogo

Potete giocare sempre una tessera luogo, senza per forza essere l'ultimo del turno.