



Rising Sun Automa

Si gioca con minimo di 2 AI, da 3 a 6 giocatori. Eseguite il setup in base al numero di giocatori. Mescolate il mazzo di 68 carte Automa, che regola le azioni delle AI giocanti. Se il mazzo termina, mescolate gli scarti e formate un nuovo mazzo Automa. Solo i giocatori umani usano le Abilità Speciali dei loro Clan. Alcune scelte sono definite casuali, in questi casi munitevi di un dado, una moneta, o qualsiasi cosa che vi consenta di scegliere in modo casuale.

Tutti i giocatori AI:

- Non guadagnano mai Monete o Ronin, convertono sempre questi in PV con rapporto 1:1.
- Non utilizzano mai le Abilità speciali dei loro Clan.
- Non pagano mai Monete per qualcosa.
- Non seguono le regole delle carte Stagione, ad eccezione della carte Mostro e Miglioria Inverno.
- Non ottengono mai monete da Bonus Mostro, ma 1 PV per ogni Moneta che avrebbero ottenuto.
- Prendono possesso dei Mostri abilitati subendo le limitazioni dei Clan Dinastici (Dynasty Invasion exp).
- Quando dovete scegliere una Provincia sul tabellone per le AI, fate riferimento alle Province in Guerra partendo dall'alto o partendo dal basso. Solo la prima Provincia su questo percorso che soddisfa i requisiti richiesti sarà la Provincia scelta. In alcuni casi nessuna Provincia in Guerra soddisfa i requisiti, in questo caso scegliete casualmente tra le Province non in Guerra. Questo controllo sarà chiamato:
 - La Provincia nell'Ordine delle Province in Guerra partendo dall'alto: **OPGa**
 - La Provincia nell'Ordine delle Province in Guerra partendo dal basso: **OPGb**

Preparazione Stagionale

Effettuate il setup della Stagione normalmente, i giocatori umani raccolgono le entrate.

Restituite gli Ostaggi posseduti ai rispettivi proprietari, l'Automa riceve 2 PV anziché 1 Moneta per ogni Ostaggio restituito.

Cerimonia del Tè

Annulate tutte le eventuali Alleanze già presenti. Pescate una carta dal mazzo delle carte Automa, e verificate i colori nei cerchi sulla carta. I Giocatori corrispondenti ai colori indicati, sono da questo momento Alleati.

Esempio:  Il giocatore celeste e Blu saranno alleati.

Chiamata alle Armi

Dopo la Cerimonia del Tè, e mai all'inizio del gioco (Primavera), c'è questa fase aggiuntiva che viene eseguita obbligatoriamente, e che consente di eseguire un Reclutamento aggiuntivo. Ogni giocatore recluta 1 miniatura di qualsiasi tipo da piazzare su ogni Roccaforte che possiede. Gli Shinto piazzati in questa fase possono essere mandati nei Santuari. L'ordine di Reclutamento è stabilito dalla tabella dell'Onore.

- Giocatore Umano – Sceglie le miniature dalla riserva e le piazza su ogni sua Roccaforte.
- Giocatore AI – Pesca una carta Automa per ogni miniatura da piazzare, per stabilire il tipo. Se tutti i tipi di miniatura indicati sulla carta sono terminati, pesca un'altra carta fino al piazzamento di 1 miniatura su ogni Roccaforte o fino al termine delle miniature nella riserva. Scegliete prima le Roccaforti in **OPGa**.

Fase Politica

Il giocatore di turno pesca 4 Mandati Politici e ne sceglie 1. Tutti gli altri giocatori (sia AI che umani) agiscono a turno in senso orario. In Base a chi è di turno, ci si comporta come segue:

- **Giocatore Umano**
 - Esegue l'azione se possibile, poi il turno passa al successivo giocatore. Se il successivo giocatore è:
 - Umano – Esegue la sua azione usufruendo del bonus Alleato se presente.
 - AI – Pesca una carta Automa ed esegue l'azione del Mandato come indicato sulla carta.
 - Quando tutti hanno eseguito la propria azione, il giocatore umano che ha scelto il mandato, esegue la sua azione se non l'ha eseguita prima.
- **Turno AI**
 - Il giocatore AI pesca 4 Mandati Politici e 1 carta Automa. Piazza i Mandati scoperti e in fila. Il primo sarà il n°1, il secondo il n°2, etc. Se il Mandato **obbligatorio** sulla carta è disponibile tra le 4 tessere Mandato pescate, e nessuno lo ha ancora scelto, il giocatore AI sceglierà quel Mandato. Altrimenti prenderà il Mandato scritto sulla carta. Esempio: **MANDATO 2**, prendete il mandato nella 2 posizione.
 - Il giocatore AI esegue l'azione del Mandato come indicato sulla carta Automa già pescata.
 - Il turno passa al successivo giocatore in senso orario, che agisce come descritto in precedenza nel turno del giocatore umano, fino a che tutti i giocatori hanno eseguito l'azione di quel Mandato.

Mandati Politici – Per ciascuna AI pescate una carta Automa, o più, per risolvere ogni Mandato Politico.

- **Reclutamento** – Piazzate 1 Miniatura in ogni Roccaforte nelle Province in Guerra in **OPGa**, e poi in quelle rimanenti. Se nella riserva ci sono più tipi di Miniature, pescate una carta Automa altrimenti piazzate 1 Miniatura senza pescare la carta. Partendo dalle figure più a sinistra, recluta la corrispondente miniatura sulla Roccaforte. Pescate un'altra carta se i tipi non corrispondono a nessuna miniatura nella riserva. Prosegue così fino a quando non ha reclutato su ogni Roccaforte (compreso il bonus della miniatura aggiuntiva se Alleato o giocatore che ha scelto il Mandato) o terminato tutte le miniature. Se recluta un Mostro sceglietelo casualmente se più di 1.
- **Schieramento** – Pescate una carta Automa per muovere tutte le miniature presenti sulla mappa, che si sposteranno una alla volta fino ad un numero massimo di Province indicato (1 o 2). Scegliete la Provincia di partenza in modo casuale. Se nella Provincia di partenza ci sono più tipi di Miniature, pescate una carta aggiuntiva per stabilire chi muoverà prima in base alle figure sulla carta e sempre di un numero di Province indicato sulla carta Automa iniziale. Si muovono solo verso la Provincia **OPGa**, dove hanno forza assente, minore, o pari al nemico, e se con il movimento la raggiungono. Se durante questo controllo la Provincia di partenza della Miniatura corrisponde alla Provincia di arrivo, non muove, e voi passate alla Miniatura successiva. Se la Provincia dove si trova attualmente la miniatura è in Guerra e l'AI ha forza maggiore, allora non si muove; a meno che dopo tale movimento la forza rimanga sempre maggiore. Se nella Provincia di partenza c'è un Kami alleato, la miniatura non può lasciare il Kami solo nella Provincia. Se è stato l'AI o un suo Alleato ad aver giocato *Schieramento*, dopo aver mosso tutte le Miniature costruisce una Roccaforte nella Provincia **OPGa** dove ha forza maggiore.
- **Addestramento** – L'AI prende 1 carta Stagione tra le disponibili, seguendo la priorità indicata nella carta Automa pescata. Prende sempre quella dal costo più alto di quel tipo (se parità decidete casualmente). Se non ci sono più carte disponibili, ottiene 1 PV.
- **Raccolto** – Se questo Mandato è stato giocato dall'AI o dal suo Alleato, guadagna i PV indicati sulla carta Automa pescata, altrimenti ottiene 1 PV. Se un giocatore umano è Alleato dell'AI che ha giocato il Mandato, otterrà le risorse dalle Province dove ha la maggioranza.
- **Tradimento** – Pescate una carta Automa, e verificate se sul tabellone c'è una Provincia in Guerra, dove sia possibile sostituire 2 Miniature di differenti giocatori con 2 Miniature dello stesso tipo dell'AI. Se più Province soddisfano il requisito, scegliete tra queste la prima Provincia in Guerra seguendo l'ordine indicato sulla carta pescata (dal basso o dall'alto). Se non è possibile sostituire in un'unica Provincia le 2 miniature, allora la scelta avviene partendo dal senso inverso a quello indicato sulla carta, e sostituendo 1 miniatura nella prima Provincia possibile per poi passare alla successiva Provincia sempre seguendo l'ordine inverso indicato sulla carta Automa pescata. La priorità di scelta del tipo è: Mostro, Shinto, Bushi. Scegliere prima le Miniature dei giocatori umani. Se tutti umani o tutti AI, la scelta avviene così:
 - Se tutti i giocatori sono AI, scegliete quelle del Clan dalla forza maggiore.
 - Se tutti i giocatori sono umani: scegliete prima quelli NON Alleati con l'AI che sta tradendo. Se ancora parità scegliete casualmente.

Turno dei Kami

Se l'Al ha la maggioranza di adoratori in un Santuario, ne ottiene i benefici, 1 PV, la Miniatura Kami, e la relativa carta (Kami Unbound). Quest'ultima sarà alleata all'Al, fino a quando avrà la maggioranza nel relativo Santuario, altrimenti la miniatura sarà spostata sulla plancia dal nuovo alleato che prenderà anche la carta. Se l'alleato non cambia e la Miniatura Kami è già sul tabellone, va riposizionata in base alle regole del Kami. Le Miniature Kami non muoiono mai in battaglia, ma contano ai fini della forza del Clan alleato.

- **Amaterasu** – Sposta il suo segnalino Clan in cima all'indicatore Onore, se è già in cima ottiene 2 PV. La Miniatura Kami sarà piazzata nella Provincia dove ha presenza ma non forza maggiore. Se questa condizione è presente in più Province scegliete la Provincia **OPGa**. Bonus: come da carta.
- **Fujin** – Sposta fino a 2 miniature da una singola Provincia dove ha la forza maggiore, verso una Provincia adiacente dove non ha presenza o ha forza minore rispetto ai nemici. Questo movimento avviene solo se dopo aver mosso ogni singola miniatura, nella Provincia di partenza la sua forza rimane sempre la maggiore. A parità di forza nelle Province di partenza scegliete in modo casuale. Muovete verso la Provincia **OPGa** adiacente. La priorità di scelta delle Miniature da muovere è la seguente: Mostro, Daymo, Shinto, Bushi. La Miniatura Kami sarà piazzata nella Provincia **OPGb** dove ha presenza con forza maggiore. Bonus: come da carta.
- **Raijin** – Piazza 1 Bushi dalla sua riserva nella Provincia **OPGa** dove può ottenere la maggioranza con tale piazzamento. Se non può ottenere la maggioranza in nessuna Provincia in Guerra, sceglie la Provincia **OPGa** dove ha la sua forza maggiore. La Miniatura Kami sarà piazzata nella Provincia dove ha presenza con forza maggiore contando solo i Bushi. Se questa condizione è presente in più Province scegliete quella **OPGa**. Bonus: come da carta.
- **Ryujin** – Prende la Carta Stagione più costosa, seguendo quest'ordine di scelta: Miglioria Inverno, Mostro, Potenziamento, Virtù, Miglioria Guerra. A parità di costo e di tipo effettuate una scelta casuale. La Miniatura Kami sarà piazzata nella Provincia dove ha presenza ma non forza maggiore. Se questa condizione è presente in più Province, o se il Clan ha forza maggiore in ogni Provincia dove è presente, scegliete quella **OPGa**. Bonus: come da carta.
- **Hachiman** – Guadagna 2 PV. La Miniatura Kami sarà piazzata nella Provincia dove ha forza maggiore e scarto minore tra la sua forza e la seconda forza nemica. Se questa condizione è presente in più Province, scegliete quella **OPGb**. Bonus: annulla la presenza di Ronin.
- **Susano** – Guadagna X PV, dove X è pari al numero di Roccaforti dell'Al sulla mappa. La Miniatura Kami sarà piazzata nella Provincia in Guerra dove NON ha alcuna sua presenza ma miniature nemiche. Se questa condizione è presente in più Province scegliete quella con più presenza di giocatori umani, altrimenti quella **OPGb**. Bonus: annulla completamente la Guerra per la conquista di quella Provincia facendo tornare tutte le miniature nelle riserve dei loro proprietari.
- **Tsukuyomi** – Guadagna 2 PV. La Miniatura Kami sarà piazzata nella Provincia dove ha presenza ma non forza maggiore. Se questa condizione è presente in più Province scegliete quella **OPGa**. Bonus: La miniatura Tsukuyomi darà forza +4.

Fase di Guerra

Risolta come di consueto.

Risoluzione Battaglia

- AI contro AI
 - Pescate 1 carta Automa per ciascun giocatore AI presente in battaglia.
 - Sommate il valore di Guerra sulla carta alla forza delle AI (come se fossero dei Ronin).
 - Chi ha il valore più alto, vince. In caso di parità vince chi ha più Onore.
 - Le AI che hanno perso rimuovono tutte le miniature in , anche se Alleate tra loro.
 - Il Vincitore riceve 1 PV per ogni miniatura uccisa, come se avesse vinto “Poemi Imperiali”.
- AI (1 o più) contro Giocatore/i
 - Il giocatore/i umano/i punta monete sui Vantaggi di Guerra che desidera.
 - Per ogni Vantaggio di Guerra, ogni AI presente pesca una carta Automa.
 - Se sulla carta pescata per un determinato Vantaggio, non è riportato il simbolo di quel Vantaggio di Guerra, la carta viene scartata e il Vantaggio di Guerra non è ottenuto da quella AI.
 - Se sulla carta pescata per un determinato Vantaggio, è riportato il simbolo di quel Vantaggio di Guerra, si confronta il valore di Guerra sulla carta con le monete puntate dal/i giocatore/i umano/i. Vince il valore più alto. A parità di valori (zero compreso) vince l’Onore più alto.
 - I giocatori umani che perdono il Vantaggio di Guerra su cui avevano speso delle Monete, ne ricevono la metà arrotondata per difetto di quelle spese.
 - Se l’AI vince:
 - **Seppuku** – L’AI uccide tutte le sue miniature e guadagna PV e Onore pari alle miniature uccise, se NON ha la forza maggiore presente, altrimenti vince solo il vantaggio senza usarlo.
 - **Prendere Ostaggio** – Se presenti più Clan nemici, sceglie il Clan dalla forza più bassa. Prende in Ostaggio sempre la Miniatura nemica dalla forza più alta. Se più Clan sono in parità sceglie prima il Clan del giocatore umano. Una volta presa la miniatura nemica, guadagna 1 PV e il Clan a cui ha preso l’Ostaggio perde 1 PV.
 - **Ingaggiare Ronin** – I soldi puntati sul Vantaggio di Guerra corrisponderanno ai Ronin che si aggiungeranno alla battaglia per l’AI.
 - **Poeti Imperiali** – L’AI guadagna PV pari al numero delle Miniature uccise.

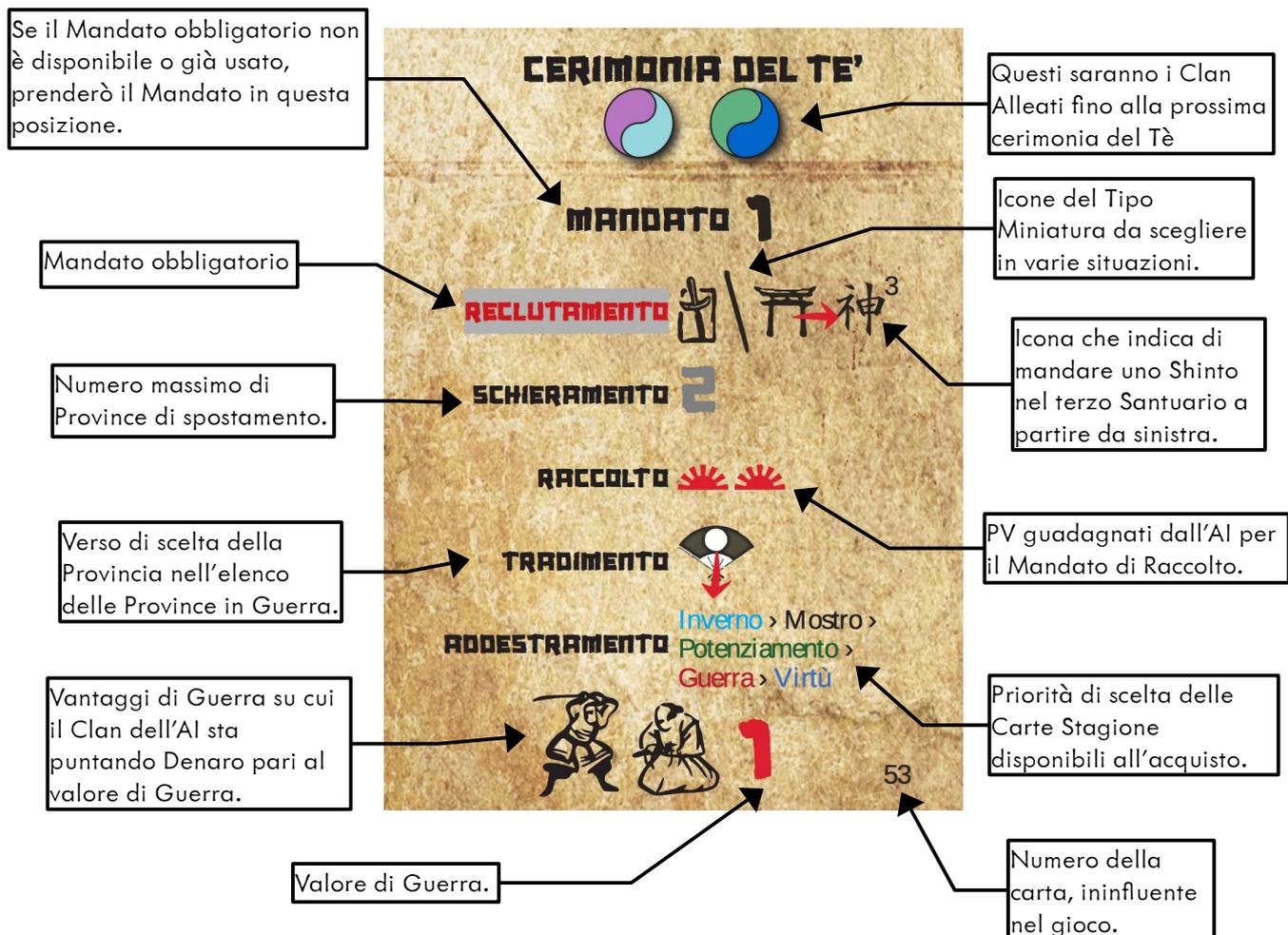
Ripristino Stagionale

Come da regolamento normale.

Fine della Partita – Conteggio Finale

- Si restituiscono tutti gli ostaggi, le AI guadagnando 2 PV per ogni Ostaggio restituito.
- I giocatori AI otterranno 1 PV per ogni simbolo moneta, relativo al costo, sulle carte Stagione in loro possesso, per un minimo di 1 PV per carta, escludendo le carte Miglioria Inverno da questo conteggio.
- Tutti i giocatori ottengono i PV dati dalle carte Miglioria Inverno.
- Tutti i giocatori ottengono 4 PV per ogni Provincia conquistata.
- Solo i giocatori AI ottengono punti per Onore: 1° posto 6 PV, 2° posto 4 PV, 3° posto 2 PV.

Anatomia delle carte Automa



Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori

Il presente documento è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori, realizzato senza fini di lucro e con il solo scopo di modificare il gioco con nuove regole o per sostituirne alcune. L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nel presente documento.