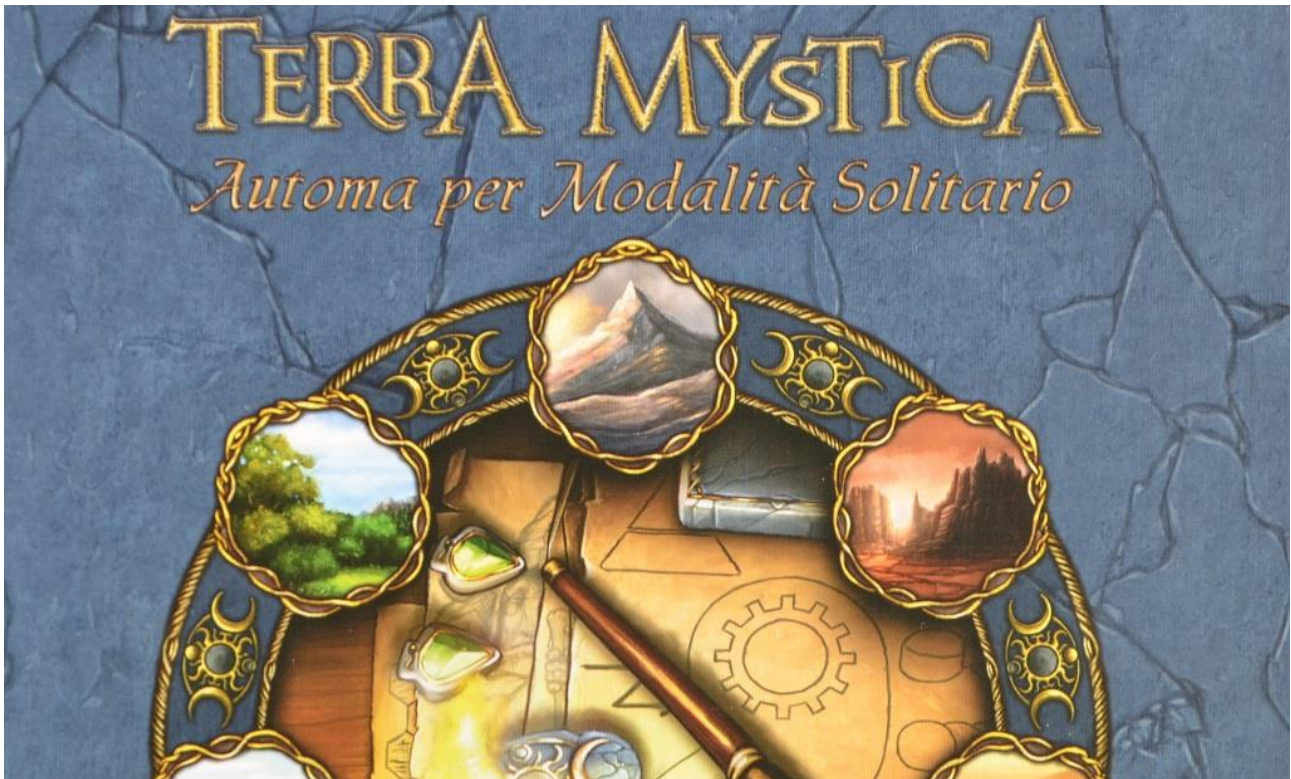


TERRA MYSTICA: AUTOMA

La saga di Terra Mystica ora può essere giocata anche “in solitario”



Introduzione

Balena Ludens ha sempre seguito con grande interesse le “uscite” di questo piccolo capolavoro, a partire dal primo “volume” ([Terra Mystica](#), pubblicato nel 2012) e proseguendo con le sue espansioni: [Fuoco e ghiaccio](#) (del 2014), [Mercanti del Mare](#) (2019), **Big Box** e, se vogliamo, anche [Progetto Gaia](#) (ambientato però nello spazio).

La scatola di [Terra Mystica: Automa](#), appena pubblicato in italiano da [Cranio Creations](#), viene a completare la saga aggiungendo le regole ed i materiali necessari per giocare in solitario contro un avversario... fantasma chiamato “Automa”: in realtà il regolamento prevede anche una modalità a TRE (due umani e Automa) ma ne parleremo rapidamente alla fine di questa presentazione.

Daremo inoltre per scontato che i lettori conoscano già il gioco base (altrimenti possono andarsi a leggere le nostre recensioni utilizzando i link elencati in apertura) e ci concentreremo quindi solo sulle regole per il gioco in solitario.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Come potete vedere dalla foto qui sopra la scatola di **Terra Mystica: Automa** ci offre tre fustelle con le tessere di cartone, due mazzi di carte (di dimensioni diverse) ed un regolamento di 12 paginette (190x190 mm) che permette di utilizzare non solo il gioco base ma anche le due espansioni sopra citate.

De-fustellando i pezzi bisogna fare attenzione a separare le 9 tessere “Punteggio” nuove dalle 12 “Sostitutive” (riconoscibili da un piccolo veliero bianco stampato in basso al centro, come si vede dalla Foto 2 qui sotto).



Foto 2 – Le Tessere sostitutive “Punteggio” a double face, su cui appare l’icona dell’Automa.

I gettoni gialli numerati da I a VI che vedete a destra nella Foto 1 (chiamati “Traguardo”) servono per la Fazione Gnomagici, e le due tesserine che appaiono subito sotto ai gettoni sono il “Fine Partita” sostitutivo (quello piccolo) e la tessera “promemoria” per “Mercanti dei Mari” (quella quadrata).

I componenti sono della stessa qualità di tutti quelli che li hanno preceduti, quindi molto buoni.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Carte Livello di Difficoltà di Automa.

Il tavolo di **Terra Mystica: Automa** viene preparato con le normali regole del gioco "a due" con alcune differenze: per prima cosa infatti occorre scegliere il grado di difficoltà come indicato dalle apposite carte (e vi consigliamo di scegliere il più facile per le prime partite, visto che è già abbastanza tosto ma vi permetterà per lo meno di rifarvi “la mano” al gioco); poi si piazzano le tessere “Punteggio” con l’automa, che sono stampate su entrambi i lati, contrariamente a quelle del gioco base. Si copre l’ultimo Punteggio con l’apposita tesserina rettangolare da posizionare però solo sulla parte in alto a destra (lasciando quindi scoperta la “testa” di Automa).



Foto 4 – Tessere Punteggio con l’Automa.

Il giocatore sceglie la sua Fazione, come al solito, e prende tutti pezzi necessari per preparare la plancia personale. A questo punto deve scegliere una fazione anche per Automa mettendo sul tavolo la carta corrispondente (le regole consigliano di partire con i “Sempliciotti”, che potete vedere in alto a sinistra nella foto 5 qui sotto).



Foto 5 – Le carte Fazione dell’Automa.

Naturalmente bisognerà assegnare all’Automa anche un “Terreno Ideale”, questo si fa utilizzando le apposite carte “Priorità Terreno Automa”, sulle quali sono indicate le priorità di costruzione (terraforming) in terreni diversi da quello ideale (vedere Foto 6 qui sotto). Il nostro avversario riceve a sua volta tutti gli edifici (togliendo però 2 abitazioni) e tutti i sacerdoti, poi piazza le pedine sulle caselle dei “Culti” in base ai simboli colorati stampati sulla sua Carta Fazione. Infine viene generato il mazzo di “Carte dell’Automa” (ma qui vi risparmio la trafila perché... avrete già abbastanza da pensare continuando a leggere) poi, come sempre, ognuno prende una carta “Bonus”.



Foto 6 – Le carte Priorità Terreno per Automa.

Il Gioco

In **Terra Mystica: Automa** il giocatore Umano segue, in linea di massima, le regole del gioco base per due partecipanti, mentre quelle dell'Automa sono un po' diverse. Purtroppo non abbiamo avuto il tempo necessario per testare a fondo il gioco (questa presentazione deve infatti uscire in concomitanza con il lancio ufficiale del gioco da parte di Cranio Creations, subito prima di [**PLAY Festival del gioco, a Modena**](#)) quindi non entreremo troppo in dettaglio nelle spiegazioni, limitandoci a darvi un'idea il più possibile completa di come funziona il tutto. Torneremo eventualmente più avanti sull'argomento con un articolo dettagliato.



Foto 7 – Le carte Posizionamento dell’Automa.

Dopo che il giocatore Umano ha piazzato la sua prima casetta tocca ad Automa piazzare i suoi pezzi secondo le indicazioni della carta “Posizionamento” relativa al tabellone utilizzato (guardate la Foto 7 qui sopra). Come vedete ci sono diverse alternative (tutte evidenziate da una lettera dell’alfabeto) e si userà una carta “Decisione dell’Automa” per scoprire quali lettere sono state scelte (in basso a sinistra nella foto 8).

Il giocatore Umano gioca per primo ed esegue normalmente il proprio turno. Automa pesca invece due carte “Decisione” (ma solo nel primo turno per formare la sua "base") mettendo la seconda a sinistra dell’altra, affiancate, in modo da formare una coppia “indivisibile”. Nei turni successivi si pescherà soltanto una carta mettendola al posto di quella di sinistra (che sposteremo su quella di destra, coprendola).



Foto 8 – Le Carte Decisione dell’Automa: sono abbastanza ... complesse da leggere, ma dopo qualche turno di prova non ci saranno problemi.

Queste carte sono divise in due colonne: quella a sinistra indica il “supporto” e quella di destra le “Azioni” disponibili. Abbiamo già detto che ci saranno sempre due carte affiancate durante la partita, ed infatti si useranno la colonna “Azione” di quella di sinistra e la colonna “Supporto” di quella a destra. Troppo complicato? Ma no, è solo perché non avete ancora messo le carte in tavola: vedrete che in pratica tutto procederà senza problemi.

L’Automa eseguirà quindi le azioni della carta “Decisione” di sinistra, in base alle icone stampate, andando dall’alto verso il basso. Quando incontra una freccia “a zeta” (ridate un’occhiatina alla Foto 8 per riconoscerle) si esegue una procedura un po’... strana per determinare l’espansione della fazione di Automa sulla mappa. Ci si muove infatti nella direzione indicata e di un numero di “posizioni valide” pari a quello stampato sulla freccia: la terza in basso a destra nella foto, per esempio, indica un movimento verso destra di quattro posizioni, la prima in basso a sinistra indica

invece un solo movimento (verso sinistra), ecc. Si parte sempre dall'angolo in alto a sinistra del tabellone per le frecce verso destra e da quello in basso a destra per le altre.

Bene, siamo riusciti a farvi andare tutti nel pallone? Tranquilli, vi assicuriamo che in realtà le cose scivolano via senza alcun problema subito dopo aver fatto un paio di turni di prova.

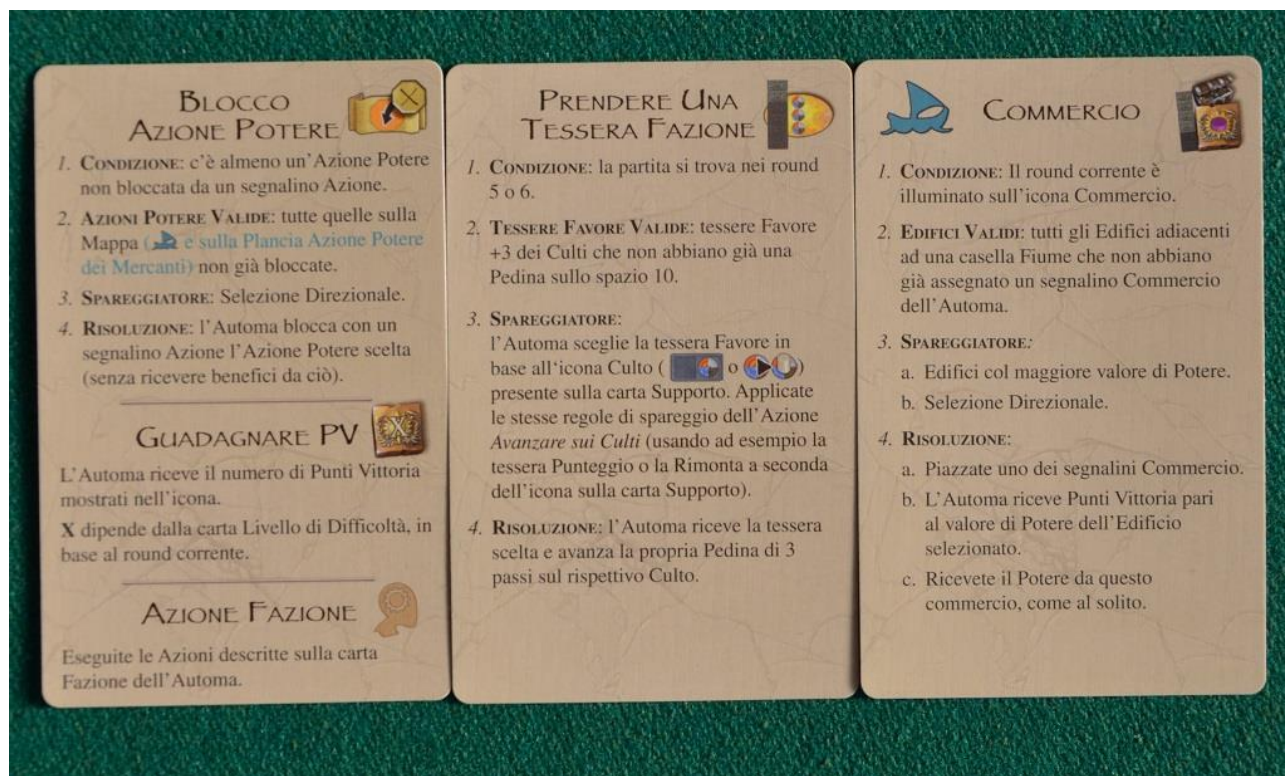
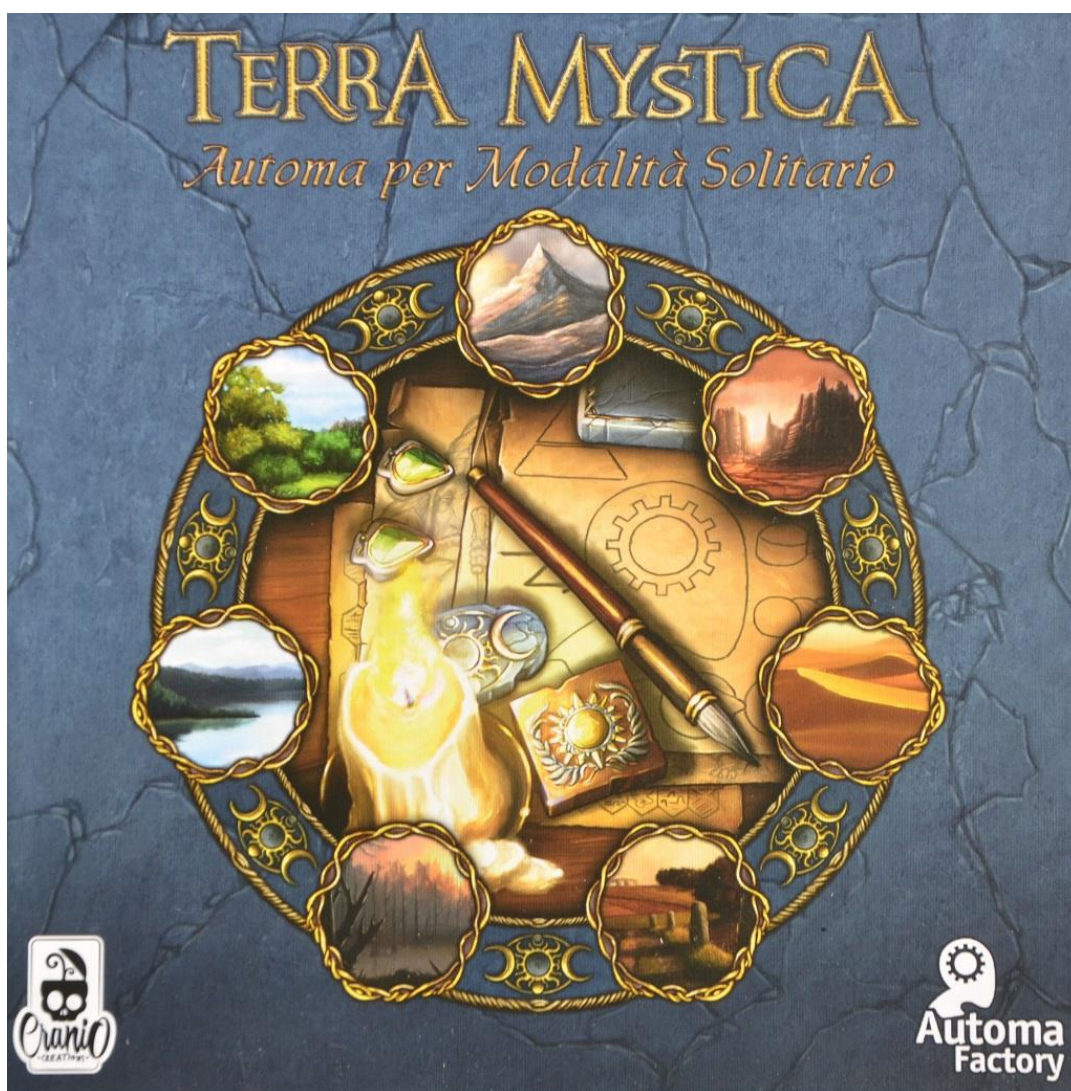


Foto 9 – Le carte Sommario riportano tutto quello che bisogna fare durante il turno e, dopo un paio di partite di prova, saranno tutto quanto vi serve per giocare.

Se l'Automa passa (apposita icona o regole specifiche che non vi staremo ad elencarvi) riceve Punti Vittoria, bonus, ecc. come nelle normali partite e, se passa per primo, diventa anche Primo Giocatore.

Vi risparmiiamo anche tutte le regolette speciali per adattare **Terra Mystica: Automa** alle espansioni: si tratta comunque di cose molto intuitive per chi conosce i giochi ma non avendole ancora provate sul campo non possiamo dare un giudizio oggettivo. Quello che è più interessante è invece il mini-capitolo che insegna come giocare in tre: due Umani ed Automa. È abbastanza raro che un gioco contenga anche questo tipo di regole, quindi contiamo di sperimentarle abbastanza in fretta per vedere quanto resta competitiva la "IA" del nostro avversario anche contro due giocatori in carne ed ossa.

Grazie a **Terra Mystica: Automa** la saga ritorna sui nostri tavoli ed è sempre una "riscoperta" anche per quelli che, come chi scrive, continuano a praticare regolarmente il gioco base e le sue espansioni. Come è noto a chi ci legge con una certa regolarità, in generale non siamo grandi amanti del gioco in solitario, non per partito preso ma perché abbiamo la fortuna di avere in zona tanti amici con cui riempire ogni volta il tavolo, per cui non sentiamo la necessità di imparare e provare regole specifiche per giocare da soli: però questa espansione ci ha intrigato molto e, cosa più unica che rara, ci ha fatto venire voglia di fare ulteriori partite in solitario, ma soprattutto di mettere alla prova le regole per il gioco a tre. Vedremo presto i risultati!



La scatola.

Titolo Originale: Terra Mystica: Automa Solo Box

Autori: Lines Hutter, Morten Pedersen e David Studley

Grafica ed illustrazioni: Denis Lohausen

Editore: Feuerland Spiele e Cranio Creations per l'Edizione italiana

Anno: 2021 (2022 l'edizione in italiano)

Giocatori: 1-2

Età: 12+

Durata: variabile a seconda del grado di difficoltà e delle espansioni utilizzate, ma in ogni caso siamo attorno ai 90-120 minuti