



Il Fiume d'Oro

Aggiunta
Giocatore BOT

Queste sono le regole per aggiungere uno o più giocatori BOT al gioco da tavolo **IL FIUME D'ORO**, per consentire il gioco in solitario, oppure per aumentare la difficoltà nelle partite con 2/3 giocatori.

Le seguenti regole modificano quelle presenti nel manuale e riguardano il setup, il turno di gioco e il conteggio dei punti. Tutte le altre regole non menzionate in questo regolamento rimangono valide.

Concetti Generali

Il giocatore BOT:

- Non guadagna ne spende mai Koku.
- Quando guadagna Favore Divino ottiene invece un equivalente valore in Punti Vittoria.
- Non ha limiti al numero dei segnalini Merce che può tenere sulla sua plancia e quando deve guadagnare una Merce a scelta, prende la Merce con meno segnalini sulla sua plancia. In caso di parità tra due o più merci, prende sempre quella più a sinistra tra quelle in parità.
- Non scarta mai i segnalini Merce dalla sua plancia, ne per pagare qualche costo, ne per altro motivo.
- Non diminuisce ne aumenta mai il valore di un dado.
- In generale quando deve scegliere una sua barca, sceglie sempre la più lontana dalla fine del fiume.

Setup

- **Tessere Regione:** mettete casualmente in ogni Regione la tessera punteggio con il lato 3-4 giocatori visibile.
- **Primo Giocatore:** il BOT inizia sempre per primo.
- **Componenti:** il giocatore BOT riceve tutti i materiali indicati sul regolamento con queste eccezioni:
 - Non riceve i gettoni Favore Divino LUNA e SOLE
 - Riceve tre dadi a 6 facce anziché il dado personalizzato del suo clan.
 - Non riceve i Koku ne le carte Avventore.
- **Primo Tiro:** il BOT lancia i tre dadi ricevuti uno alla volta e piazza i dadi dall'alto verso il basso formando una colonna verticale denominata la Colonna di Dadi BOT.

Turno di Gioco

- **Spendere Favore Divino:** il BOT non gioca questa fase.
- **Effettuare un'Azione:** il BOT esegue sempre tutte e tre le azioni possibili, sfruttando la Colonna di Dadi BOT. Dove il dado più in alto è relativo alla Costruzione, quello a metà è per il Movimento, e quello più in basso è per la Consegna.
 - **Costruzione:** se una nave del BOT si trova in una zona di Fiume adiacente alla regione corrispondente al valore del primo dado e se in quella Regione è presente una casella riva vuota, allora esegue l'azione Costruzione:
 - prende la tessera Edificio in fondo alla fila degli Edifici sulla plancia
 - piazza l'Edificio preso, sulla casella riva libera con il costo più basso nella regione corrispondente al dado. In caso di parità di costo, sceglie la casella riva vuota adiacente ad una sua barca. In caso di ulteriore parità sceglie la casella riva più in basso rispetto alla fine del Fiume.
 - guadagna il bonus Costruzione come da regolamento.
 - **Navigazione:** sposta la nave più lontana dallo spazio finale del Fiume, muovendola di un numero di spazi pari al valore del secondo dado (quello in mezzo alla Colonna di Dadi BOT). Poi guadagna risorse innescando tutti i tipi di ricompensa come da regolamento.
 - **Consegna:** pesca la carta Avventore in cima al relativo mazzo e se la Regione della carta corrisponde al valore dell'ultimo dado sulla Colonna di Dadi BOT, allora la gioca accanto alla sua plancia senza pagare le Merci indicate sulla Richiesta Ordine, altrimenti la scarta. Giocandola riceve tutte le ricompense indicate.
- **Rivendicare Maestrie:** controllate se il BOT soddisfa uno o più requisiti delle carte Maestria, se ciò avviene rivendica la ricompensa più alta disponibile piazzando il gettone del suo clan come da regolamento.
- **Tirare il Dado:** lanciate i suoi tre dadi uno alla volta per formare una nuova Colonna di Dadi BOT, partendo dal dado più in alto e poi a seguire.

Punti Vittoria Finali

Per ogni tris di differenti segnalini Merce presenti sulla sua plancia, il BOT ottiene 2 punti aggiuntivi.