

## 1. Introduzione

In questo manuale vengono descritte le regole per giocare a Brass Lancashire in solitario, contro un avversario fittizio, l'Automa: le cui azioni sono guidate da un apposito mazzo di carte. E' possibile giocare sia con la mappa standard, sia con la mappa ridotta.

Questa è la versione 2.0 della variante automa, che comprende un mazzo di carte completamente riprogettato per ribilanciare le azioni dell'Automa e per uniformare, per quanto possibile, il meccanismo a quello dell'Automa di Brass Birmingham. Così sarà più semplice giocare in solitario a entrambi i giochi.

## 2. Componenti:

- Brass Lancashire gioco base
- Mazza Automa: 42 carte fronte e retro.



Lato frontale



Dorso

Le carte possono essere scaricate dal sito [www.mautoma.com](http://www.mautoma.com)

## 3. Cenni generali sull'Automa

Le azioni dell'Automa sono determinate da un mazzo di carte. L'Automa segue regole semplificate per ridurre la gestione da parte del giocatore durante la partita.

- **L'Automa agisce sempre come secondo giocatore in ordine di turno;** l'ordine di turno è quindi fisso.
- **L'Automa non usa il denaro;** si considera che lui abbia sempre il denaro sufficiente per compiere le proprie azioni.
- **L'Automa non esegue mai l'azione PRESTITO, nè l'azione OVERBUILD.**
- **Per il resto l'Automa segue tutte le regole standard.** In particolare:

o Per consumare carbone necessita di un collegamento a una miniera o al mercato esterno.

o Quando piazza un collegamento, deve partire da un luogo che sia parte della propria rete.

o Durante l'era dei canali è limitato ad avere massimo un edificio per città.

o Quando esegue l'azione di costruzione non necessita di denaro, ma deve consumare carbone o acciaio come un normale giocatore.

o Durante l'era dei treni consuma 1 o 2 carbone per piazzare rispettivamente 1 o 2 collegamenti.

o Per effettuare l'azione di VENDITA, i propri cotonifici necessitano di un collegamento verso un porto o verso il mercato distante.

## 4. Il mazzo automa

Il mazzo automa è formato da 42 carte fronte e retro. Durante il set-up dovrete selezionare solo le carte associate alla mappa che intendete usare. Durante il turno dell'Automa, pescate una carta. Sul lato frontale sono riportati due o tre slot azione. L'Automa eseguirà tutte le azioni indicate nel primo slot valido in base alla situazione di gioco. Si applica sempre e solo uno slot azione per turno sul lato frontale ed eventualmente uno slot azione sul dorso della carta rimasta in cima al mazzo automa.

Gli slot azione richiamano le azioni standard di gioco. L'Automa, come un giocatore normale, esegue fino a due azioni standard durante il turno. Egli non passa mai senza eseguire nessuna azione.

Il più delle volte eseguirete uno slot dal lato frontale che implica l'esecuzione di un'azione di gioco, mentre la seconda azione sarà determinata dal primo slot valido sul dorso della carta in cima al mazzo. A volte però lo slot azione del lato frontale implicherà l'esecuzione di 2 azioni standard di gioco, in questi casi il turno dell'Automa finisce senza dover applicare nessuno slot della carta in cima al mazzo.

Quando nessuno slot sul lato frontale risulta valido, pescate un'altra carta.

## 5. Set-up

a) Preparate un set-up per 2 giocatori con le seguenti eccezioni:

- Non consegnate denaro all'Automa e non mettete il suo indicatore delle entrate sul tabellone.
- Scegliete un livello di difficoltà e preparate la plancia dell'Automa come indicato in §5.1.

• Mescolate le 40 carte del gioco base, estraete le prime 19 carte e mettete le altre da parte. Durante l'era dei canali voi pescherete carte da questo mazzo. L'Automa pescherà dal proprio mazzo, quindi queste 19 carte sono esattamente le carte che vi serviranno per la prima era.

b) Preparate il mazzo automa secondo le indicazioni in §5.2.

### 5.1 Settare il livello di difficoltà

L'Automa parte con una determinata combinazione di tessere sulla propria plancia a seconda della difficoltà scelta.

**LIVELLO FACILE**

3	2	1	2	
3	2	1	1	2
2	2	1	1	2
3	1	0	0	1

**LIVELLO MEDIO**




3	2	1	2	
3	2	2	1	2
2	2	1	1	2
2	1	0	0	0

**LIVELLO DIFFICILE**

3	2	1	2	
1	2	2	1	2
2	1	1	1	2
2	0	0	0	0

Questi set-up sono quelli consigliati, ma è possibile aggiustare la difficoltà in diverso modo, aggiungendo o togliendo ulteriormente tessere dalla plancia dell'Automa.

**5.2 Preparazione del mazzo automa**

Se volete giocare con la mappa standard, rimuovete tutte le carte automa che riportano l'icona  in basso a destra; se invece volete giocare con la mappa ridotta per due giocatori, rimuovete tutte le carte che riportano l'icona . Fatto questo, mettete momentaneamente da parte tutte le carte che riportano in basso a destra l'icona , queste carte entreranno in gioco nell'era dei treni.

Mescolate le carte in gruppi separati in base alla lettera A/B/C che si trova in alto a destra. Poi prendete **4 carte A**, **3 carte B** e **3 carte C**, mescolatele tra di loro (a faccia in giù) e formate un mazzo.

Successivamente prendete **una carta A**, **una B** e **una C**, mescolatele tra loro (sempre a faccia in giù) e ponetele al di sotto del mazzetto precedente.

Infine mescolate tutte le carte rimanenti a faccia in giù e ponetele al di sotto del mazzo. Il mazzo automa è ora pronto.

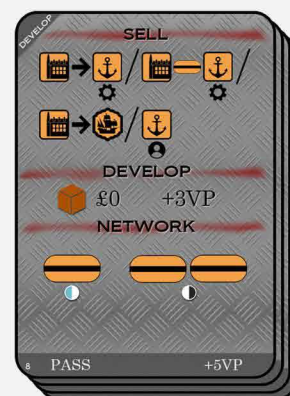
**6. Turno di gioco**

I vostri turni si svolgeranno normalmente. Quando è il turno dell'Automa:

1. Pescate una carta dal mazzo automa.
2. Controllate dall'alto in basso gli slot azione e risolvete solamente il primo slot valido.
3. Se nessuno degli slot azione risulta applicabile, scartate la carta e ritornate allo step 1.
4. Se lo slot azione appena risolto ha implicato l'esecuzione di 2 azioni standard di gioco (es. 1 network e 1 build), il turno dell'Automa termina istantaneamente. Invece se l'Automa finora ha eseguito solo un'azione standard di gioco, egli eseguirà una seconda azione. La seconda azione è stabilita dal dorso della carta attualmente in cima al mazzo automa. Il dorso delle carte automa riporta 4 slot azione, dovreste applicare il primo valido, valutandoli dall'alto in basso.



Carta pescata



Mazzo automa

**7. Descrizione delle carte e dei simboli**

In generale, il lato frontale riporta 2 o 3 slot azione, ognuno dei quali indica l'esecuzione di una o due azioni standard di gioco (BUILD o NETWORK). Il dorso allo stesso modo riporta 4 slot azione, ognuno dei quali implica l'esecuzione di una azione standard (SELL, DEVELOP, NETWORK o PASS).





### 7.1 Slot azione del lato frontale: BUILD

Uno slot azione, che mostra l'icona di un edificio con sopra il nome di una città, indica che l'Automa costruirà quell'edificio in quella città.

#### NOTE:

○ Se sono riportati più nomi di città, l'Automa costruirà nella prima città in cui gli è possibile costruire. Ad es. se la carta pescata è quella sopra, verrà costruita un'acciaiera a Barrow. Se a Borrow non è possibile, allora la si costruirà a Blackburn o Rochdale.

○ Il cubo arancione vicino alla fabbrica significa che quella fabbrica verrà costruita solo se l'attuale prezzo dell'acciaio è maggiore o uguale a quanto indicato sulla carta. Se il requisito sul valore dell'acciaio non è rispettato, lo slot azione non è valido, bisognerà passare al successivo.

○ Se prima dell'icona edificio è presente l'icona di un collegamento tra parentesi, significa che l'Automa può piazzare un collegamento prima dell'edificio. Ciò viene fatto solo se il collegamento è necessario all'Automa per raggiungere una fonte di carbone, che gli servirà poi per piazzare l'edificio. Se non necessario, l'Automa fa solo l'edificio. Se l'Automa piazza sia collegamento che edificio, il suo turno termina, dato che ha già svolto due azioni standard.

○ Se lo slot azione mostra una miniera di carbone seguita da due icone di collegamenti, l'Automa prima piazza la miniera e subito dopo piazza un collegamento (o fino a 2 se siamo in era dei treni). Fatto ciò, il turno dell'Automa termina, dato che ha già svolto due azioni standard.

○ L'Automa segue le regole normali quando piazza edifici e collegamenti, ovvero deve consumare acciaio e carbone quando richiesto. Inoltre i collegamenti possono essere piazzati solo se toccano almeno un luogo che sia parte della rete dell'Automa. Se al momento di piazzare un collegamento ci sono più possibilità, seguite le regole sugli spareggi riportati nella sezione dedicata.

### 7.2 Slot azione del lato frontale: NETWORK

L'Automa piazza 1 o 2 collegamenti a partire dalla città indicata nel titolo. **ATTENZIONE:** questa azione è valida solo se la città fa già parte della rete dell'Automa. Questa è una regola particolare per l'Automa, come promemoria sono stati aggiunti i simboli di due ingranaggi vicino al nome della città.

Nell'era dei canali l'Automa piazza solo un collegamento. In era dei treni l'Automa piazza fino a due collegamenti; il secondo collegamento dovrà partire dalla città raggiunta con il piazzamento del primo collegamento.

L'Automa, come un giocatore normale, deve consumare carbone quando piazza collegamenti in era dei treni.

Se ci sono più possibilità di piazzamento, seguite le regole sugli spareggi indicati nella sezione apposita.

### SPAREGGIO SUL PIAZZAMENTO DEI COLLEGAMENTI

Quando l'Automa deve piazzare un collegamento a partire da una certa città e ci sono più posizioni libere, determinate lo spazio di posizionamento secondo queste priorità:

- Collegare una città che sia già parte delle rete dell'Automa.
- Collegare la città che abbia il maggior numero di edifici costruiti (non importa il colore o se girati o meno).
- Collegare la città con il maggior numero di spazi liberi.
- Collegare la città che implichi il consumo di carbone da miniere dell'Automa.
- Collegare la prima città in senso orario partendo dall'alto.

**NOTE:** L'Automa normalmente non collega mai i luoghi esterni della mappa (es. Scotland), questi vengono collegati solo come ultima scelta nello spareggio oppure quando espressamente indicati dalla carta automa.

### 7.3 Slot azione del retro: SELL

Per poter risolvere questo slot azione l'Automa deve avere almeno un cotonificio non girato.

Le icone presenti nello slot indicano il tipo di azione standard che l'Automa eseguirà: SELL o NETWORK.

Questa icona indica che:



- l'Automa gira ogni coppia cotonificio/porto che siano entrambi appartenenti all'Automa e che siano connessi tra loro.
- se nessun cotonificio dell'Automa ha un collegamento verso un porto dell'Automa, ma è sufficiente piazzare esattamente 1 tessera per creare tale collegamento, allora l'Automa piazierà il collegamento mancante.

Se ci sono più possibilità di piazzamento attorno a una città, seguire le regole sugli spareggi. Se i luoghi in cui piazzare il collegamento sono in punti diversi sulla mappa (non solamente attorno a una singola città), seguire sempre le regole sugli spareggi considerando però la somma degli edifici di entrambe le città che verrebbero collegate. In pratica l'Automa cerca di piazzare il collegamento potenzialmente più vantaggioso, ovvero quello che collega il maggior numero di edifici o in caso di parità il maggior numero di spazi costruzione vuoti.

Se la carta riporta anche la seguente icona, abbiamo ulteriori possibilità nel caso in cui la prima icona non faccia scattare nessuna azione di gioco:



○ Se l'Automa ha almeno un cotonificio collegato al mercato distante, egli proverà a vendere attraverso il mercato. Per ogni cotonificio connesso al mercato l'Automa gira una tessera mercato, sposta il marker e (se non si arriva alla X) gira il cotonificio. Ovviamente se il marker si trova già sulla X o sullo spazio precedente, questa icona non può essere risolta e si passa alla valutazione della successiva;

○ Se l'Automa ha almeno un cotonificio connesso a un porto del giocatore, egli girerà quante più coppie può di cotonifici-Automa / porti-giocatore. L'Automa girerà per primi i porti del giocatore di livello più basso.

Nel caso in cui ci siano più Cotonifici o porti tra cui scegliere, seguire le regole sugli spareggi nella sezione dedicata.

#### SPAREGGIO PER LA SELEZIONE DEGLI EDIFICI

Quando c'è più di una possibilità tra gli edifici da girare durante un'azione SELL, seguire questi spareggi:

- Girare per primi gli edifici di livello maggiore;
- Girare l'edificio che procura il vantaggio maggiore a fine partita. Lo si valuta nel seguente modo: per ogni edificio coinvolto nello spareggio contare il numero di collegamenti dell'Automa e del giocatore attorno ad esso. Sottrarre il numero di collegamenti del giocatore al numero di collegamenti dell'Automa, l'Automa girerà l'edificio col punteggio maggiore.
- Girare l'edificio che si trova nella città col nome che viene prima in ordine alfabetico.

#### 7.4 Slot azione del retro: DEVELOP

L'Automa esegue DEVELOP solo se l'attuale prezzo dell'acciaio è minore o uguale a quanto indicato nello slot azione.

L'Automa consuma 2 acciaio, se possibile. Se è rimasto solo un acciaio al prezzo richiesto, viene consumato solo 1 acciaio. In ogni caso nessuna tessera viene rimossa dalla plancia dell'Automa.

L'Automa guadagna immediatamente 3 punti vittoria.

#### 7.5 Slot azione del retro: NETWORK

L'Automa piazza un collegamento (in era dei canali) o fino a due collegamenti (in era dei treni) a partire dalla città coinvolta dalla precedente azione dell'Automa. In era dei treni, il secondo collegamento deve partire dalla città raggiunta con il primo dei due collegamenti. Come sempre ogni collegamento in era dei treni richiede il consumo di un carbone. Seguire le regole sugli spareggi se necessario.

#### 7.6 Slot azione del retro: PASS

L'Automa non esegue alcuna azione, ma guadagna istantaneamente 5 punti vittoria.

### 8. Primo turno di gioco

Il primo turno di gioco prevede che i giocatori eseguano una sola azione invece di due.

Durante il primo turno dell'Automa non pescate la carta automa, ma controllate quanto riportato nell'angolo in alto a sinistra sulla carta in cima al mazzo automa.


Se è riportata la scritta DEVELOP, rimuovete 2 acciaio e assegnate all'Automa 3 punti vittoria. Il primo turno dell'Automa finisce qui.

Se è riportata la scritta DRAW, pescate la prima carta, eseguite la prima azione BUILD valida e il turno dell'Automa termina.

### 9. Fine dell'era dei canali

Alla fine dell'era dei canali l'Automa totalizza punti vittoria secondo le regole normali, poi rimuovete tutti i suoi collegamenti e i suoi edifici di livello 1.

### 10. Preparazione dell'era dei treni

- Preparate il mazzo automa come indicato in §5.2, stavolta includete anche le carte col simbolo 
- Se sulla plancia dell'Automa sono rimaste tessere che non possono essere costruite nell'era dei treni, rimuovetele.
- Mescolate le 40 carte del gioco base, estraetene 20 e formate il vostro mazzo di pesca per la prossima era.

### 11. Fine dell'era dei treni

Alla fine dell'era dei treni l'Automa guadagna punti vittoria secondo le regole standard.

Autore della variante: **Mauro Gibertoni**

Revisione del regolamento: **David Goldfarb**

Blind playtest: **Daniele Paci**

Contatti: **maurogibertoni@gmail.com**

Carte automa disponibili su: **www.mautoma.com**