

IMPERIAL STEAM

MODALITA' SOLITARIO

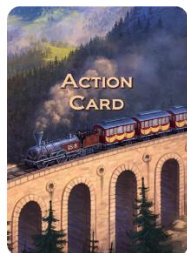
Questo manuale contiene le regole per giocare a IMPERIAL STEAM in solitario contro l'Automa.

Sviluppatore: **Mauro Gibertoni e David Turczi**

Revisore del regolamento: **Gary Perrin**

Playtest: **Gary Perrin, Mauro Gibertoni, David Digby**

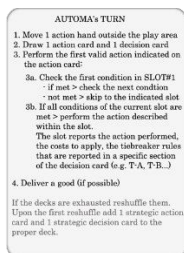
COMPONENTI EXTRA NECESSARI PER LA MODALITÀ SOLITARIO



ACTION CARDS
(11 cards)



DECISION CARDS
(8 cards)



1 Player Aid

SETUP

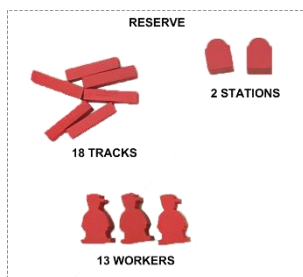
Eseguite un setup per 2 giocatori, applicando la modalità che preferite (le regole standard propongono 3 modalità di setup) con le seguenti eccezioni che si applicano all'Automa.

L'Automa posiziona sul tabellone principale:

- 3 mani azione sul tracciato dei round
- 1 marker influenza (in posizione casuale nella prima colonna del tracciato influenza)
- 1 indicatore ordine di turno (in base alla posizione dell'indicatore influenza)
- 1 stazione a Vienna

L'Automa riceve nella sua area personale:

- 1 carta setup Ferrovie dello Stato (carta marrone) casuale a faccia in giù
- 2 mani
- 2 lavoratori (questo è il pool iniziale di lavoratori assunti)
- 2 stazioni
- 4 merci (il colore non ha importanza)
- 120 gulden
- 11 carte azione
- 8 carte decisione
- Una riserva di lavoratori e binari (attenzione: tenere ben separati i lavoratori della riserva rispetto a quelli considerati già assunti dall'Automa)



ACTION DECK
(5 cards)



DISCARD
ACTION



DISCARD
DECISION



DECISION DECK
(5 cards)



2 STRATEGIC CARDS

CARTE STRATEGIA

Le carte Automa includono 3 carte strategia (contraddistinte da una stella in basso a destra) che indirizzano la strategia dell'Automa. In ogni partita, una di queste 3 carte viene selezionata casualmente durante il setup e inclusa successivamente nel mazzo. Queste carte strategia sono spiegate, insieme alle altre carte azione, nella sezione DESCRIZIONE DELLE AZIONI di questo regolamento.

PREPARAZIONE DEI MAZZI DI CARTE AZIONE E DECISIONE

Delle 11 carte azione rimuovetene 3 dal gioco in base al livello di difficoltà che preferite (vedi IMPOSTAZIONE DEL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ alla fine di questo manuale). Con le rimanenti 8 carte azione, create 2 mazzi separati: uno con le 3 carte azione-strategia (contrassegnate da una stella in basso a destra) e uno con le restanti 5 carte azione.

Fate lo stesso con le 8 carte decisione, creando 2 mazzi separati: uno con le 3 carte decisione-strategia (contrassegnate da una stella) e uno con le restanti 5 carte decisione.

Mescolate il mazzo azione-strategia, pescate la prima carta e mettila da parte a faccia in giù. Fate lo stesso con il mazzo decisione-strategia. Rimettete le rimanenti carte azione-strategia e decisione-strategia nella scatola.

Posizionate i mazzi azione e decisione in pile di pesca a faccia in giù separate, lasciando spazio vicino a ciascuna di esse per le pile degli scarti.

ASTA INIZIALE

La carta setup Ferrovie dello Stato (carta marrone) consegnata all'Automa in fase di setup rappresenta la puntata iniziale dell'Automa.

Una volta che hai deciso quanto offrire, girate la carta Ferrovie dello Stato dell'Automa: il numero nell'angolo in basso a destra definisce di quanti passi spostare l'indicatore di influenza dell'Automa, a partire dall'indicatore più a sinistra dei quattro delle Hub City.

Quindi, il giocatore e l'Automa pagano le loro offerte seguendo le regole standard e l'ordine dei turni viene aggiornato di conseguenza.

Mantenete la carta setup Ferrovie dello Stato dell'Automa (carta marrone) nell'area di gioco di Automa; fungerà da zona di scarico per l'Automa.



Esempio: la carta marrone mostra il numero 2, poi l'Automa (ROSSO) sposta il suo segnalino 2 passi a partire dalla città con la minore influenza (città blu). Infine l'Automa paga 50 gulden.

PANORAMICA SULL'AUTOMA

- L'Automa non mette le mani sulle tessere azione, quindi non perde influenza se esegue la stessa azione due volte durante il round.
- L'Automa gestisce sia denaro che le merci; ogni volta che spende merci, il tipo/colore non ha importanza. Tutte le merci dell'Automa sono trattate come jolly, quando vengono spese. Eccezione: quando la merce viene consegnata dalle fabbriche alle Hub City, il colore delle merci deve invece corrispondere.
- Ogni volta che l'Automa ottiene un contratto, gli posiziona sopra tutti i token fabbrica non assegnati che ha nella propria area senza la necessità che i colori corrispondano.
- All'Automa si applicano costi specifici per l'esecuzione di ogni azione; questi costi sono indicati direttamente sulle carte azione. Non devono essere applicati altri costi se non quelli indicati sulle carte azione.
- Come un giocatore umano, l'Automa può assumere lavoratori solo da hub city il cui indicatore di influenza è uguale o inferiore al suo indicatore di influenza.
- L'Automa segue le regole standard per la costruzione dei binari. In particolare:
 - ha bisogno di una stazione per avere 3 o più binari collegati a una città;
 - ha bisogno dell'ingegnere del colore giusto per costruire ponti o gallerie.
- L'Automa non costruisce mai collegamenti sulle tratte contrassegnate dalle corone.
- L'Automa paga le normali tasse se costruisce binari su spazi contenenti i vostri binari.
- L'Automa non ha rendite, quindi il token Semmering non ha alcun effetto per l'Automa.
- L'ordine di turno viene aggiornato come in una partita normale.

DEFINIZIONI

Il presente regolamento utilizza i seguenti termini:

Città condivisa: una città all'interno della rete dell'Automa e che fa anche parte della vostra rete

Città privata: una città che è solo all'interno della rete dell'Automa

Fabbrica attiva: una fabbrica sul tabellone che non è ancora esaurita

Fabbrica non assegnata: un token fabbrica nell'area dell'Automa che non è ancora posizionata su alcun contratto.

TURNO DELL'AUTOMA

Durante il turno l'Automa eseguite i seguenti passi:

1. Posizionate una delle mani dell'Automa vicino alle tessere azione (questo serve solo a tenere traccia di quante azioni sono state eseguite dall'Automa nel corso del round).

2. Pescate una carta azione e una carta decisione.

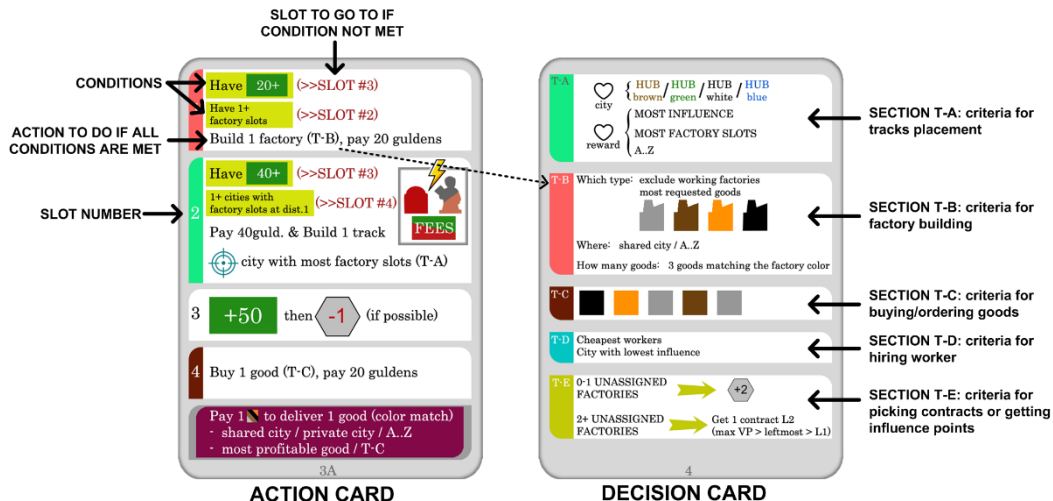
3. Eseguite l'azione indicata nel primo slot valido della carta azione.

La carta azione presenta diversi slot. Ogni slot può indicare una o più condizioni e un'azione specifica, che viene eseguita solo se tutte le condizioni risultano soddisfatte. Le condizioni devono essere verificate in ordine dall'alto in basso.

Se una condizione è soddisfatta, controllate la condizione successiva. Se una condizione non è soddisfatta, saltate immediatamente allo slot indicato dalla freccia rossa e ripetete il processo per il nuovo slot. Lo slot indica quale azione deve essere eseguita e il relativo costo.

L'Automa applica solo i costi indicati sulla carta azione invece dei costi definiti dalle regole standard. Lo slot spesso riporta una sezione specifica della carta decisione, che fornisce i criteri per risolvere i pareggi. Il colore sul lato sinistro dello slot vi aiuta a identificare rapidamente la sezione corretta della carta decisione (i colori corrispondono).




4. L'Automa consegna una merce in una Hub city, se possibile, seguendo le regole nella sezione "Consegnare 1 merce" spiegate più avanti. Quando i mazzi sono esauriti, rimescolate le relative pile degli scarti e fate nuovi mazzi di pesca. Prima del primo rimescolamento, aggiungete le carte strategia messe da parte durante il setup ai rispettivi mazzi azione e decisione. D'ora in poi i mazzi avranno 6 carte ciascuno fino alla fine del gioco.



GESTIONE DELLE MERCI

Tutte le merci presenti nella riserva personale dell'Automa vengono guadagnate e spese senza guardare al loro colore, fungono da jolly. Le merci posizionate sul tabellone (vicino alle fabbriche o sulle hub city) devono invece corrispondere al colore richiesto.

DESCRIZIONE DELLE CONDIZIONI PRESENTI SULLE CARTE

Have 20+	L'Automa possiede 20 gulden o più
Have 1+ factory slots	L'Automa ha 1 o più slot fabbrica vuoti tra le città all'interno della sua rete
1+ cities with factory slots at dist.1	Esiste almeno 1 città adiacente alla rete dell'Automa che ha uno slot fabbrica libero
Have 4+ 	L'Automa possiede 4 o più merci di qualsiasi colore (non si considerano le merci nell'area di scarico)
Empty Landing	Nessuna merce presente nell'area di scarico dell'Automa (carta marrone)
Have 4- 	L'Automa ha 4 o meno lavoratori assunti
1+ cities valid for hiring	Ci sono 1 o più città idonee per l'assunzione di lavoratori
Trieste not yet connected	L'Automa non ha ancora raggiunto Trieste
Have 3- 	L'Automa possiede 3 o meno merci di qualsiasi colore (non si considerano le merci nell'area di scarico)
Have 2+ working factories	L'Automa ha 2 o più fabbriche attive

DESCRIZIONE DELLE AZIONI

COSTRUIRE 2 BINARI COLLEGANDO LE CITTÀ PREFERITE



Have 4+   SLOT #2



1

Build 2 tracks



Pay 3    (+1  if built at least 1 

Condizione: se l'Automa ha almeno 4 merci qualsiasi nella sua area, l'Automa posiziona esattamente 2 binari con la seguente procedura:

1) L'Automa tenta di collegarsi alla prima città preferita, tra quelle indicate nella prima riga della sezione T-A della carta decisione corrente. Se esiste più di un percorso valido, l'Automa cerca di includere la città con la ricompensa preferita che è elencata nella 2° riga della sezione T-A.

2) se il punto precedente non è fattibile, poichè due binari non sono sufficienti a raggiungere una hub city, l'automa piazza i due binari cercando di volta in volta di collegare le città che forniscono le ricompense preferite, che sono elencate nella 2a riga della sezione T-A

3) Poi l'Automa paga 3 merci qualsiasi. Se almeno uno dei binari è stato posizionato su uno spazio ponte o galleria, l'Automa paga 1 merce aggiuntiva. Ciò significa che l'Automa paga 4 merci in totale quando costruisce fino a 2 ponti/gallerie in un'unica azione. (Si noti che l'Automa non deve pagare lo sforzo)

4) L'Automa ottiene le ricompense di ogni città collegata: gettoni business, influenza o il bonus di Trieste. (Vedi le regole sulle ricompense delle città)

Casi particolari:

- Quando l'Automa costruisce un ponte o una galleria, ha bisogno del relativo ingegnere. Se non lo possiede, lo prende immediatamente dalla città con la minore influenza, senza pagare alcun costo aggiuntivo. In questo caso l'Automa compie effettivamente 2 azioni in un solo turno. Ricordate che l'influenza dell'Automa deve essere uguale o superiore all'influenza della città da cui prende l'ingegnere. Se l'Automa non è in grado di assumere l'ingegnere, il piazzamento del binario non è valido.

- Quando l'Automa deve costruire un binario partendo da una città che ha già 2 collegamenti, deve posizionare una stazione. L'Automa posiziona immediatamente la stazione senza pagare alcun costo aggiuntivo. In questo caso l'Automa compie effettivamente 2 azioni in un solo turno. Se la stazione non può essere posizionata, il posizionamento del binario non è valido.

- Quando l'Automa deve costruire un binario su uno spazio che contiene già un vostro binario, deve pagarvi la normale tassa. Se l'Automa non ha abbastanza soldi, il posizionamento del binario non è valido.



C'è un'icona sulla carta azione che fa da promemoria per questi casi speciali

REGOLE GENERALI PER IL POSIZIONAMENTO DEI BINARI

Le seguenti regole si applicano ogni volta che l'Automa piazza dei binari.

- Quando l'Automa posiziona 2 binari nello stesso turno, il secondo binario deve partire dalla città raggiunta con il primo binario.

- Ogni volta che l'Automa posiziona un binario, cerca di collegare una nuova città (una città che non faceva parte della sua rete). Ciò significa che l'Automa non crea mai dei loop all'interno della sua rete.

- L'Automa ottiene le ricompense raffigurate sulle tessere città appena collegate.

- Eventuali indecisioni sul posizionamento dei binari sono risolte attraverso la sezione T-A della carta decisione attuale.


REGOLE GENERALI SUI GETTONI BUSINESS E SULL'INFLUENZA

Ogni volta che l'Automa ottiene un token business, decide sempre di convertirlo in punti influenza.

Inoltre ogni volta che l'Automa ottiene punti influenza, in qualsiasi modo (da gettoni business, ricompense città o carte Automa), avanza il suo indicatore di influenza.

L'Automa aumenta la sua influenza fino a raggiungere la città con la più alta influenza e fino a quando non supera di una casella il vostro indicatore di influenza. Una volta che si verificano entrambe queste condizioni, l'Automa smette di aumentare la propria influenza e riceve 10 gulden per ogni rimanente punto influenza come compensazione.











Esempio: in questo caso, se l'Automa (ROSSO) ottiene , avanzerà il suo indicatore di influenza solo di 2 passi, in quanto questo è sufficiente per raggiungere la città con la maggiore influenza (CITTÀ BIANCA) e per superare il segnalino del giocatore (VIOLA). Infine l'Automa riceve 10 gulden come compensazione per il terzo punto di influenza.




ESEMPIO 1 - piazzamento binari

In questo caso l'Automa (ROSSO) può raggiungere 2 hub city (blu e marrone) costruendo 2 binari. La sezione T-A della carta decisione indica che la città hub marrone ha una priorità più alta rispetto alla città hub blu, quindi l'Automa sceglie di connettersi alla città hub marrone (Amstetten). Ci sono 2 possibili percorsi: uno che passa per St.Polten e uno per Baden. L'Automa seleziona quindi il percorso che include la città con la ricompensa preferita. La sezione T-A indica che la prima preferenza è quella di avere spazi fabbrica, quindi l'Automa sceglie il percorso per St.Polten.



Have 4+		SLOT #2	
1	Build 2 tracks		
		/	
	city	reward	(T-A)
Pay 3 	(+1  if built at least 1 )		

T-A		{ TRIESTE / HUB / HUB / HUB / HUB
	city	{ brown / green / white / blue
		{ MOST FACTORY SLOTS
	reward	{ MOST INFLUENCE
		{ A..Z

ESEMPIO 2 - piazzamento binari

In questo caso l'Automa (ROSSO) può raggiungere la Hub city marrone piazzando un solo binario da St.Polten ad Amstetten. Il secondo binario è quindi costruito partendo dalla città Hub marrone verso un'altra città con la ricompensa preferita. La sezione T-A indica che la ricompensa preferita è l'influenza (ricordiamo che l'Automa considera tutti i gettoni business come punti influenza), quindi l'Automa cerca di connettersi alla città che fornisce il maggior numero di punti influenza. Ci sono 3 città in parità, che forniscono 2 punti di influenza ciascuna (Linz, Mariazell, Murzzuschlag), quindi l'Automa costruisce un binario da Amstetten a Linz, poiché è la prima in ordine alfabetico.




Have 4+ **SLOT #2**

1 Build 2 tracks

/ (T-A)
city reward

Pay 3 (+1 if built at least 1



T-A

{ HUB / HUB / HUB / HUB
brown / green / white / blue

{ MOST INFLUENCE

{ MOST FACTORY SLOTS

reward { A..Z

ESEMPIO 3 - piazzamento binari

In questo caso l'Automa non è in grado di raggiungere Trieste o le città Hub, quindi costruisce un binario alla volta cercando di collegarsi alle città con le ricompense preferite. La sezione T-A indica che le ricompense preferite sono gli slot fabbrica. Sfortunatamente, non ci sono città con slot fabbrica adiacenti alla rete di Automa, quindi controllate la seconda preferenza: le città con il maggior numero di punti influenza. Tra tutte le città adiacenti alla rete di Automa che forniscono punti influenza, le città con il maggior numero di punti di influenza sono Bratislava e Sopron. Così l'Automa collega Vienna a Bratislava, in quanto è la prima in ordine alfabetico e poi costruisce il secondo binario da Bratislava a Sopron guadagnando 6 punti di influenza.



Have 4+ **SLOT #2**

1 Build 2 tracks

/ (T-A)
city reward

Pay 3 (+1 if built at least 1)

FEES

T-A

{ TRIESTE / HUB / HUB / HUB / HUB
city brown / green / white / blue

{ MOST FACTORY SLOTS
reward MOST INFLUENCE
A..Z

ESEMPIO 4 - piazzamento binari

L'Automa non è in grado di collegarsi a Trieste o a una città Hub, quindi si collega alle città con ricompensa preferita: slot fabbrica. La città che fornisce il maggior numero di slot fabbrica è Furstenfeld, ma l'Automa ha bisogno dell'ingegnere arancione per costruire quel binario. Se l'attuale posizione dell'indicatore influenza dell'Automa gli permette di assumere quell'ingegnere, lo prende immediatamente dalla città con l'influenza più bassa. Supponiamo che l'Automa non sia in grado di assumere quell'ingegnere, in questo caso non potrebbe costruire il binario da Gloggnitz a Furstenfeld, quindi l'Automa cercherebbe di collegarsi ad un'altra città con slot fabbrica: l'altra città valida è Murzzuschlag. Murzzuschlag può essere raggiunto da Gloggnitz, ma richiederebbe l'ingegnere arancione, o da Amstetten senza ingegneri. Così l'Automa costruisce un binario da Amstetten a Murzzuschlag. Si prega di notare che questo tratto è già stato costruito dal giocatore (GIALLO), quindi l'Automa deve pagargli 10 gulden. Inoltre, intorno ad Amstetten c'erano già 2 binari dell'Automa, il che significa che è necessaria una stazione per costruire il binario da Amstetten a Murzzuschlag. Così l'Automa colloca immediatamente una stazione ad Amstetten, senza pagare alcun costo aggiuntivo. Il secondo tracciato verrà posizionato a partire da Murzzuschlag fino a una città con la ricompensa preferita. Sfortunatamente, non ci sono città con slot fabbrica adiacenti a Murzzuschlag, quindi l'Automa cercherà di connettersi alla città con il maggior numero di punti di influenza. Le 2 città valide sono Mariazell e Bruck A.D.Mur. L'Automa sceglie di collegarsi a Bruck A.D.Mur, in quanto è la prima in ordine alfabetico.

Have 4+ → SLOT #2

1 Build 2 tracks

/ / (T-A)
city reward

Pay 3 (+1 if built at least 1)



FEES

T-A

{ TRIESTE / HUB / HUB / HUB / HUB
city brown / green white / blue

{ MOST FACTORY SLOTS
reward MOST INFLUENCE
A..Z

COSTRUIRE 1 BINARIO RAGGIUNGENDO NUOVI SLOT FABBRICA

2	Have 40+ → SLOT #3	
	1+ cities with factory slots at dist.1 → SLOT #4	
	Pay 40guld. & Build 1 track	
	 city with most factory slots (T-A)	

Condizione: se l'Automa ha almeno 40 gulden e c'è almeno 1 città adiacente alla sua rete con slot fabbrica vuoti, l'Automa posiziona 1 binario di collegamento alla città con il maggior numero di slot fabbrica vuoti tra le città adiacenti alla sua rete.

L'Automa paga 40 gulden e rispetta i casi speciali (stazioni, ingegneri e tasse). Se ci sono più città con lo stesso numero di slot, risolvetevi i pareggi seguendo i criteri nella sezione T-A della carta decisione. Se la nuova città fornisce altre ricompense oltre agli slot fabbrica, l'Automa le ottiene come al solito.

COSTRUIRE 1 NUOVA FABBRICA

1	Have 20+ → SLOT #3
	Have 1+ factory slots → SLOT #2
	Build 1 factory (T-B), pay 20 gulden

Condizione: se l'Automa ha almeno 20 gulden e c'è almeno 1 slot fabbrica vuoto all'interno della sua rete, l'Automa costruisce una fabbrica, pagando un costo fisso di 20 gulden.

La sezione T-B della carta decisione indica l'ubicazione e il tipo di fabbrica che l'Automa realizza. Tra tutti gli spazi fabbrica validi, l'Automa preferisce collocare la fabbrica in una città condivisa (es. Vienna), altrimenti seleziona la prima città valida in ordine alfabetico.

Il tipo di fabbrica costruita è determinato dai seguenti criteri:

- 1) Tra le 4 tipologie possibili, escludete le tipologie delle fabbriche attive dell'Automa.
- 2) Tra le tipologie rimanenti, l'Automa piazza la fabbrica le cui merci sono le più richieste nelle città Hub all'interno della rete di Automa.
- 3) Se c'è ancora indecisione, il tipo di fabbrica scelto è il primo tra quelli indicati nella sezione T-B.

Dopo aver determinato l'ubicazione e il tipo di fabbrica, l'Automa colloca sulla mappa uno dei suoi lavoratori assunti e 3 merci del colore corrispondente al colore della fabbrica (prese dalla riserva generale).

Quindi, l'Automa prende il token fabbrica corrispondente e lo mette nella sua area personale.

ESEMPIO

L'Automa ha una fabbrica a Vienna e una a St.Polten, decide di costruire la fabbrica a Vienna, in quanto città condivisa. L'Automa ha una fabbrica attiva (acciaio), quindi la fabbrica di acciaio è esclusa dalle possibilità. La tipologia di fabbrica viene decisa in base alle merci più richieste all'interno della rete Automa. La rete dell'Automa comprende 2 città Hub, dove è ancora possibile consegnare 2 legno, 2 carbone e 2 pietra. Poiché esiste un pareggio tra tre tipi di fabbrica, la scelta è definita dallo spareggio della sezione T-B (fabbrica di carbone).

1 Have 20+ → SLOT #3

Have 1+ factory slots → SLOT #2

Build 1 factory (T-B), pay 20 gulden

T·B Which type: exclude working factories most requested goods

Where: shared city / A..Z

How many goods: according to difficulty level

ASSUMERE 2 LAVORATORI

1 Have 20+ → SLOT #2 Hire 2 (T-D) pay 20 gul.

Have 4+ → SLOT #4


1+ cities valid for hiring → SLOT #3

Condizione: se l'Automa ha almeno 20 gulden, ha 4 o meno lavoratori, e la sua influenza gli permette di assumere nuovi lavoratori, l'Automa assume 2 lavoratori da una città la cui influenza è uguale o inferiore alla sua influenza.

L'Automa predilige assumere lavoratori con il costo più basso. Se una o più città hanno lavoratori con lo stesso costo, l'Automa sceglie la città con l'influenza più bassa. Se c'è più di una città da cui è possibile assumere, seguite i criteri indicati nella sezione T-D della carta decisione.

Spostate l'indicatore del costo sulla plancia lavoratori di 2 step e spostate 2 lavoratori dalla riserva dell'Automa nella zona dei lavoratori assunti. Quindi l'Automa paga un costo fisso di 20 gulden.

PRODURRE MERCI DA TUTTE LE FABBRICHE ATTIVE

1	Have 3- 	→	SLOT #2
	Have 2+ working factories	→	SLOT #3
	Get 1 good from each factory		

Condizione: se l'Automa ha 3 o meno merci nella sua area personale e ha 2 o più fabbriche attive, l'Automa riceve una merce da ogni fabbrica attiva e le colloca nella sua area personale.

ORDINARE LE MERCI IN BASE AL RIQUADRO SPEDIZIONE CORRENTE

2	Have 20+	→	SLOT #4
	Empty Landing	→	SLOT #3
	Order goods (T-C), pay 20 guildens		

Condizione: se l'Automa ha almeno 20 gulden e la sua area di scarico (carta marrone) è vuota, l'Automa riceve dal mercato un numero di merci come indicato sul riquadro spedizione corrente.

La merce viene stoccata sulla carta marrone dell'automa. Quindi l'Automa paga un costo fisso di 20 gulden.

La sezione T-C della carta decisione indica quali merci vengono prese dal mercato.

NOTA: Durante il round 8 non è disponibile alcun riquadro spedizione. In questo caso, durante la risoluzione di questo slot azione, considerate che l'area di scarico dell'Automa non sia vuota.

COMPRIARE 1 MERCE DAL MERCATO

4	Buy 1 good (T-C), pay 20 guildens
---	-----------------------------------

L'Automa ottiene 1 merce dal mercato e la mette nella sua scorta personale. Il tipo di merce scelto è il primo indicato nella sezione T-C della carta decisione. Quindi l'Automa paga un costo fisso di 20 gulden.

AZIONE SPECIALE T-E, OTTENERE UN CONTRATTO O UN'INFLUENZA

1	Special action (T-E)
---	----------------------

Controllate la sezione T-E delle carta decisione che indica cosa fa l'Automa in base al numero delle sue fabbrica non assegnate.

Se l'Automa ottiene un nuovo contratto, posizionate immediatamente su di esso tutte i token fabbrica non assegnate presenti nell'area dell'Automa possibilmente fino a riempire completamente il contratto. Non è necessario che i colori corrispondano.

CARTE AZIONE STRATEGIA

COSTRUIRE 1 BINARIO VERSO TRIESTE

Condizione: se l'Automa non si è ancora collegato a Trieste, l'Automa posiziona esattamente 1 binario cercando di avvicinarsi a Trieste. L'Automa non paga alcuna merce ma rispetta i casi particolari (stazioni, ingegneri e tariffe).

Se Trieste non è raggiungibile, il binario viene piazzato cercando di avvicinarsi a Trieste:

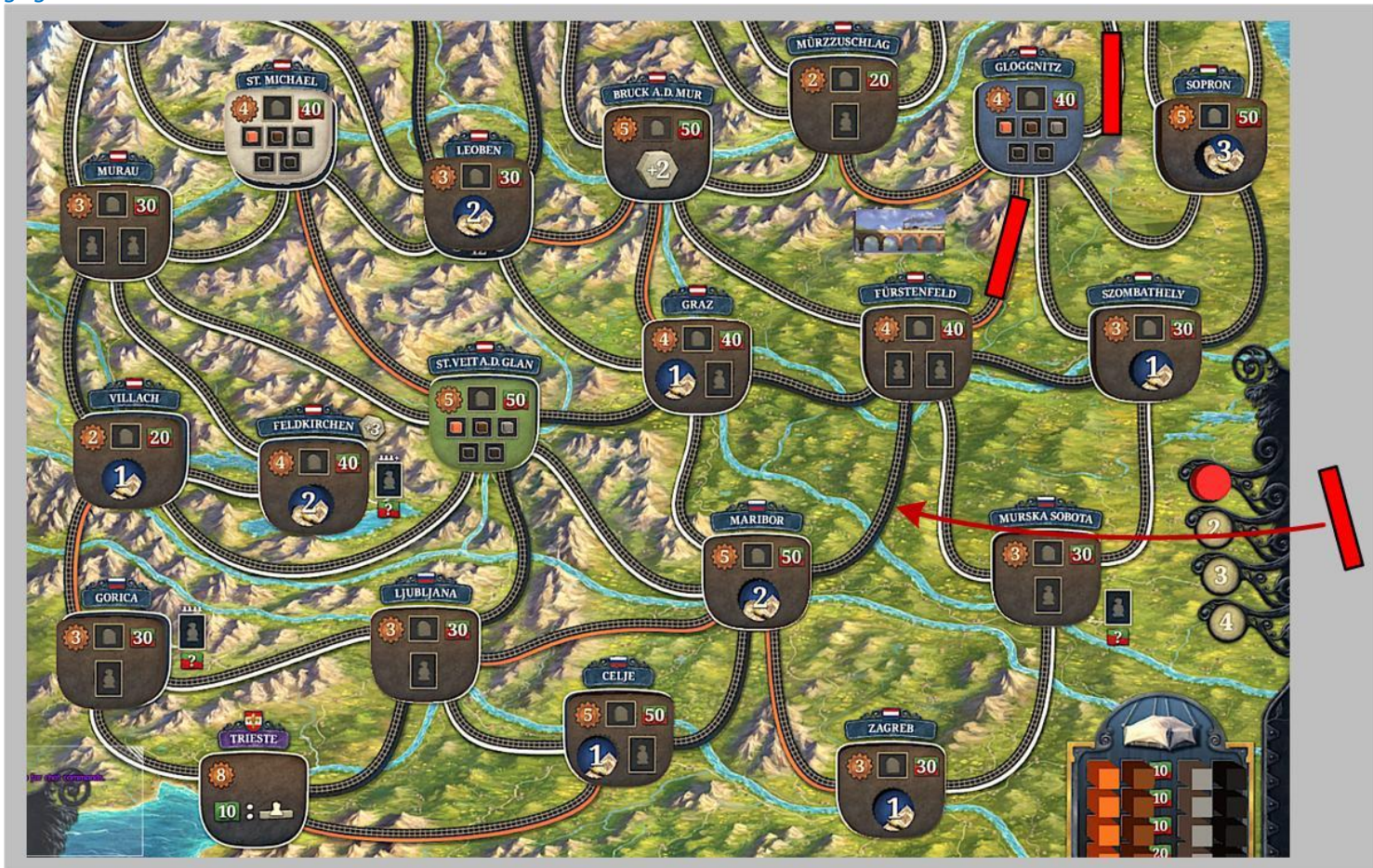
- 1) Trovate la città più vicina a Trieste all'interno della rete Automa.
- 2) Posizionate 1 binario da quella città ad una città che sia più vicina a Trieste.

Se c'è indecisione su quale città connettersi, considerate la ricompensa preferita mostrata nella sezione T-A della carta decisione.

L'Automa ottiene la ricompensa della città collegata come di consueto.

ESEMPIO

In questo caso, Trieste non è raggiungibile utilizzando solo 1 binario, quindi l'Automa cercherà di costruire in modo da avvicinarsi Trieste. Fürstenfeld è la città più vicina a Trieste, all'interno della rete dell'Automa. Così l'Automa costruisce un binario da Fürstenfeld a una città più vicina a Trieste: Maribor. Per costruire quel binario l'Automa ha bisogno dell'ingegnere grigio.




COSTRUIRE 1 FABBRICA

1 Have 1+ factory slots → SLOT #2
Build 1 factory (T-B)

Condizione: se l'Automa ha almeno 1 slot fabbrica vuoto all'interno della sua rete, l'Automa costruisce una fabbrica seguendo i criteri della sezione T-B. Si noti che in questo caso la fabbrica è costruita gratuitamente.

COSTRUIRE 1 BINARIO CHE SI COLLEGA ALLA MAGGIOR PARTE DEGLI SLOT FABBRICA

2 1+ cities with factory slot at dist.1 → SLOT #3
Build 1 track
city with most factory slots (T-A)



Condizione: se c'è almeno 1 città adiacente alla rete dell'Automa, con slot fabbrica vuoti, l'Automa costruisce esattamente 1 binario cercando di collegarsi alla città con il maggior numero di slot fabbrica vuoti. L'Automa non paga alcuna merce ma rispetta i casi particolari (stazioni, ingegneri e tariffe).

CONSEGNARE 1 MERCE

Pay 1  to deliver 1 good (color match)

- shared city / private city / A..Z
- most profitable good / T-C

Dopo che l'Automa ha risolto uno slot azione, cerca di consegnare 1 merce da una delle sue fabbriche a una delle città Hub all'interno della sua rete. Se è in grado di effettuare una consegna, deve pagare 1 merce qualunque dalla sua area personale costo di trasporto.

Il colore della merce consegnata deve corrispondere al fabbisogno della città hub, secondo le normali regole di consegna delle merci. Se ci sono più città Hub nella rete di Automa, preferisce consegnare in una città Hub condivisa. Se c'è ancora indecisione, l'Automa consegna alla città che viene prima in ordine alfabetico.

Se c'è più di una merce richiesta dalla città Hub selezionata, l'Automa consegna la merce più redditizia (per il carbone si consideri il valore corrente della chiave). Se c'è ancora indecisione, l'Automa consegna il primo bene valido indicato nella sezione T-C.

L'Automa riceve la normale ricompensa (denaro o chiave) dopo la consegna.

FINE DEL ROUND

Alla fine del round il giocatore esegue tutti i passaggi standard, incluso l'aggiornamento dell'ordine di turno.

L'Automa:

- recupera tutte le sue mani;
- ottiene una nuova mano (se del caso);
- riceve le merci dalla propria area di scarico (carta marrone), se presenti.

FINE DEL GIOCO

Seguendo le regole standard, il gioco termina alla fine del round durante il quale il giocatore o l'Automa si è collegato a Trieste, oppure alla fine del round 8.

Prima del punteggio finale, se Trieste è stata collegata, dal giocatore o dall'Automa, e se l'Automa ha ancora una o più fabbriche non assegnate, **l'Automa prende dal display il contratto più redditizio** che può essere coperto con i suoi token fabbrica non assegnati (ricordate che l'Automa tratta i propri token fabbrica come jolly).

PUNTEGGIO FINALE

Sia il giocatore che l'Automa ottengono denaro seguendo le regole standard. Si noti che, poiché l'Automa non ha entrate e non ha investitori, ad esso non si applicano gli effetti del token Semmering, nè degli investitori.

IMPOSTAZIONE DEL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

La difficoltà può essere regolata selezionando determinate carte azione durante il setup. Le carte #1, #2, #3 sono presenti in due versioni contrassegnate da una lettera A o B. Le carte A sono più facili, mentre le carte B sono più difficili.

Se desiderate una sfida facile, rimettete tutte e tre le carte B nella scatola.

Se volete una sfida più difficile, sostituite una, due o tutte e tre le carte A con le corrispondenti carte B. Più carte B includete nel gioco, più difficile sarà la difficoltà. Potete decidere quali carte sostituire o sceglierle casualmente.

Se desiderate ridurre la difficoltà, oltre a includere le carte A, azzerate tutti i gulden dell'Automa dopo la fase di asta iniziale.

Se desiderate una sfida ancora più difficile, oltre a includere tutte le carte B, date all'Automa denaro extra durante il setup (+50/+100/+150/ecc.).