



BRASS

BIRMINGHAM

MATT TOLMAN

MARTIN WALLACE

GAVAN BROWN



MAUT  MA

1. INTRODUZIONE

Questa è una modalità in solitaria per Brass: Birmingham, contro un avversario (l'"Automa") che compie azioni guidate da un mazzo di carte.

2. COMPONENTI

- Gioco base di Brass Birmingham
- Mazza Automa: 22 carte a doppia faccia. Vedere la sezione 7 per una descrizione delle azioni e delle icone.

3. NOTE GENERALI

Le azioni dell'Automa sono definite dalle carte Automa. L'Automa segue regole semplici, per ridurre la contabilità.

- 1 Durante il gioco l'Automa è sempre il secondo giocatore; l'ordine dei turni è fisso.
- 2 L'Automa non usa denaro; si ritiene che ne abbia sempre a sufficienza per le sue azioni.
- 3 L'Automa non effettua mai le azioni di PRESTITO o RICOGNIZIONE.

L'Automa segue tutte le altre regole standard come un giocatore normale. In particolare:

- Per consumare carbone, ha bisogno di un collegamento con una fonte di carbone.
- Per consumare la vostra birra, ha bisogno di un collegamento con i vostri birrifici.
- Quando piazza tessere Collegamento, costruisce in adiacenza a un luogo che fa parte della sua rete.
- Durante l'Era dei Canali, è limitato a 1 edificio per città.
- Quando effettua l'azione **COSTRUIRE**, non paga denaro, ma consuma carbone e ferro come di consueto.
- Durante l'Era delle Ferrovie, consuma 1 carbone ogni volta che piazza una tessera collegamento e 2 carbone + 1 birra ogni volta che piazza due tessere collegamento.

- Per effettuare l'azione **VENDERE**, i suoi edifici devono essere collegati a una tessera mercante e deve consumare birra, se necessario.

4. IMPOSTAZIONE

- 1 Preparate la partita per due giocatori. Non è necessario dare denaro all'Automa o posizionare il suo segnalino reddito.
- 2 Scegliete il livello di difficoltà che preferite. Posizionare le tessere Industria sul tabellone dell'Automa di conseguenza. (Vedere la sezione 4.1.)
- 3 Mescolare le 40 carte del gioco. Distribuire le prime 19 carte in un mazzo. Mettere da parte le altre, che non verranno utilizzate nell'Era del Canale.
- 4 Si noti che le carte messe da parte comprendono l'unica carta che si toglie dal mazzo all'inizio di una partita normale, quindi non è necessario farlo di nuovo.
- 5 Preparare il mazzo Automa (vedi sezione 5.2).

4.1. IMPOSTAZIONE DEL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Per semplificare il setup della difficoltà di gioco, sono stati evidenziati in rosso gli spazi tessere industria sulla placca giocatore che differiscono, per quantità di tessere piazzate, da una partita normale.

Livello facile: Automa inizia con queste tessere Industria sulla sua plancia di gioco:



Livello medio: Automa inizia con queste tessere Industria sulla sua plancia di gioco:



Livello difficile: Automa inizia con queste tessere Industria sulla sua plancia di gioco:



Questi sono livelli suggeriti. È possibile regolare la difficoltà modificando il numero iniziale di tessere sul tabellone dell'Automa.

5. PANORAMICA DEL MAZZO AUTOMA

Il mazzo Automa comprende 22 carte a doppia faccia. Al turno dell'Automa, si pesca una carta Automa. Il lato anteriore della carta presenta due o tre slot azioni. L'Automa compie le azioni dal primo slot applicabile.

L'Automa compie sempre una o due azioni durante il suo turno. Non passa mai senza eseguire alcuna azione.



Lato anteriore (fronte)

Il lato anteriore della carta pescata determina la prima azione, mentre il **retro** della carta successiva del mazzo determina la seconda azione. In alcuni casi, il fronte della carta può determinare due azioni; in tal caso, ignorare il retro della carta successiva, poiché l'Automa ha già eseguito due azioni.

Se si pesca una carta senza un'azione legale, scartarla e pescarne un'altra.



Lato posteriore (retro)

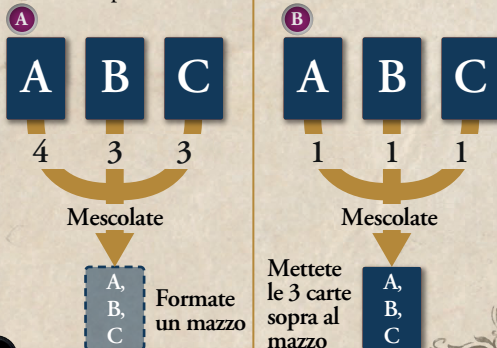
6. PREPARAZIONE DEL MAZZO AUTOMA

Suddividere le carte in tre **gruppi** in base alla lettera in alto a destra (A, B o C). Mescolare ogni gruppo. Prendere 4 carte dal **gruppo A**, 3 dal **gruppo B** e 3 dal **gruppo C**.

Mescolatele insieme per formare un mazzo.

Poi prendere 1 carta da ogni gruppo, mescolatele insieme e mettetele in cima al mazzo.

Mescolate tutte le 9 carte rimanenti e mettetele in cima al mazzo. Capovolgete il mazzo, in modo che il lato posteriore sia rivolto verso l'alto. Ora il mazzo Automa è pronto!



7. COME GIOCARE

Fate i vostri turni come di consueto. Al turno dell'Automa svolgete la seguente procedura:

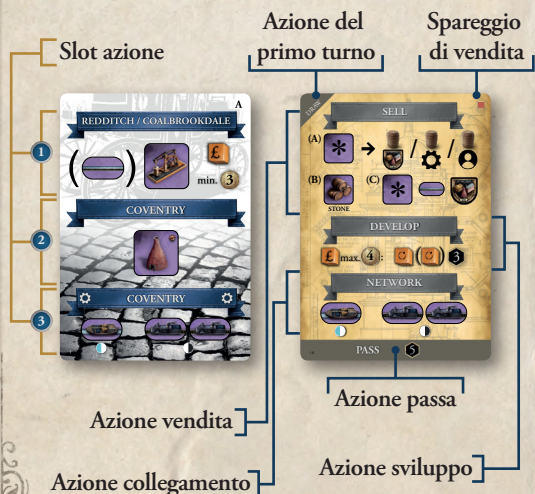
- 1 Pesca la prima carta del mazzo Automa.
- 2 Trova lo slot azione più in alto in cui c'è un'azione legale per l'Automa. L'Automa esegue questa azione.
- 3 Se nessuna delle azioni è legale, scartare la carta, pescare di nuovo e tornare al punto 2.
- 4 Se l'Automa ha compiuto due azioni, il suo turno termina.

Se ne ha compiuta solo una, guarda il retro della carta successiva del mazzo Automa. L'Automa esegue la prima azione legale in ordine di lettura. Se non può fare nessuna di esse, passa e prende 5 PV, e il suo turno finisce.

7. DESCRIZIONE DELLE AZIONI E DELLE ICONE DELLE CARTE

In generale, il lato anteriore della carta Automa presenta due o tre slot azione, ognuno dei quali attiva una o due azioni.

Il lato posteriore delle carte Automa presenta un elenco di azioni standard.



7.1 SLOT D'AZIONE SUL LATO ANTERIORE: COSTRUIRE

Uno slot azione con l'icona di una particolare Industria (ad esempio, una ferriera) e il nome di una città nel banner significa che l'Automa costruisce quell'Industria in quel luogo.



NOTA:

- Se il banner ha più di una città, l'Automa sceglie la prima città in cui la costruzione è legale. Quindi la carta qui sopra dice che l'Automa costruirà a Redditch se possibile, altrimenti a Coalbrookdale.
- Un cubo di ferro con un prezzo significa che l'Automa costruisce solo se il ferro è a quel prezzo o superiore. (Se il prezzo è inferiore, passa allo slot successivo).
- Una tessera collegamento tra parentesi significa che l'Automa può piazzare una tessera collegamento prima di costruire, per raggiungere una fonte di carbone. In questo caso il turno dell'Automa termina immediatamente, poiché ha già eseguito due azioni.
- Se lo slot azione mostra un'icona Miniera di carbone seguita da tessere collegamento, l'Automa costruisce prima una Miniera di carbone e poi piazza una tessera collegamento (fino a due tessere collegamento nell'era ferroviaria). Questo equivale a due azioni e conclude il turno di Automa.



- L'Automa segue le regole standard per piazzare edifici e tessere collegamento: deve consumare carbone, ferro e birra come un normale giocatore. Se c'è più di un modo per piazzare un collegamento, seguite le regole di spareggio nella sezione dedicata. Ricordate che i collegamenti devono partire da una località appartenente alla rete dell'Automa.
- Questa carta dice che l'Automa costruisce un birrificio agricolo. Come nel caso di un giocatore umano, l'Automa deve prima costruire un collegamento con la località dove andrà a costruire il birrificio, che è indicato da un'icona di collegamento tra parentesi sulla carta. Se l'Automa fa questo, sono ovviamente le sue due azioni per il turno.



7.3 AZIONE LATO POSTERIORE: VENDERE

Se l'Automa ha almeno un edificio collegato al suo mercante e ha accesso ai barili di birra, effettua l'azione **VENDERE**.

- L'Automa gira tutte le tessere Industria che può **(C)** e consuma tutti i barili di birra richiesti.
- L'Automa consuma prima la birra del mercante **(D)**, poi la sua birra e infine quella del giocatore (se riesce a raggiungerla).



Nella carta qui sopra, si possono vedere delle icone che ricordano questo ordine.

7.2 AZIONE LATO ANTERIORE: RETE

L'Automa piazza una o due tessere collegamento a partire dalla città indicata nel banner. La città indicata dalla carta deve far parte della rete dell'Automa. Questa è una regola speciale per l'Automa e le icone degli ingranaggi vicino al nome della città lo ricordano.

Nell'Era dei Canali, l'Automa posiziona solo una tessera collegamento canale a partire dalla città indicata.

Nell'Era Ferroviaria, l'Automa cerca di piazzare fino a due tessere collegamento ferroviario. La prima viene posizionata a partire dalla città indicata sulla carta **(A)**, la seconda tessera collegamento viene posizionata partendo dalla città raggiunta dalla prima ferrovia **(B)**.

L'Automa segue le regole standard per piazzare le tessere collegamento: nell'Era Ferroviaria deve consumare carbone e birra come di consueto. Se c'è più di un modo per piazzare un collegamento, seguite le regole di spareggio nella sezione dedicata.



73 AZIONE VENDERE (CONTINUA)

- Se c'è più di un edificio pronto per essere venduto, ma non possono essere girati tutti, utilizzate le regole di spareggio per la selezione dell'edificio nella sezione apposita.
- L'Automa guadagna la ricompensa del mercante solo se si tratta di PV.
- Il turno dell'Automa termina.

Se l'Automa non ha alcun edificio pronto da poter vendere, verificare le seguenti condizioni per tutti i suoi edifici, utilizzando le regole di spareggio in base al seguente ordine:

- a. Se l'edificio è collegato al suo mercante, ma l'Automa non ha accesso ai barili di birra,

costruisce una fabbrica di birra nella città indicata sul retro della carta. (Quindi, ad esempio, nella carta qui di fianco, costruisce a Stone).

- b. Se l'edificio non è collegato al suo mercante, ma manca solo una tessera di collegamento per completare il collegamento, l'Automa piazza quella tessera di collegamento. Quindi, il turno dell'Automa termina.



SPAREGGIO PER IL POSIZIONAMENTO DELLE TESSERE COLLEGAMENTO

Se l'Automa deve piazzare una tessera collegamento partendo da una particolare città e c'è più di un collegamento aperto, utilizzare le seguenti priorità:

- Se si tratta del secondo collegamento ferroviario e non c'è birra disponibile al momento, ma è possibile creare un collegamento con la birra, collegarsi ad essa.
- Collegarsi a una città che fa già parte della rete dell'Automa.
- Collegarsi alla città con il maggior numero di tessere Industria costruite (non importa chi ne sia il proprietario o quante di esse siano già state girate).
- Collegamento con la città con il maggior numero di spazi liberi.
- (Era Ferroviaria) Collegamento con la città che fa prelevare carbone da una delle miniere dell'Automa.
- Se nessuna di queste regole determina un unico Collegamento da costruire, partire da sopra la città, girare in senso orario e costruire nel primo collegamento idoneo che si raggiunge.

NOTA: l'Automa si collegherà ai mercanti esterni solo dopo che tutti gli altri percorsi sono stati occupati o quando richiesto specificamente dalla carta.

SPAREGGIO PER LA SELEZIONE DEGLI EDIFICI

Se c'è più di un edificio disponibile per l'azione **VENDERE**, o più di un birrificio da cui prendere la birra, utilizzare le seguenti priorità:

- Per tutti gli edifici rilevanti, contare il numero di collegamenti dell'Automa collegati ad essi e sottrarre il numero dei collegamenti del giocatore (umano). L'Automa vende dall'edificio con il punteggio più alto.
- In caso di parità, l'Automa vende dall'edificio della città che si trova al primo posto in ordine alfabetico.
- Se c'è più di un edificio nella stessa città, controllare l'icona di spareggio in alto a destra che attiva l'azione **VENDERE** **A**. L'edificio in questo slot vince il pareggio. Se non c'è nessun edificio in quella fessura, si controlla quello alla sua destra, poi il primo della riga successiva (risalendo fino alla cima, se necessario).



7.4 AZIONE SUL LATO POSTERIORE: SVILUPPO

L'Automa esegue l'azione **SVILUPPO** solo se il prezzo del ferro è quello indicato sulla carta o inferiore **B**. (Quindi, nella carta qui a fianco, solo se il ferro costa 1 sterlina).

L'Automa consuma due cubetti di ferro, se possibile. Se c'è un solo cubetto a quel prezzo, rimuove solo quello.

Tuttavia, non scarta tessere dalla sua scheda.

Quando l'Automa si sviluppa, ottiene 3 PV **C**.



7.5 AZIONE LATO POSTERIORE: RETE

L'Automa piazza una tessera collegamento (nell'Era dei Canali) o fino a due tessere (nell'Era delle Ferrovie), partendo dalla città in cui ha effettuato l'azione più recente. Durante l'Era Ferroviaria, l'Automa piazzerà, se possibile, un secondo collegamento ferroviario dalla città in cui ha appena costruito.

(Ricordate ovviamente che entrambe le tessere collegamento devono essere collegate ad una fonte di carbone e la seconda deve avere accesso alla birra).

Se c'è più di un'opzione di posizionamento, fare riferimento alla sezione **SPAREGGIO** apposita.

7.6 AZIONE LATO POSTERIORE: PASS

Se l'Automa non compie la seconda azione del suo turno, guadagna immediatamente 5 PV.

8. IL PRIMO TURNO DI GIOCO

Al primo turno di gioco i giocatori compiono una sola azione.

Per la prima azione di Automa, non pescate una carta come di consueto: guardate invece l'angolo superiore sinistro del retro della carta più in alto.

Se la carta dice **DEVELOP**, rimuovete semplicemente 2 cubi di ferro dal mercato e date all'Automa 3 PV. Si pescherà questa carta e si eseguirà l'azione (o le azioni) sul suo fronte nel prossimo turno dell'Automa.

Se la carta dice **DRAW**, pescate la prima carta Automa ed eseguite l'azione **COSTRUIRE** riportata. Se l'azione **COSTRUIRE** non è possibile, l'Automa piazzerà una tessera di collegamento a partire dalla città indicata nell'ultimo slot azione, anche se tale città non fa ancora parte della rete dell'Automa. (Quindi, ad esempio, usando la tessera mostrata qui a fianco, l'Automa costruirà una Fornace a Coventry).



9. FINE DELL'ERA DEI CANALI

Alla fine dell'Era dei Canali, l'Automa guadagna PV come un giocatore normale, e i suoi collegamenti canale e le tessere Industria di livello 1 lasciano il tabellone.

10. PREPARAZIONE PER L'ERA FERROVIARIA

- Preparare il mazzo Automa come prima. (Vedere la sezione 6).
- Se ci sono tessere Industria sul tabellone dell'Automa che non possono essere costruite nell'Era Ferroviaria, rimuoverle.
- Mescolare tutte le 40 carte di gioco. Distribuire 20 carte nel mazzo di pesca e mettere le altre 20 da parte.

11. FINE DELL'ERA FERROVIARIA

Alla fine dell'Era Ferroviaria, l'Automa guadagna PV come un giocatore normale.

RICONOSCIMENTI

AUTORE AUTOMA

Mauro Gibertoni

Contacts: maurogibertoni@gmail.com

<https://www.mautoma.com/>

Regolamento rivisto da David Goldfarb

PLAYTEST

Daniele Paci, Mauro Gibertoni

CARD DESIGN

Soeren Textor

IMPAGINAZIONE

Impaginazione a cura di Roberto Grancia

roberto.grancia@outlook.it

