

BRASS BIRMINGHAM

MAUTOMA

RULEBOOK

1. Introdução

Este é um modo solo para Brass: Birmingham, contra um oponente (o "Automa") que executa ações conduzidas por um baralho de cartas.

2. Componentes

- Brass Birmingham (jogo base)
- Baralho Automa: 22 cartas frente e verso. Veja a seção 7 para uma descrição das ações e ícones.



Frente

Verso

3. Notas Gerais

As ações do Automa são definidas pelas cartas Automa. O Automa segue regras simples:

- **Durante o jogo, o Automa é sempre o segundo jogador;** a ordem do turno é fixa.
- **O Automa não usa dinheiro;** ele sempre tem dinheiro suficiente para suas ações.
- **O Automa nunca executa a ação EMPRÉSTIMO ou PROSPECATAR.**
- **O Automa segue todas as outras regras padrão como um jogador normal. Em particular:**
 - Para consumir carvão, o Automa precisa de uma conexão com uma fonte de carvão.
 - Para consumir cervejas de um jogador, o Automa precisa de uma conexão com cervejarias do jogador.
 - Ao colocar peças de Conexão, coloque adjacente a um local que faz parte da rede do Automa.
 - Durante a Era dos Canais, é limitado a 1 indústria de cada jogador por cidade.
 - Quando executa a ação CONSTRUIR, o Automa não gasta dinheiro, mas consome carvão e ferro normalmente.
 - Durante a Era das Ferrovias, consome 1 carvão sempre que coloca uma única peça de Conexão e 2 carvões + 1 cerveja sempre que coloca uma peça de Conexão 2x.
 - Para executar a ação VENDER, as indústrias do Automa precisam de uma conexão com um comerciante e devem consumir cerveja, se necessário.

4. Visão Geral do Baralho Automa

O baralho Automa inclui 22 cartas frente e verso. No turno do Automa, compre uma carta Automa. A frente da carta possui dois ou três slots de ação. De cima para baixo, o Automa realiza as ações no primeiro slot aplicável.

O Automa sempre executa uma ou duas ações durante o seu turno. **Ele nunca passa sem executar nenhuma ação.**

A parte da frente da carta que você comprou determina a primeira ação e, em seguida, o verso da próxima carta do baralho determina a segunda ação. Em alguns casos, a frente da carta pode causar duas ações; Nesse caso, ignore o verso da próxima carta, pois o Automa já executou duas ações.

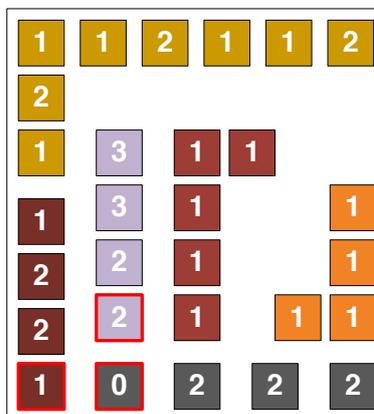
Se você comprar uma carta sem ação aplicável, descarte-a e compre outra.

5. Preparação

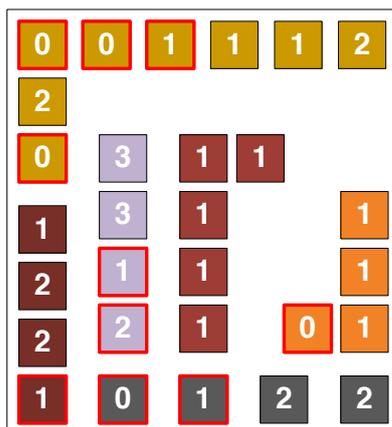
- Prepare um jogo para dois jogadores. Você não precisa dar nenhum dinheiro ao Automa ou colocar seu marcador de renda.
- Escolha o nível de dificuldade que você preferir. Coloque as peças de indústrias no tabuleiro do Automa. (Veja a seção 5.1.)
- Embaralhe as 40 cartas do jogo. Separe as 19 primeiras cartas em um baralho. Coloque o resto de lado; elas não serão usadas na Era dos Canais. Observe que as cartas retiradas incluem a cartas que você remove do baralho no início de um jogo normal, portanto, não é necessário fazer isso novamente.
- Prepare o baralho Automa. (Veja a seção 5.2.)

5.1 Defina o Nível de Dificuldade

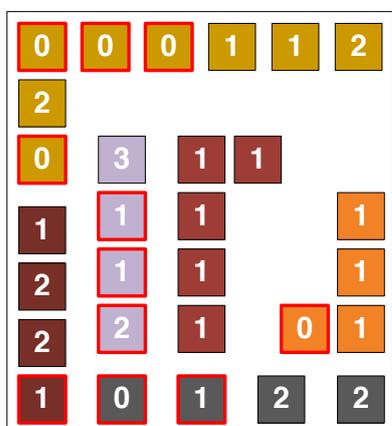
NÍVEL FÁCIL: O Automa começa com essas peças de indústrias:



NÍVEL MÉDIO: O Automa começa com essas peças de indústrias:



NÍVEL DIFÍCIL: O Automa começa com essas peças de indústrias:



Estes são níveis sugeridos. Você pode ajustar a dificuldade alterando o número inicial de peças de indústrias no tabuleiro do Automa.

5.2 Preparando o Baralho Automa

Separe as cartas em grupos com base na letra no canto superior direito (A, B ou C). Embaralhe cada grupo separadamente.

Pegue **4 cartas do grupo A**, **3 do grupo B** e **3 do grupo C**. Embaralhe-as juntas para formar um baralho.

Pegue 1 carta de cada grupo. Embaralhe-as e coloque-as em cima do baralho.

Embaralhe todas as 9 cartas restantes e coloque-as no topo do baralho. Vire o baralho para que o verso fique para cima. Agora o baralho Automa está pronto!

6. Como Jogar

Faça as suas jogadas normalmente. Na vez do Automa:

1. Compre a carta superior do baralho Automa.
2. De cima para baixo, encontre o slot de ação no qual existe uma ação aplicável para o Automa executar. O Automa executa essa ação.
3. Se nenhuma das ações é possível, descarte a carta, compre novamente e volte para a etapa 2.
4. Se o Automa executou duas ações, o turno termina. Se houver executado apenas uma ação, olhe para o verso da próxima carta. De cima para baixo, o Automa realiza a ação aplicável. Se não puder executar nenhuma delas, ele passa e recebe 5 VP, e o turno termina.



Carta Comprada

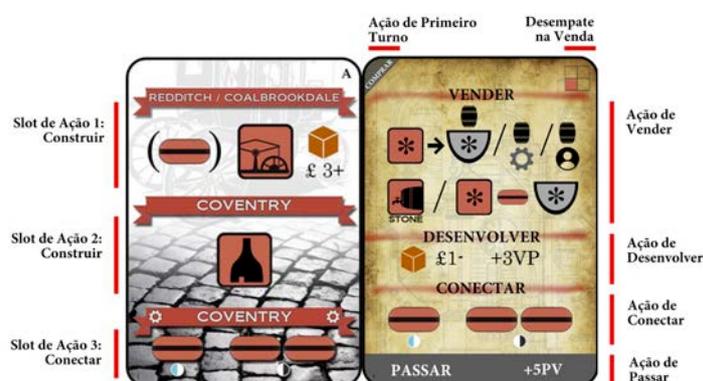


Baralho Automa

7. Descrição das Ações e Ícones das Cartas

Em geral, a parte da frente da carta Automa possui dois ou três slots de ação, cada um dos quais dispara uma ou duas ações.

O verso das cartas Automa possui uma lista de ações padrão.



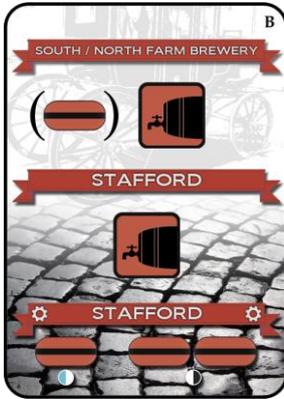
7.1 Frente - Slot de ação 1 e 2: CONSTRUIR

Um slot de ação com o ícone de uma indústria específica (por exemplo, Fábrica de Algodão) e um nome de cidade no banner significa que a Automa constrói essa indústria lá.

NOTA:

- Se o banner tiver mais de uma cidade, o Automa escolhe a primeira cidade em que a indústria é permitida. Portanto, a carta acima diz que o Automa construirá em Redditch, se possível, caso contrário, em Coalbrookdale.
- Um cubo de ferro com um preço significa que o Automa constrói apenas se o ferro estiver com esse preço ou mais. (Se o preço for mais baixo, vá para o próximo slot.)
- Uma peça de Conexão entre parênteses significa que o Automa pode colocar uma peça de Conexão antes da indústria, para alcançar uma fonte de carvão (caso necessite de carvão para a construção). Nesse caso, a vez do Automa termina imediatamente, pois ele já executou duas ações.
- Se o slot de ação mostrar um ícone da Mina de Ferro seguido pelas peças de Conexão, o Automa constrói primeiro uma Mina de Ferro e depois coloca uma peça de Conexão (até duas peças de conexão na Era das Ferrovias). Da mesma forma, são duas ações e termina a vez de Automa.
- O Automa segue as regras padrão para colocar indústrias e peças de Conexão: ele deve consumir carvão, ferro e cerveja como um jogador normal. Se houver mais de uma maneira de colocar uma Conexão, siga as regras de desempate na página 3. Lembre-se de que as Conexões devem começar a partir de um local que faça parte da rede do Automa.

- Esta carta que diz que o Automa constrói uma fazenda cervejeira. Assim como acontece com um jogador humano, o Automa deve primeiro criar um Link para a fazenda cervejeira, o que é indicado por uma peça de Conexão entre parênteses na carta. Se o Automa fizer isso, essas são as duas ações do turno.



7.2 Frente - Slot de ação 3: CONECTAR

O Automa coloca uma ou duas peças de Conexão a partir da cidade mostrada no banner. A cidade indicada pela carta deve fazer parte da rede do Automa. Essa é uma regra especial para o Automa, e os ícones de engrenagem próximos ao nome da cidade são um lembrete disso.

Na Era dos Canais, o Automa coloca apenas uma peça de Conexão de canal a partir da cidade indicada.

Na Era das Ferrovias, o Automa tenta colocar até duas peças de Conexão de Ferrovia. A primeira começa na cidade da carta e, em seguida, a segunda peça de Conexão é colocada a partir da cidade alcançada pela primeira Ferrovia.

O Automa segue as regras padrão para a colocação de peças de Conexão: na Era das Ferrovias, ele deve consumir carvão e cerveja normalmente. Se houver mais de uma maneira de colocar uma conexão, siga as regras de desempate abaixo.

7.3 Verso - Ação: VENDER

Se o Automa tiver pelo menos uma indústria conectada ao comerciante e tiver acesso a barris de cerveja, a ação VENDER será executada.

- O Automa vira todos as peças de indústria e consome todas as cervejas necessárias.
- O Automa consome a cerveja mercante primeiro, depois a própria cerveja e, por fim, a cerveja do jogador (se puder alcançá-la). Na carta acima, você pode ver ícones que lembram essa ordem.
- Se houver mais de uma indústria pronta para venda, mas nem todas puderem ser viradas, use as regras de desempate da seleção de edifícios abaixo.
- O Automa ganha o bônus do Mercador apenas se forem PV.
- Então, o turno do Automa termina.

Se o Automa não tiver uma indústria pronta para vender, verifique as seguintes condições para todas as suas indústrias, usando as regras de desempate seguindo a ordem:

- Se a indústria estiver conectada ao comerciante, mas o Automa não tiver acesso a cerveja, constrói uma cervejaria na cidade indicada no verso da carta. (Por exemplo, na carta da página 4, ela é construída em Stone.) Então, o turno do Automa termina.
- Se a indústria não estiver conectada ao comerciante, mas apenas uma peça de Conexão estiver faltando para concluir a Conexão, o Automa colocará essa peça. Então, a vez do Automa termina.

DESEMPATE AO COLOCAR PEÇAS DE CONEXÃO

Se o Automa for colocar uma peça de Conexão a partir de uma cidade específica e houver mais de uma opção de Conexão, use estas prioridades:

- Se essa for a segunda Conexão de Ferrovia, e não houver cerveja disponível, mas uma conexão com a cervejaria puder ser estabelecida, conecte-se a ela.
- Conexão para uma cidade que já faz parte da rede do Automa.
- Crie uma Conexão para a cidade com mais peças de indústria construídas (não importa de quem seja ou quantos delas já foram viradas).
- Crie uma Conexão para a cidade com mais espaços livres.
- (Era das Ferrovias) Crie uma Conexão para a cidade que faz com que o carvão seja consumido de uma das minas do Automa.
- Se nenhuma dessas regras determinar a criação de Conexão, comece de cima da cidade, rode no sentido horário e crie a primeira conexão possível.

NOTA: o Automa fará uma Conexão com os mercadores somente depois que todos os outros caminhos estiverem ocupados ou quando solicitado especificamente pela carta.

DESEMPATE AO SELECIONAR INDÚSTRIAS

Se houver mais de uma indústria possível para a ação VENDER ou mais de uma cervejaria para consumir cerveja, use estas prioridades:

- Para todas as indústrias que possam ser vendidas, conte o número de Conexões do Automa conectados a elas e subtraia o número de Conexões do jogador. O Automa vende a indústria que estiver na cidade com o maior pontuação. (Ex: 2 cidades envolvidas no empate: Birmingham e Coalbrookdale. Temos que decidir se o Automa venderá uma indústria em Birmingham ou em Coalbrookdale. Supondo que Birmingham tenha 3 Conexões do Automa e 2 do jogador. O resultado em Birmingham é de $3 - 2 = 1$, e em Coalbrookdale tenham 2 conexões do Automa e nenhuma do jogador. O resultado em Coalbrookdale é $2 - 0 = 2$. Assim, o Automa venderá em Coalbrookdale porque sua pontuação é maior)
- Em caso de empate, o Automa vende a indústria na cidade que é a primeira em ordem alfabética.
- Se houver mais de uma indústria na mesma cidade, verifique o ícone de desempate no verso da carta que acionou a ação. A indústria neste espaço ganha o empate. Se não houver indústria nesse local, siga em sentido horário até ser possível seleção.

7.4 Verso - Ação: DESENVOLVER

O Automa executa a ação DESENVOLVER apenas se o preço do ferro for o que é mostrado na carta ou menos. (Portanto, no carta abaixo, apenas se o ferro custar £ 1.)

O Automa consome dois cubos de ferro, se possível. Se houver apenas um cubo a esse preço, remova apenas esse. No entanto, ele não remove as peças de indústrias do tabuleiro.

Quando o Automa desenvolver, recebe 3 Pontos de Vitória.

7.5 Verso - Ação: CONECTAR

O Automa coloca uma peça de Conexão (na Era dos Canais) ou até duas peças (na Era das Ferrovias), a partir de qualquer cidade em que tenha realizado uma ação recente. Durante a Era das Ferrovias, o Automa colocará, se possível, uma segunda peça de Conexão da cidade em que acabou de conectar. (Lembre-se, é claro, que as duas peças de Conexões devem consumir carvão e o segundo deve consumir cerveja.)

Se houver mais de uma opção para Conectar, use a lista de prioridades de desempate na página 3.

7.6 Verso - Ação: PASSAR

O Automa não realiza a segunda ação do seu turno, mas ganha imediatamente 5 Pontos de Vitória.

8. O Primeiro Turno do Jogo

No primeiro turno do jogo, os jogadores realizam apenas uma ação.

Na primeira ação do Automa, não compre uma carta: em vez disso, olhe para o canto superior esquerdo do verso da carta mais acima.

Se a carta indicar DESENVOLVER, basta remover 2 cubos de ferro do mercado e fornecer 3VPs ao Automa. Você comprará esta carta e executará as ações da frente da carta no próximo turno do Automa.

Se a carta indicar COMPRAR, compre a primeira carta Automa e execute a ação CONSTRUIR mostrada lá. Se a ação não for possível, o Automa colocará uma peça de Conexão a partir da cidade indicada no último slot de ação, mesmo que essa cidade ainda não faça parte da rede da Automa. (Por exemplo, usando o carta mostrada abaixo, o Automa construirá uma Conexão em Coventry.)

9. Fim da Era do Canais

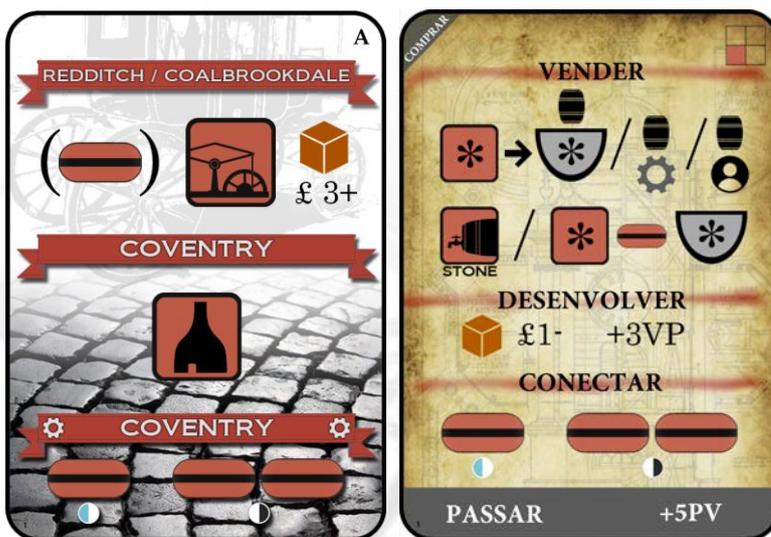
No final da Era dos Canais, o Automa obtém PV como um jogador normal, e suas Conexões (canais) e as peças de indústrias de nível 1 são removidas do tabuleiro central.

10. Preparação da Era das Ferrovias

- Prepare o baralho Automa como antes. (Veja a seção 5.2.)
- Se houver alguma indústria do Automa que não possa ser construído na Era das Ferrovias, remova-a do jogo.
- Embaralhe todas as 40 cartas do jogo. Separe 20 cartas para o seu baralho de cartas e coloque as outras 20 de lado.

11. Fim da Era das Ferrovias

No final da Era das Ferrovias, o Automa obtém PV como um jogador normal.



Autor: Mauro Gibertoni
Manual Revisado por David Goldfarb
Tradução: Luiz Felipe Ribeiro
Playtest: Daniele Paci, Mauro Gibertoni
Contacts: maurogibertoni@gmail.com



COMPRAR

VENDER

STONE

DESENVOLVER

£1- +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

COMPRAR

VENDER

BURTON

DESENVOLVER

£3- +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

COMPRAR

VENDER

DERBY

DESENVOLVER

£0 +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

COMPRAR

VENDER

WALSALL

DESENVOLVER

£0 +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

COMPRAR

VENDER

WALSALL

DESENVOLVER

£4- +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

COMPRAR

VENDER

COALBROOKDALE

DESENVOLVER

£2- +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

DESENVOLVER

VENDER

WALSALL

DESENVOLVER

£2- +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

DESENVOLVER

VENDER

UTTOXETER

DESENVOLVER

£0 +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

COMPRAR

VENDER

BURTON

DESENVOLVER

£2- +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

COMPRAR

VENDER

UTTOXETER

DESENVOLVER

£0 +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

COMPRAR

VENDER

COALBROOKDALE

DESENVOLVER

£0 +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

DESENVOLVER

VENDER

NUNEATON

DESENVOLVER

£2- +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

COMPRAR

VENDER

STAFFORD

DESENVOLVER

£0 +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

COMPRAR

VENDER

DERBY

DESENVOLVER

£1- +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

DESENVOLVER

VENDER

UTTOXETER

DESENVOLVER

£2- +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

COMPRAR

VENDER

STONE

DESENVOLVER

£4- +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

B

COALBROOKDALE / BURTON



COALBROOKDALE / BURTON



B

WALSALL / COALBROOKDALE / DUDLEY



£ 4+

NUNEATON / WALSALL



NUNEATON / WALSALL



A

CANNOCK / BURTON ON TRENT



NUNEATON



CANNOCK / BURTON / NUNEATON



A

REDDITCH / COALBROOKDALE



£ 3+

COVENTRY



COVENTRY



A

COVENTRY



TAMWORTH



COVENTRY / TAMWORTH



A

WOLVERHAMPTON / REDDITCH



WOLVERHAMPTON / REDDITCH



B

SOUTH / NORTH FARM BREWERY



STAFFORD



STAFFORD



C

REDDITCH



REDDITCH



B

BIRMINGHAM / COVENTRY / COALBROOKDALE



£ 3+

WALSALL



WALSALL



A

STAFFORD



BIRMINGHAM



STAFFORD / BIRMINGHAM



A

BIRMINGHAM / REDDITCH / COALBROOKDALE



£ 3+

TAMWORTH



TAMWORTH



C

BIRMINGHAM



DUDLEY



BIRMINGHAM / DUDLEY



A

BIRMINGHAM / REDDITCH / COALBROOKDALE



£ 3+

NUNEATON / REDDITCH



NUNEATON / REDDITCH



C

TAMWORTH



TAMWORTH / REDDITCH



TAMWORTH / REDDITCH



C

COVENTRY / COALBROOKDALE



£ 2+

WOLVERHAMPTON / REDDITCH



WOLVERHAMPTON / REDDITCH



A

WALSALL / COVENTRY / DUDLEY



£ 1+

REDDITCH



REDDITCH



DESENVOLVER

VENDER

UTTOXETER

DESENVOLVER

£1- +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

COMPRAR

VENDER

COALBROOKDALE

DESENVOLVER

£0 +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

COMPRAR

VENDER

BURTON

DESENVOLVER

£0 +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

DESENVOLVER

VENDER

STAFFORD

DESENVOLVER

£2- +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

COMPRAR

VENDER

NUNEATON

DESENVOLVER

£0 +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

DESENVOLVER

VENDER

NUNEATON

DESENVOLVER

£2- +3VP

CONECTAR

PASSAR +5PV

DESEMPATE AO COLOCAR PEÇAS DE CONEXÃO

- Se essa for a segunda Conexão de Ferrovia, e não houver cerveja disponível, mas uma conexão com a cerveja puder ser estabelecida, conecte-se a ela.
- Conexão para uma cidade que já faz parte da rede do Automa.
- Crie uma Conexão para a cidade com mais peças de indústria construídas (não importa de quem seja ou quantos delas já foram viradas).
- Crie uma Conexão para a cidade com mais espaços livres.
- (Era da Ferroviária) Crie uma Conexão para a cidade que faz com que o carvão seja consumido de uma das minas do Automa.
- Se nenhuma dessas regras determinar criação de Conexão, comece de cima da cidade, rode no sentido horário e crie a primeira conexão possível.

DESEMPATE AO SELECIONAR INDÚSTRIAS

- Para todas as indústrias que possam ser vendidas, conte o número de Conexões do Automa conectados a elas e subtraia o número de Conexões do jogador. O Automa vende a indústria com o maior resultado da diferença das Conexões.
- Em caso de empate, o Automa vende a indústria na cidade que é a primeira em ordem alfabética.
- Se houver mais de uma indústria na mesma cidade, verifique o ícone de desempate no verso da carta que acionou a ação. A indústria neste espaço ganha o empate. Se não houver indústria nesse local, siga em sentido horário até ser possível seleção.

A

KIDDERMINSTER / WORCESTER

(=) 

KIDDERMINSTER / WORCESTER

(=) (=) (=)

20

C

KIDDERMINSTER / CANNOCK

 (=) (=)

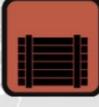
KIDDERMINSTER / CANNOCK

(=) (=) (=)

19

A

WALSALL / BIRMINGHAM

(=) 

WALSALL / BIRMINGHAM

(=) (=) (=)

18

A

WORCESTER / BIRMINGHAM

(=) 

WORCESTER / BIRMINGHAM

(=) (=) (=)

17

BRASS
BIRMINGHAM

MAUTOMA

A

WORCESTER / KIDDERMINSTER

(=) 

WORCESTER / KIDDERMINSTER

(=) (=) (=)

16

C

WALSALL / DUDLEY

(=)   £ 3+

NUNEATON / BURTON ON TRENT

 (=) (=)

NUNEATON / BURTON ON TRENT

(=) (=) (=)

15