

Mombasa: Modalità Automa

Autore: Mauro Gibertoni

Rev. 1.0 - 8 Nov 2017

Questo regolamento descrive una variante di gioco per singolo giocatore di MOMBASA in cui voi affronterete un giocatore fittizio, chiamato da qui in poi Automa.

Le mosse dell'Automa sono pilotate da un apposito mazzo di carte (mazzo automa). Questa modalità di gioco è stata pensata per consentirvi di giocare in solitario una partita a due giocatori senza però dover spendere troppe energie per muovere l'avversario, così che possiate concentrarvi unicamente sulla vostra partita.

1. Set-up di gioco

Create un set-up per una partita standard a due giocatori.

Potete posizionare casualmente i tracciati compagnia A-B-C-D utilizzando le apposite carte.

Assegnate all'Automa una plancia giocatore, un tassello bonus iniziale scelto casualmente, 3 cilindretti, 4 segnalini tracciato compagnia, 1 diamante, 1 soldo e un segnalino calamaio.

L'automa non utilizza le carte azione, di conseguenza non posiziona nessuna carta negli slot-azione di riposo in cima alla propria plancia giocatore, invece ottiene il bonus iniziale del tracciato compagnia indicato sul tassello.

Prendete le 8 carte automa, formate un mazzo e ponetelo vicino alla plancia dell'automa.

Tenete a portata di mano lo schemino di espansione.



Stabilite casualmente chi sarà il primo giocatore.

Consiglio: assegnate all'automa il colore viola e a voi il colore verde, questo perché sulle carte automa vengono utilizzati questi colori per distinguere i vostri segnalini da quelli dell'Automa.

2. Descrizione del turno dell'Automa

Mentre voi giocherete seguendo tutte le normali regole, l'Automa segue regole più semplici. Di seguito viene spiegato come agisce l'Automa durante le tre fasi del round. Per tutto ciò non esplicitamente menzionato nel presente regolamento si sottintende che valgono le regole standard.

2.1 Fase di pianificazione

Formate il mazzo automa, composto da 8 carte. Assicuratevi che le carte siano tutte girate nello stesso verso dopodiché mescolate il mazzo e piazzatelo con il lato priorità visibile e girato nel verso giusto a seconda del turno in corso (vedi §3.1).

Pescate la carta in fondo al mazzo e ponetela ruotata di 90° in modo da leggere correttamente le tre icone poste sul lato lungo. Il verso in cui ruotare la carta dipende dal round in corso. Il lato della carta da utilizzare va stabilito in base ai numeri che rappresentano il round in corso. Ad es. se state per iniziare il round 4, la carta dovrà essere girata in questo verso.

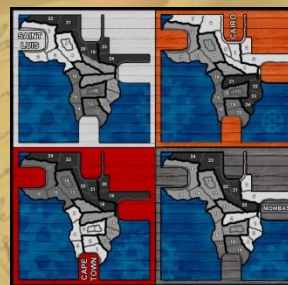


Questo lato viene utilizzato nei
Round 4-5-6-7

Questa carta rimarrà fissa in questa posizione per tutto il round in corso. Essa serve a fornire i valori di riferimento per stabilire chi tra voi e l'automa ha la maggioranza su un certo parametro; dovete quindi ignorare tutti gli altri simboli ad eccezione dei tre posti in basso sul lato lungo.

Successivamente le altre carte automa, che verranno giocate durante la fase azioni, dovranno essere riposte o su uno dei 3 simboli o in un'apposita pila di scarti. L'Automa non utilizza gli slot-azione della plancia giocatore, ma gli slot definiti dalla carta orizzontale. La logica con cui saranno piazzate le carte automa negli slot e nella pila degli scarti saranno chiarite nella sezione 3.1.

L'area di gioco dell'Automa è quindi organizzata così.





NB. A volte sulla carta orizzontale è indicata una X al posto di un numero; in questo caso quello spazio rappresenta comunque uno slot azione a cui però non è associata alcuna merce valida per le maggioranze.

2.2 Fase azioni

Come nel gioco standard alternerete una vostra azione e un'azione dell'automa. Il primo giocatore a compiere un'azione è quello che possiede il segnalino primo giocatore.

Ogni volta che l'Automa deve effettuare un'azione pescate una carta dal mazzo automa e rivelate il lato azioni. L'Automa esegue la prima azione disponibile tra quelle indicate.

Se nessuna delle azioni rappresentate sono eseguibili da parte dell'Automa, continuate a pescare carte automa finchè non trovate un'azione che sia eseguibile.

Quando il mazzo automa è esaurito, l'Automa non eseguirà più azioni per il turno in corso.

2.3 Preparazione del turno successivo

Ricomponete tutto il mazzo automa, compresa anche la carta orizzontale.

Se durante il turno appena concluso l'Automa ha prenotato alcune azioni bonus, non dovete consegnare all'automa i relativi tasselli. L'automa non utilizza mai le azioni bonus.

Restituite all'automa i tre cilindretti.

3. Le carte automa

3.1 Nozioni generali sull'uso del mazzo automa

Le carte automa riportano informazioni su entrambi i lati. Sul lato frontale, o lato azioni, sono indicate le azioni (ovvero COSA l'Automa deve fare), mentre sul dorso, o lato priorità, vengono indicati dei criteri di scelta (ovvero IN CHE MODO l'automa applica una certa azione).

LATO AZIONI



LATO PRIORITA'



Si noti che le informazioni riportate sul lato priorità delle carte sono scritte in due versi opposti, questo perché nei turni dall' 1 al 3 si applicano le priorità riportate sulla metà identificata dalla scritta R 1-2-3, mentre dal turno 4 in poi il mazzo andrà ruotato e si applicheranno le priorità riportate nell'altra metà identificata dalla scritta R 4-5-6-7.

In generale ogni volta che l'Automa deve compiere un'azione, pescherete una carta automa; userete il lato azioni della carta pescata per stabilire quale azione sarà svolta dall'automa, mentre utilizzerete il lato priorità della carta rimasta in cima al mazzo per stabilire i criteri con cui l'azione sarà svolta.



In questo esempio la carta pescata mostra che l'automa acquisisce una carta dal tabellone; la carta in cima al mazzo automa stabilisce che l'automa sceglie la carta contabile con il maggior numero di punti libro.

Caso particolare: quando pescate l'ultima carta automa, per le priorità fate riferimento a quelle indicate sul lato priorità della carta stessa.

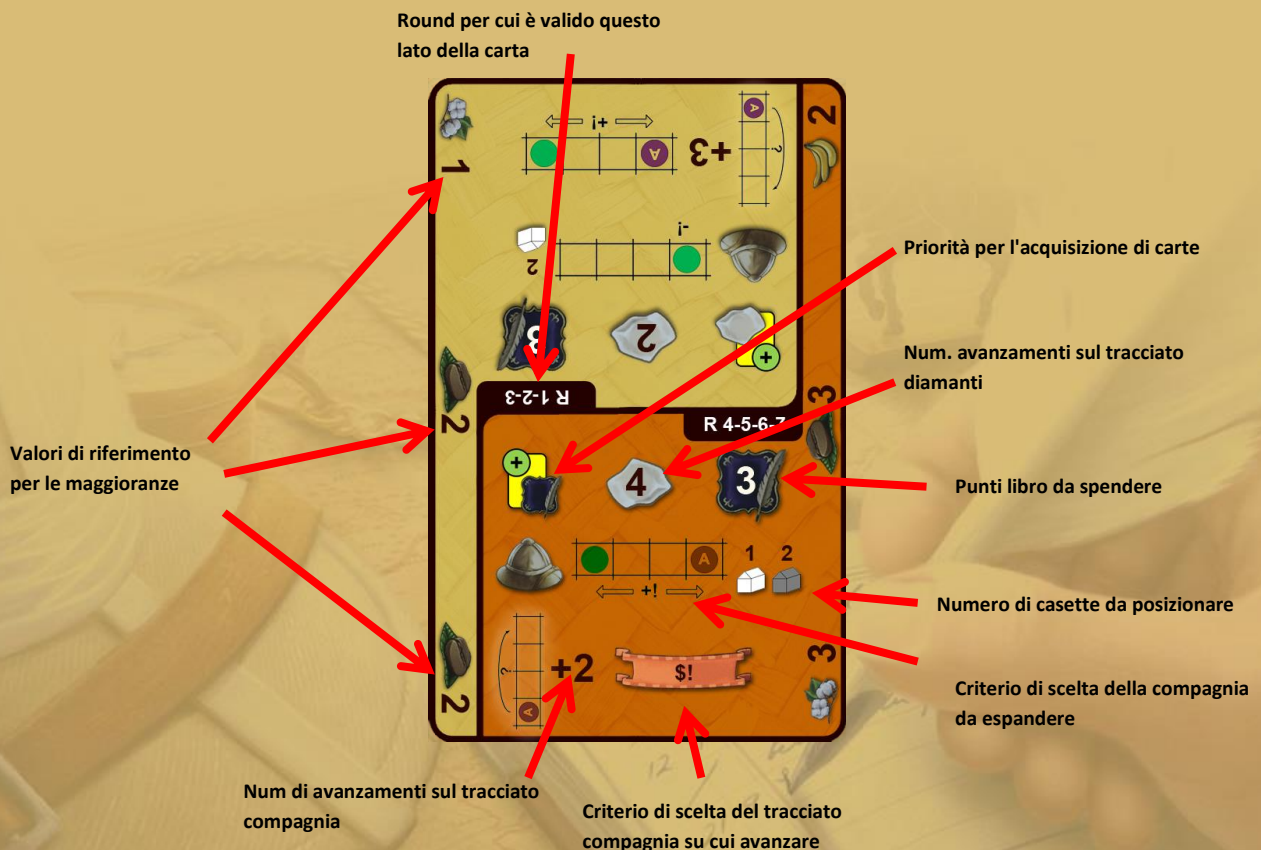
Dopo che una carta automa è stata utilizzata essa va riposta o su uno dei 3 slot-azione definiti dalla carta orizzontale o nella pila degli scarti, secondo i seguenti principi:

- Se l'azione appena svolta ha implicato l'uso di un cilindretto, la carta automa va posta direttamente nella pila degli scarti.
- In tutti gli altri casi (dopo un'esplorazione, acquisizione carta o avanzamento sul tracciato compagnia/diamanti/libri) la carta va posta in uno dei 3 slot-azione. Gli slot vanno coperti in ordine di lettura da sinistra a destra indipendentemente dal tipo di azione fatta.

L'automa utilizza sempre solo 3 slot-azione durante tutta la partita, ciò implica che una volta che i 3 slot vengono occupati, l'Automa può effettuare solo le azioni che implicano l'uso dei cilindretti.

3.2 Il lato priorità

La figura chiarisce il significato dei simboli posti sul lato priorità delle carte automa.



Come risolvere i pareggi:

- I pareggi sulla scelta delle carte da prendere sul tabellone si risolvono scegliendo la prima carta che si incontra seguendo l'ordine di piazzamento delle carte nella fase di set-up (per colonne da destra a sinistra).
- Se sul tabellone non è presente nessuna carta che corrisponde ai criteri indicati sul lato priorità della carta automa, l'automa sceglie la carta contenente un'azione della compagnia più ricca tra quelle rimaste.
- I pareggi sulla scelta delle compagnie si risolvono scegliendo la prima compagnia nell'ordine alfabetico dei tracciati A-B-C-D.

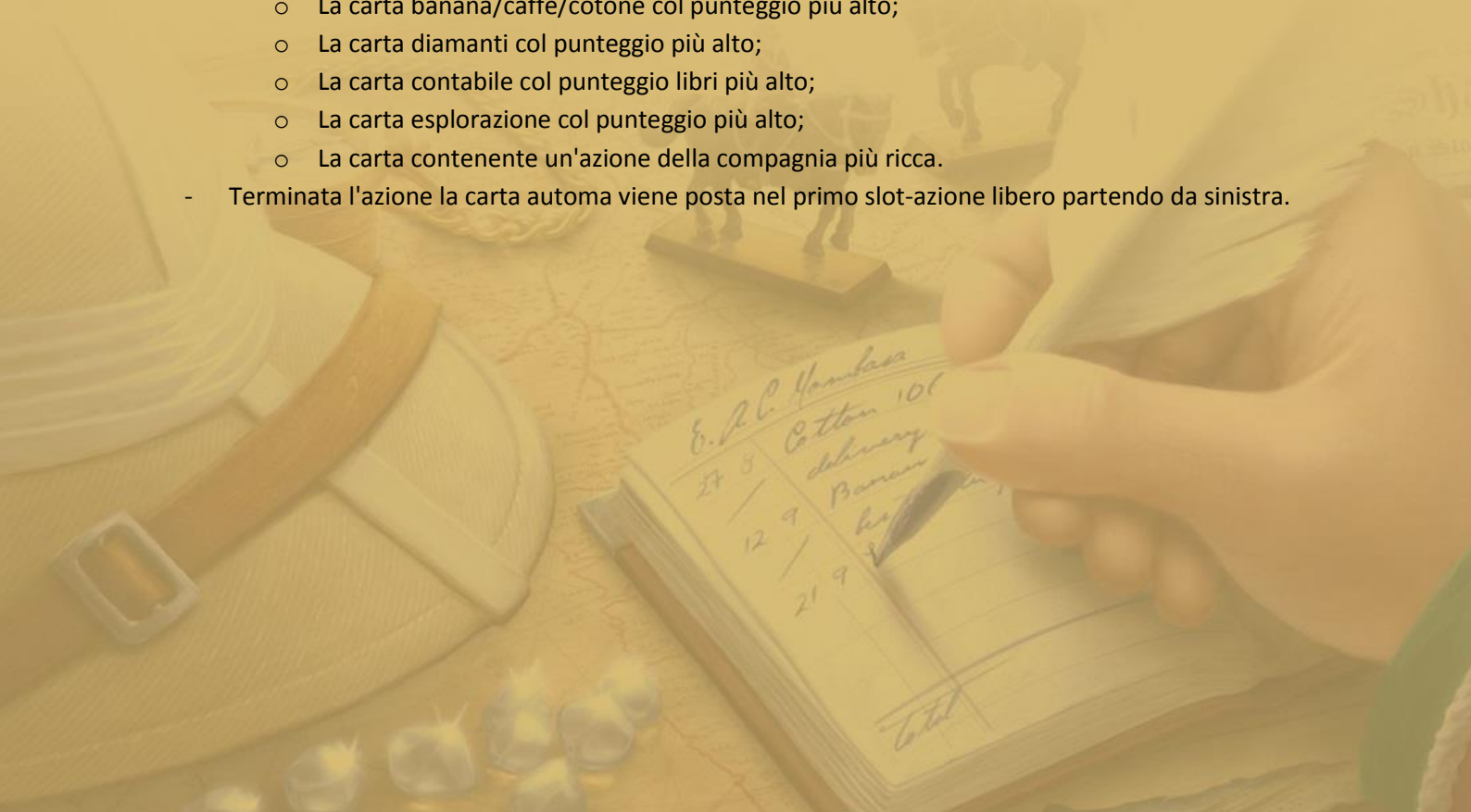
3.3 Il lato azioni

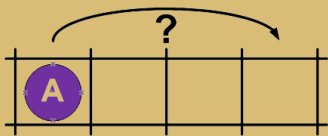
Di seguito viene spiegato il significato dei simboli presenti sul lato azioni delle carte automa e come l'Automa esegue ogni azione.



Azione: Acquisizione carta

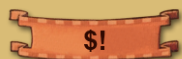
- L'automa prende una carta dal tabellone e la pone a fianco della propria plancia. Le carte pescate dall'Automa vengono utilizzate solamente nella fase finale della partita in cui si contano le azioni di ogni compagnia.
- La carta da prendere viene scelta in base alla priorità indicata dalla carta in cima al mazzo automa, che può essere:
 - o La carta banana/caffè/cotone col punteggio più alto;
 - o La carta diamanti col punteggio più alto;
 - o La carta contabile col punteggio libri più alto;
 - o La carta esplorazione col punteggio più alto;
 - o La carta contenente un'azione della compagnia più ricca.
- Terminata l'azione la carta automa viene posta nel primo slot-azione libero partendo da sinistra.





Azione: Avanzamento su un tracciato compagnia

- L'automa avanza su uno dei tracciati compagnia;
- Il tracciato compagnia su cui avanzare e il numero di avanzamenti sono riportati sulla carta in cima al mazzo automa. I criteri di scelta della compagnia sono:



la compagnia attualmente più ricca, ovvero che ha le azioni più remunerative.



la compagnia dove attualmente il segnalino automa ha un vantaggio maggiore rispetto al vostro segnalino



la compagnia dove attualmente il segnalino automa ha il maggior svantaggio rispetto al vostro segnalino



la compagnia dove attualmente voi avete meno avanzamenti in assoluto

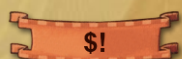
A parità di condizioni viene scelta la prima compagnia nell'ordine dei tracciati A-B-C-D.

- L'Automa non paga i costi in monete indicati sui tracciati compagnia, invece guadagna regolarmente le monete dove indicato.
- L'Automa non utilizza mai le azioni bonus riportate sui tracciati compagnia e non beneficia dei bonus permanenti.
- Terminata l'azione la carta automa viene posta nel primo slot-azione libero partendo da sinistra.

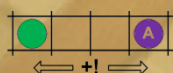


Azione: Esplorazione

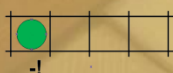
- La compagnia da espandere viene determinata in base a quanto indicato sulla carta in cima al mazzo automa. I criteri di scelta della compagnia sono i seguenti:



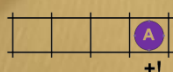
la compagnia attualmente più ricca, ovvero che ha le azioni più remunerative.



la compagnia dove attualmente il segnalino automa ha un vantaggio maggiore rispetto al vostro segnalino



la compagnia dove attualmente voi avete meno avanzamenti in assoluto



la compagnia dove attualmente l'Automa ha più avanzamenti in assoluto

A parità di condizioni viene scelta la prima compagnia nell'ordine dei tracciati A-B-C-D.

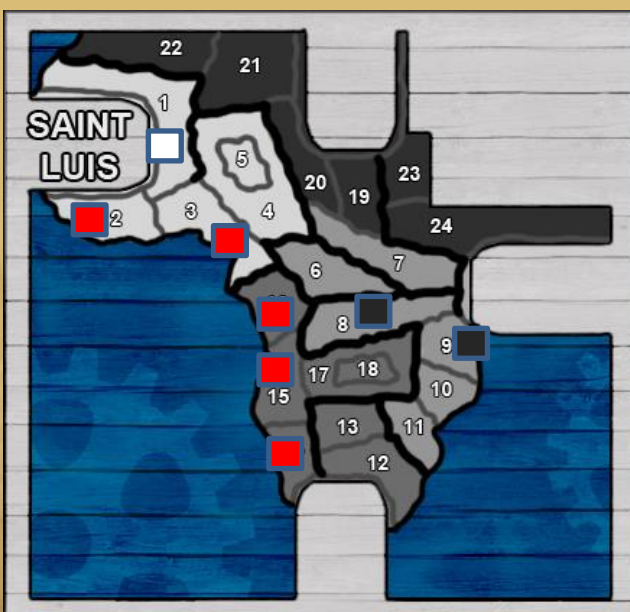
- La carta in cima al mazzo Automa indica inoltre quante casette l'Automa andrà a posizionare e in che modo.

Il numero sopra le casette bianche indica quante casette l'Automa andrà a posizionare in aree libere, mentre il numero sopra alle casette nere indica quante casette l'Automa andrà a posizionare in aree già occupate da altre compagnie. In generale quando l'Automa va ad invadere i territori di altre compagnie lo fa sempre a discapito della compagnia dove voi avete il maggior vantaggio sul relativo tracciato azionario.

Una volta stabilito quante casette andranno posizionate su aree libere e quante su aree occupate, dovete stabilire esattamente quali territori andranno occupati. A tale scopo dovete controllare lo schemino di espansione e cercare di occupare le aree dal numero più piccolo al numero più grande. L'Automa non ha l'obbligo di posizionare le casette secondo il vincolo dell'adiacenza.

L'Automa preleva le casette dalla base della compagnia in espansione in modo da massimizzarne il valore. Viceversa quando l'Automa scalza le casette di un'altra compagnia le ripone sulla base in modo da ridurre il più possibile il valore.

- Casi particolari:
 - o Se non ci sono più aree libere, non considerate le casette bianche. Risolvete eventualmente solo le casette nere.
 - o Se non ci sono compagnie su cui voi siete in vantaggio rispetto all'Automa, non considerate le casette nere. Risolvete eventualmente solo le casette bianche.
 - o Se non ci sono più aree libere e voi non avete vantaggio su nessuna compagnia, l'Automa non effettua l'azione esplorazione. In questo caso eseguite l'azione successiva rappresentata sulla carta automa.
- L'Automa guadagna normalmente tutti i bonus indicati sulle aree esplorate.
- L'Automa può effettuare l'azione esplorazione anche più di una volta durante il singolo round.
- Terminata l'azione la carta automa viene posta nel primo slot-azione libero partendo da sinistra.



Ad es. supponiamo che l'Automa debba espandere la compagnia di Saint Luis e debba posizionare 1 casetta su aree libere e 1 casetta su aree occupate. Supponiamo inoltre che la situazione iniziale sia quella rappresentata a fianco e che Mombasa sia la compagnia dove voi avete il maggior vantaggio sul relativo tracciato. In questo caso l'Automa posizionerà la prima casetta nel territorio n.4, ovvero il territorio libero che attualmente ha il numero più basso e la seconda casetta sul territorio n.8, ovvero il territorio identificato dal numero più basso tra quelli occupati dalla compagnia di Mombasa. Questo territorio non è adiacente a nessun territorio della compagnia di Saint-Luis, ma

ciò non ha importanza poiché l'Automa non deve rispettare il vincolo di adiacenza durante l'esplorazione.



Azione: Avanzamento sul tracciato libri

- L'Automa effettua l'azione di avanzamento sul tracciato libri e porta il marker sempre fino all'ultimo libro disponibile sulla sua plancia senza l'obbligo di rispettare i requisiti indicati dai libri.
- L'Automa non guadagna il benefit indicato sul libro su cui si ferma.
- L'Automa guadagna un numero di punti libro secondo quanto indicato dalla carta posta in cima al mazzo automa.
- In generale quando l'Automa guadagna dei punti libro li utilizza nel seguente modo:
 - o Se ha 1 punto compra un libro A;
 - o Se ha 2 punti compra un libro A e un libro B;
 - o Se ha 3 o più punti compra un libro C e a seguire libri A e B finché non esaurisce i punti.
 - o Una volta definito il tipo di libro da prendere (A, B o C) l'Automa cerca di prendere il libro che abbia anche una moneta sottostante, se non ce ne sono prende sempre il primo libro in ordine di lettura.
- L'Automa posiziona i libri acquistati sempre in maniera contigua. L'Automa può piazzare i libri A su qualunque spazio del tracciato ignorando i vincoli sul posizionamento dei libri in base alla lettera A-B-C.
- Terminata l'azione la carta automa viene posta nel primo slot-azione libero partendo da sinistra.



Azione: Avanzamento sul tracciato diamanti

- L'Automa avanza sul tracciato diamanti di tante posizioni quanto indicato dalla carta posta in cima al mazzo automa.
- Terminata l'azione la carta automa viene posta nel primo slot-azione libero partendo da sinistra.



Azione: Bonus maggioranza

- L'Automa può eseguire questa azione solo se ha almeno un cilindretto disponibile e se vince almeno una maggioranza confrontando i simboli presenti sulla carta orizzontale non ancora coperti con le vostre carte azione.
- L'Automa piazza il cilindretto sulla maggioranza più alta tra (in caso di parità considerare il primo simbolo in ordine di lettura sulla carta orizzontale) e guadagna il beneficio indicato sul tabellone.

NB. Quando deve rimuovere dal gioco una casetta sceglie sempre la compagnia su cui ha il maggior vantaggio sul tracciato azioni rispetto a voi. A parità di condizioni sceglie la prima compagnia nell'ordine A-B-C-D.

- Terminata l'azione la carta automa viene posta nella pila degli scarti del mazzo automa.

NB. Quando sarete voi a volere giocare una maggioranza dovete allo stesso modo confrontare le vostre carte azione con i simboli rimasti liberi sulla carta automa orizzontale.



Azione: Acquisto di un'azione bonus

- Per poter eseguire questa azione l'Automa deve avere almeno un cilindretto non utilizzato e sul tabellone deve esserci almeno uno spazio libero sulle azioni bonus.
- L'automa piazza un proprio cilindretto sulla prima azione bonus indicata dalla carta automa che sia rimasta libera sul tabellone.
- L'automa non deve pagare alcun costo per eseguire questa azione.
- Terminata l'azione la carta automa viene posta nella pila degli scarti del mazzo automa.



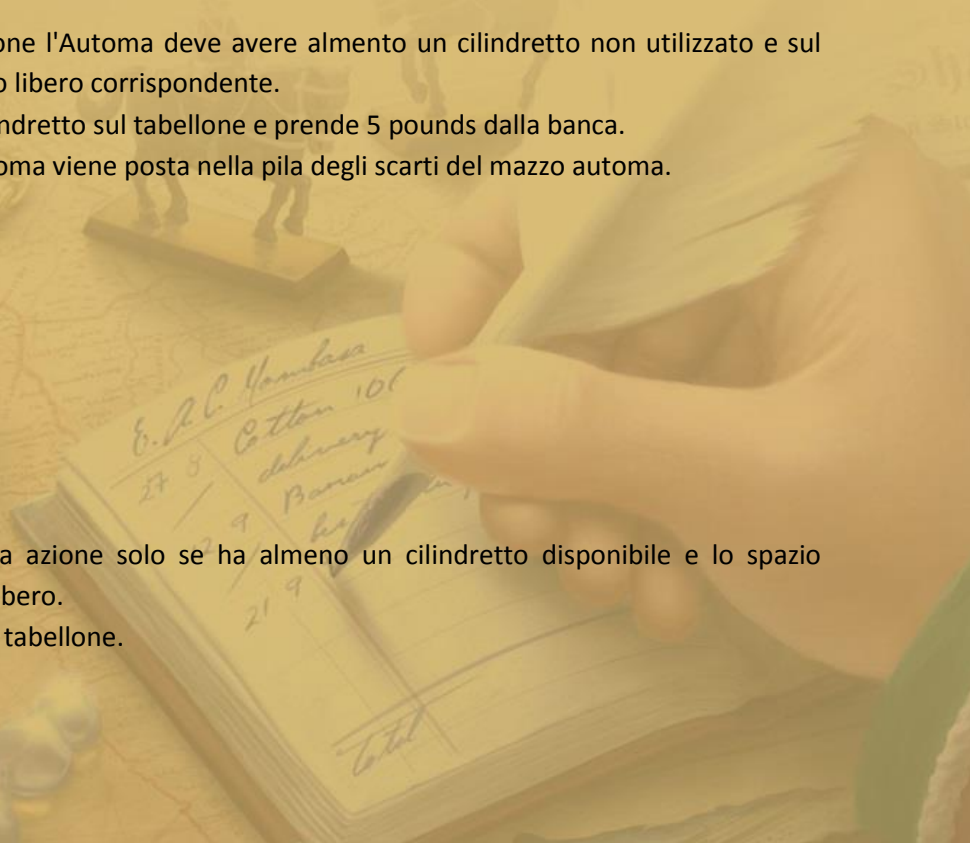
Azione: Rimozione carta

- Per poter eseguire questa azione l'Automa deve avere almeno un cilindretto non utilizzato e sul tabellone deve esserci lo spazio libero corrispondente.
- L'automa piazza un proprio cilindretto sul tabellone e prende 5 pounds dalla banca.
- Terminata l'azione la carta automa viene posta nella pila degli scarti del mazzo automa.



Azione: Acquisto carta

- L'Automa può eseguire questa azione solo se ha almeno un cilindretto disponibile e lo spazio corrispondente sul tabellone è libero.
- L'automa prende una carta dal tabellone.



- L'automa non paga alcun costo.
- La carta da prendere viene scelta seguendo lo stesso criterio dell'azione "acquisizione carta".
- Terminata l'azione la carta automa viene posta nella pila degli scarti del mazzo automa.



Azione: Primo giocatore

- L'Automa può eseguire questa azione solo se ha almeno un cilindretto disponibile e se rispetta i normali requisiti per poter diventare primo giocatore.
- Il segnalino primo giocatore viene consegnato all'Automa.
- L'Automa spende 1 punto libro.
- Terminata l'azione la carta automa viene posta nella pila degli scarti del mazzo automa.

4. Livello di difficoltà

Se desiderate potete cambiare il livello di difficoltà semplicemente variando il round nel quale ruoterete il mazzo automa. Otterrete così le seguenti modalità di gioco:

- Round 2: molto difficile
- Round 3: difficile
- Round 4: normale (partita standard)
- Round 5: facile
- Round 6: molto facile

