

## 1. Introducción

Este reglamento ofrece a una variante para un solo jugador de Heaven & Ale, en la que se jugará contra un oponente ficticio: el Automa.

Las acciones del Automa son manejadas por un mazo especial (mazo del Automa). Este modo de juego está diseñado para permitirte jugar una partida de dos jugadores en solitario sin tener que gastar demasiada energía para mover a tu oponente, para que puedas centrarte exclusivamente en tu estrategia.

## 2. Componentes

- Juego base
- 1 mazo de automa de 12 cartas
- 1 carta de disco

Las cartas necesarias para esta variante se pueden descargar en [www.mautoma.com](http://www.mautoma.com)



## 3. Preparación

Prepara una partida normal para 2 jugadores con las siguientes excepciones:

- El Automa solo recibe su meeple y su carta de disco.
- Baraja el mazo dekl Automa, teniendo cuidado de que todas las cartas estén giradas con la mitad marrón en la parte inferior.
- Elige aleatoriamente al jugador inicial.

## 4. Reglas generales del Automa

Durante el turno del Automa, roba una carta del mazo de Automa y realiza la acción indicada en la parte superior de la carta. **Una vez que el Automa alcance o pase el primer espacio de barril, gira el mazo del automa** (mitad marrón en la parte superior) y haz la mitad marrón **hasta el final de la ronda.**

El Automa simplemente avanza en la rondel y recoge recursos, monjes o discos de puntuación. Pon todos los componentes ganados por el Automa en una reserva separada.

El Automa no usa dinero.

Si el mazo se termina antes del final de ronda, mézclalo.

En el extraño caso de que no se pueda realizar ninguna acción, descarta la carta y roba una nueva.

## 5. Explicación de las cartas

Sólo debes realizar la parte superior de la carta. Antes de mover el meeple del Automa rienes que comprobar la posición del Automa: si está delante de ti, realiza la primera acción, mientras que si está detrás o en el mismo espacio realiza la segunda acción.

Cuando el Automa avance X espacios, ten en cuenta sólo los espacios que tengan recursos, monjes o discos de puntuación. Los espacios vacíos deben ser ignorados.



El Automa avanza 2 espacios y recoge todo lo que encuentra allí: todos los recursos, todos los monjes o 1 disco de puntuación. Si hay dos discos de puntuación, el Automa coge sólo uno.



El Automa avanza 2 espacios, luego si hay al menos un recurso, se detiene y los recoge todos. Si el lugar no es un "lugar de recursos", el Automa avanza al primer espacio que proporciona al menos un recurso y los coge todos.

Cada vez que el Automa recoge recursos, los apila en una pila. Una vez que el Automa tenga una pila de 5 fichas, dale la vuelta inmediatamente y ponla en el siguiente punto de barril, teniendo en cuenta la posición actual del meeple del Automa. Esa pila te ayudará a recordar que el Automa está listo para recoger un barril.



El Automa avanza hasta el primer espacio que de un disco de puntuación y lo recoge. Si hay dos discos de puntuación, el Automa coge sólo uno.

Coloca el disco de puntuación en la tarjeta de disco del Automa. La tarjeta de disco proporciona 10 espacios. Una vez que están llenos, el Automa ya no puede recoger discos de puntuación y desde ese momento todos los espacios con discos de puntuación deben considerarse como vacíos. Ten en cuenta que hay un lugar especial en la tarjeta, que está dedicado a almacenar el disco tomado del espacio X del tablero.

El Automa puede coger un disco de este espacio sólo una vez durante todo el juego y puede recordarlo colocando ese disco en su espacio dedicado en la tarjeta. Todos los demás discos de puntuación pueden ser cogidos por cualquier espacio y deben ser almacenados en los lugares normales de la tarjeta.



El Automa avanza hasta el primer espacio que proporciona al menos un monje y lo/los recoge.



Creator of the Automa: **Mauro Gibertoni**

Book revision: **Chris Dorrell**

Spanish translation: **David Barreiro**

Contacts: **maurogibertoni@gmail.com**

TRY ALL OUR AUTOMAS AVAILABLE ON  
[www.mautoma.com](http://www.mautoma.com)

## 6. Recoger barriles

En la ronda 1 el Automa nunca recoge ningún barril.

A partir de la ronda 2, siempre que la carta robada indique que el Automa pasaría por un espacio de barriles, ignora la acción descrita en la carta y coloca el meeple del Automa en ese espacio de barriles.

Por cada pila de fichas presente en ese espacio, el Automa toma un barril. Suma los valores de las 5 losetas, el número resultante indica qué barril recoge el Automa (reiniciando desde el primer barril si es necesario).

Por ejemplo, si hay 2 pilas; el valor de la primera pila es 9 y el valor de la segunda es 13, el Automa recoge el 9o y el primer barril del tablero.

El Automa no puede recoger dos barriles del mismo tipo; si el valor de la pila indica un barril prohibido, el Automa toma el siguiente válido.

A continuación, aparta las pilas de losetas, son necesarias para la puntuación final.

## 7. Final de ronda

Si el Automa llega primero a la posición inicial, elige la posición de bonificación tal como se muestra en la carta.



A continuación, restablece y vuelve a barajar todo el mazo.

## 8. Puntuación final

**Nivel 1:** La puntuación del Automa es la suma de todos los valores de los recursos que ha recogido durante la partida. No tiene en cuenta los barriles.

**Nivel 2:** La puntuación del Automa es la suma de todos los valores de los recursos que ha recogido durante la partida más el valor de sus barriles.

**Nivel 3:** La puntuación del Automa es la suma de todos los valores de los recursos que ha recogido durante la partida más el valor de sus barriles. Además, obtiene 5 puntos de victoria por cada disco de puntuación de la tarjeta de disco.

Puedes cambiar el nivel de dificultad ajustando el número de fichas que necesita el Automa para conseguir un barril. Cuanto menor sea este número, mayor será la dificultad.