

## 1. INTRODUCCION

Este es un modo en solitario para Brass: Birmingham, contra un oponente (el "Automa") que toma acciones impulsadas por una baraja de cartas.

## 2. COMPONENTES

- Juego base Brass Birmingham
- Baraja Automa: 22 cartas de doble cara. Consulte la sección 7 para obtener una descripción de las acciones e iconos.

## 3. NOTAS GENERALES

Las acciones del Automa se definen mediante las cartas de Automa. El Automa sigue reglas simples, para reducir el mantenimiento.

- **Durante la partida, el Automa siempre es el segundo jugador;** el orden de turno es fijo.
- **El Automa no usa dinero;** siempre se considera que tiene suficiente para gestionar sus acciones.
- **El Automa nunca toma la acción PEDIR PRESTAMOS o EXPLORAR .**
- **El Automa sigue todas las demás reglas estándar como Jugador.** En particular:
  - Para consumir carbón, necesita una conexión con una Fuente de carbón.
  - Para consumir tu cerveza, necesita una conexión con tus Cervecerías. Para consumir sus cervezas no necesita una conexión con sus Cervecerías.
  - Al colocar losetas de enlace, se construye junto a una ubicación que forme parte de su red.
  - Durante la Era de los Canales, está limitado a 1 edificio por ciudad.
  - Cuando toma la acción CONSTRUIR, no paga dinero, pero consume carbón y hierro de forma normal.
  - Durante la Era Del Ferrocarril, consume 1 carbón siempre que coloca una sola loseta de enlace y 2 de carbón + 1 cerveza cada vez que coloca un enlace doble.
  - Para tomar la acción de VENDER, sus edificios necesitan estar conectados a una loseta de comerciante y si se requiere debe consumir cerveza.

## 4. DESCRIPCION DEL MAZO DEL AUTOMA

El mazo del Automa incluye 22 cartas de doble cara. En el turno del Automa, roba una carta de Automa. En el anverso (cara con fondo blanco) de la carta hay dos o tres cuadros de acción. El Automa realiza las acciones del primer cuadro aplicable.

El Automa siempre realiza una o dos acciones durante su turno. El nunca pasa sin realizar alguna acción.

La parte frontal de la carta que robó determina la primera acción y la parte posterior (cara con fondo amarillo) de la siguiente carta del mazo determina la segunda acción. En algunos casos, la parte frontal de la carta puede causar que se resuelvan 2 acciones; si es así, ignora el anverso (cara amarilla) de la siguiente carta, ya que el Automa ha ejecutado sus dos acciones.

Si robas una carta sin posibilidad de acción legal, descártala y roba otra.

## 5. PREPARACION DE PARTIDA

Prepara una partida para dos jugadores. No es necesario dar al Automa dinero ni colocar su marcador de ingresos.

- Elije el nivel de dificultad que prefieras. Coloca las losetas de las industrias en el tablero de jugador del Automa en consecuencia. (Véase la sección 5.1.)
- Baraja las 40 cartas del juego. Coloca las primeras 19 cartas en un mazo. Deja el resto a un lado; no se utilizan en la Era de los Canales.

Ten en cuenta que las cartas retiradas ya incluyen la que se debe eliminar del mazo (y poner como primer carta en tu descarte) al comienzo de un juego normal, por lo que no es necesario volver a hacer eso.

- Prepara el mazo de cartas de Automa. (Véase la sección 5.2.).

### 5.1 SELECCIÓN DE DIFICULTAD DE PARTIDA

Se ofrecen 3 cuadros representando las losetas de industria de inicio de partida del tablero personal del Automa en función de 3 niveles de dificultad, a mayor dificultad menos losetas de industria en la disposición del tablero.

El Automa comienza la partida con esta disposición en su tablero personal de Industrias (el recuadro con el marco en color rojo indica que esas casillas hay que retirar losetas);

Nivel fácil.



Nivel medio.



Nivel difícil.



### 5.2 PREPARACION DEL MAZO DEL AUTOMA

Ordena las cartas en grupos basados en la letra de la parte superior derecha (A, B o C). Baraja cada grupo.

Toma 4 cartas del grupo A, 3 del grupo B y 3 del grupo C. Barájalos para formar un mazo.

Toma 1 carta de cada grupo, barájalas juntas y colócalas en la parte superior del mazo creado anteriormente.

Baraja las 9 cartas restantes, y ponlas encima del mazo. Da la vuelta al mazo, para que la parte trasera (cara amarilla) esté hacia arriba. Ahora ¡La baraja del Automa está lista!

## 6. COMO JUGAR

Toma tus turnos con normalidad. En el turno del Automa:

1. Roba la carta superior de la baraja del Automa.
2. Localiza el primer cuadro de acción empezando por arriba en la que haya una acción legal que el Automa pueda tomar. El Automa lo resuelve.
3. Si ninguna de las acciones son legales, descarta esa carta, voltea la siguiente, y vuelve al paso 2.
4. Si el Automa ha tomado dos acciones, su turno termina. Si solo ha tomado una acción, mira el reverso (cara amarilla) de la siguiente carta. El Automa toma la primera acción permitida en orden. Si no puede hacer ninguna de ellas, pasa y obtiene 5 VP, y su turno termina.

### 7. DESCRIPCION DE LOS ICONOS Y DE LAS CARTAS DE ACCION DEL AUTOMA

En general, la parte frontal de la carta del Automa tiene dos o tres cuadros de acción, cada uno de las cuales desencadena una o dos acciones.

La parte trasera de las cartas del Automa tiene una lista de acciones estándar.

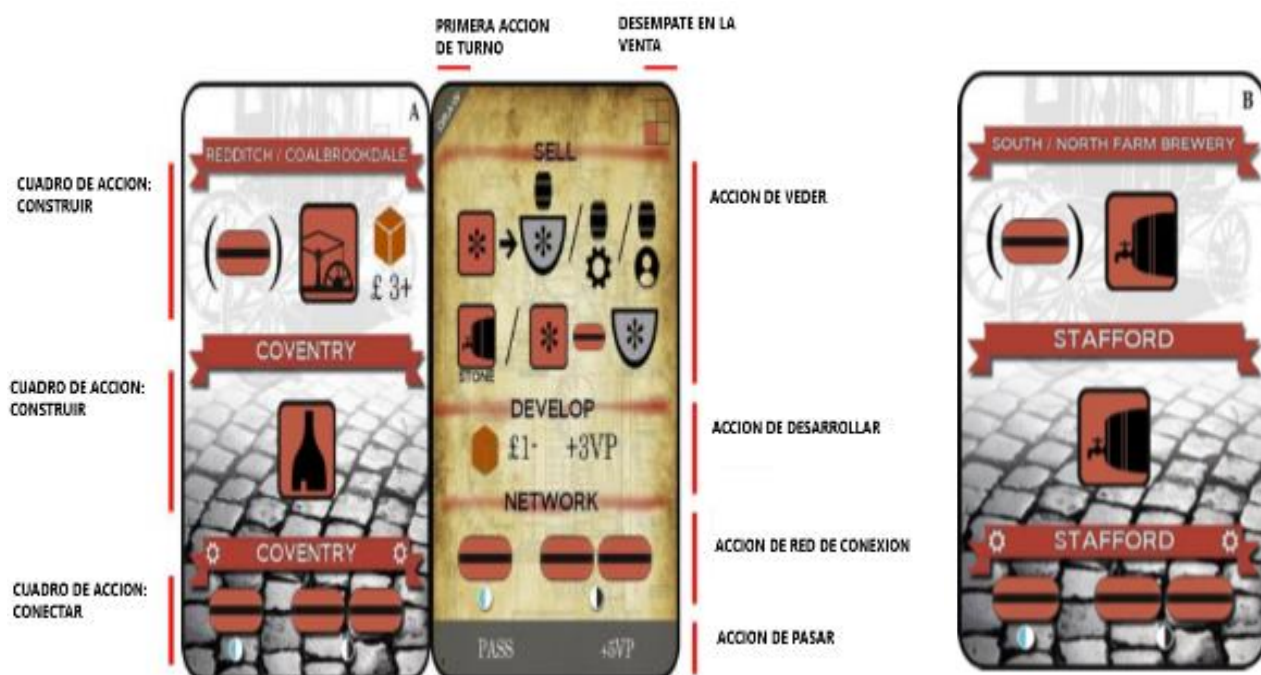
#### 7.1 CARA FRONTAL, CUADRO DE ACCION: CONSTRUIR

Un cuadro de acción con el icono de una industria en particular (por ejemplo, Algodonera) y un nombre de ciudad en el estandarte rojo significan que el Automa construye esa industria en esa localización.

- Si el estandarte nombra más de una ciudad, el Automa elige la primera ciudad donde la construcción sea legal. La carta de la fig. 1 dice que el Automa construirá en Redditch si es posible, de lo contrario lo hará en Coalbrookdale.
- Un cubo de hierro con un precio significa que el Automa sólo construye si el hierro está a ese precio o más alto en el mercado del tablero principal. (Si el precio es más bajo, pasa al siguiente cuadro de acción.)
- Una loseta de Enlace entre paréntesis significa que el Automa puede colocar una loseta de Enlace antes de construir, para llegar a una fuente de carbón. En este caso, el turno del Automa finaliza inmediatamente, ya que ya ha realizado dos acciones.
- Si el cuadro de acción muestra un icono de mina de carbón seguido de fichas de enlace, el Automa primero construye una mina de carbón y luego coloca una ficha de enlace (hasta dos fichas de enlace en la era del ferrocarril). Esto también son dos acciones y finaliza el turno del Automa.
- El Automa sigue las reglas estándar para colocar edificios y losetas de enlace: debe consumir carbón, hierro y cerveza como un jugador normal. Si hay más de una forma de colocar un enlace, sigue las reglas de desempate mostradas en la página 4. Recuerda que los enlaces deben comenzar desde una ubicación que sea parte de la red del Automa.
- La carta de la Fig 2. dice que el Automa construye una cervecería. Al igual que con un jugador humano, el Automa primero debe construir un enlace a la cervecería, que se indica con un icono de enlace entre paréntesis en la carta. Si el Automa hace esto, son por supuesto sus dos acciones del turno.

Fig 1.

Fig. 2



## 7.2 CARA FRONTAL, CUADRO DE ACCION: CONECTAR

El Automa coloca una o dos losetas de enlace comenzando desde la ciudad que se muestra en el estandarte rojo. La ciudad indicada por la carta debe formar parte de la red de conexión del Automa. Esta es una regla especial para el Automa, y los íconos de engranajes cerca del nombre de la ciudad son un recordatorio.

En la Era de los Canales, el Automa coloca solo una loseta de Enlace de canal a partir de la ciudad indicada.

En la Era del Ferrocarril, el Automa intenta colocar hasta dos losetas de Enlace de Ferrocarril. El primero comienza en la ciudad de la carta, después se coloca la segunda loseta de enlace comenzando desde la ciudad a la que ha enlazado el primer ferrocarril.

El Automa sigue las reglas estándar para colocar losetas de enlace: en la era del ferrocarril, debe consumir carbón y cerveza como de costumbre. Si hay más de una forma de colocar un enlace, sigue las reglas de desempate a continuación.

### 7.3 ACCION PARTE TRASERA: VENDER

Si el Automa tiene al menos un edificio conectado a su comerciante y tiene acceso a barriles de cerveza, realiza la acción VENDER.

- El Automa voltea todas las losetas de Industria que pueda y consume todos los barriles de cerveza necesarios.
- El Automa consume primero la cerveza de un comerciante, luego su cerveza y por último la cerveza del jugador (si puede alcanzarla). En la carta de arriba, se pueden ver íconos que son un recordatorio de esta venta.
- Si hay más de un edificio listo para vender, pero no todos se pueden voltear, usa las reglas de desempate de selección de edificios que se explica a continuación.
- El Automa solo obtiene la recompensa del comerciante que otorga PV.
- Después, termina el turno del Automa.

Si el Automa no tiene ningún edificio listo para vender, verifica las siguientes condiciones para todos sus edificios, utilizando las reglas de desempate para la venta:

- a) Si el edificio está conectado a un comerciante, pero el Automa no tiene acceso a barriles de cerveza, construye una fábrica de cerveza en la ciudad indicada en la parte posterior de la carta. (Así, por ejemplo, en la carta de la Fig 1 se construye en STONE). Después, termina el turno del Automa.
- b) Si el edificio no está conectado a un comerciante, pero solo falta una loseta de enlace para completar la conexión, el Automa coloca esa loseta de enlace. Después, termina el turno del Automa.

#### DESEMPATES/ORDEN DE PRIORIDAD PARA COLOCAR LOSETAS DE ENLACE

Si se le indica al Automa que coloque una loseta de Enlace a partir de una ciudad en particular y hay más de una conexión disponible, usa estas prioridades:

- o Si este es el segundo Enlace de ferrocarril, y no hay cerveza disponible ahora pero se puede realizar una conexión a cerveza, conéctala.
  - o Enlaza a una ciudad que ya forma parte de la red del Automa.
  - o Enlaza a la ciudad con las casillas de industria con más edificios construidos (sin importar quién sea el propietario o cuántas de ellas ya estén volteadas).
  - o Enlaza a la ciudad con más casilla de industria libres.
  - o (Era del ferrocarril) Enlaza a la ciudad que hace que se extraiga carbón de una de las minas del Automa.
  - o Si ninguna de estas reglas determina un enlace único para construir, comienza desde la parte superior de la ciudad, cuenta en el sentido de las agujas del reloj y construye en la primera conexión elegible que corresponda.
- NOTA:** el Automa se vinculará con comerciantes externos solo después de que todas las demás rutas estén ocupadas o cuando la carta lo solicite específicamente.

#### DESEMPATE/ORDEN DE PRIORIDAD PARA LA SELECCIÓN DE EDIFICIOS

Si hay más de un edificio posible para la acción VENDER, o más de una cervecería de la que tomar cerveza, usa estas prioridades:

- o Para todos los edificios relevantes, cuenta el número de enlaces del Automa que se conectan a ellos y resta el número de enlaces del jugador. El Automa vende a partir del edificio con la puntuación más alta.
- o En caso de empate, el Automa vende a partir del edificio de la ciudad que está primera alfabéticamente.
- o Si hay más de un edificio en la misma ciudad, verifica el ícono de desempate en la parte posterior de la carta que activa la acción. El edificio en ese cuadro gana el desempate. Si no hay ningún edificio en ese espacio, marca el que está a su derecha, luego el primero en la siguiente línea (regresando a la parte superior si es necesario).

### 7.4 ACCION PARTE TRASERA: DESARROLLAR

El Automa realiza la acción DESARROLLAR solo si el precio del hierro es el igual o menor que el que se muestra en la carta. (Como se indica en la carta de la Fig. 1, solo si el hierro cuesta £ 1).

El Automa consume dos cubos de hierro, si es posible. Si solo hay un cubo a ese precio, elimina solo ese. Sin embargo, no descarta losetas de edificio de su tablero personal.

Cuando el Automa desarrolla, obtiene 3 Puntos de Victoria.

#### 7.5 ACCION PARTE TRASERA: CONECTAR VIAS DE ENLACE

El Automa coloca una loseta de Enlace (en la Era de los Canales) o hasta dos fichas (en la Era del Ferrocarril), **comenzando desde cualquier ciudad en la que haya realizado una acción más recientemente**. Durante la Era del Ferrocarril, el Automa, si es posible, colocará un segundo Enlace de ferrocarril desde la ciudad en la que acaba de construir. (Recuerda, por supuesto, que ambas losetas de enlace deben suministrarse con carbón y la segunda además debe suministrarse con cerveza).

Si hay más de una opción de ubicación, usa la lista de prioridades que se proporciona más arriba.

#### 7.6 ACCION PARTE TRASERA: PASAR

Si el Automa no realiza la segunda acción de su turno, inmediatamente gana 5 Puntos de Victoria.

#### 8. PRIMER TURNO DE LA PARTIDA

En el primer turno de una partida, los jugadores realizan una sola acción.

Para la primera acción del Automa, no robes una carta como de costumbre: en su lugar, mira la esquina superior izquierda de la parte trasera (la de color amarillo) de la carta superior.

Si la carta dice DEVELOP, simplemente retira 2 cubos de hierro del mercado y otorga al Automa 3VP. Roba esa carta y realiza las acciones de su cara frontal (color blanco) en el próximo turno del Automa.

Si la carta dice DRAW, roba la primera carta del Automa y ejecuta la acción CONSTRUIR que se muestra allí. Si la acción CONSTRUIR no es posible, el Automa colocará una loseta de enlace a partir de la ciudad indicada en el último espacio de acción, incluso si esa ciudad aún no es parte de la red del Automa. (por ejemplo, usando la carta de la Fig 1, el Automa construirá una cerámica en Coventry).

#### 9. FIN DE LA ERA DE LOS CANALES

Al final de la Era de los Canales, el Automa puntúa como un jugador normal, y sus Enlaces de canales y las fichas de Industria de nivel 1 abandonan el tablero.

#### 10. PREPARACION DE LA ERA DEL FERROCARRIL

- Prepara el mazo del Automa como antes. (Ver sección 5.2.)
- Si hay alguna loseta de Industria en el tablero de jugador del Automa que no se puede construir en la Era del Ferrocarril, retírala.
- Baraja las 40 cartas del juego. Prepara 20 cartas en tu mazo de robo y retira las otras 20 cartas sobrantes.

#### 11. FINAL DE LA ERA DEL FERROCARRIL

Al final de la Era del Ferrocarril, el Automa puntúa como un jugador normal.

Autor: Mauro Gibertoni

Traducción: Angel Solo