

# GREAT WESTERN TRAIL

## Variante en solitario

Original de Mauro Gibertoni ([maurogibertoni@gmail.com](mailto:maurogibertoni@gmail.com))

Traducción al español bajo permiso de Cherey

### Objetivo

En esta variante se juega contra un Automa como oponente virtual, cuyas acciones se deciden por un mazo exclusivo para esta variante. Este modo de juego está diseñado como un juego de dos jugadores sin tener que gastar demasiada energía en las acciones del rival y que puedas concentrarte exclusivamente en tu estrategia.

### Componentes especiales

\* 1 carta de movimiento para colocar 7 discos del Automa. El resto se apilan fuera.



\* 14 cartas de doble cara: lado de acciones y lado de opciones.

#### Anversos (Acciones):



#### Reversos (Opciones):



Las dos últimas páginas incluyen las cartas a tamaño real y centradas respecto a la página para imprimirlas por ambas caras y después ser recortadas. Es recomendable utilizar papel satinado de alta resolución y de un grosor suficiente.

### Detalle de una carta de Acciones/Opciones:



El *lado de acciones* se utiliza para determinar las acciones que va a realizar el Automa en la fase B de sus turnos. Tomando como ejemplo la imagen adjunta, sus acciones serían avanzar un espacio su figura de vaquero y contratar un trabajador.

El *lado de opciones* sirve para ajustar detalles dentro de cada acción. Siguiendo el ejemplo de la imagen adjunta, el trabajador que contratará el Automa será un constructor.

<b>Acción 1</b>	Nº de orden de la carta de ganado que elegirá el Automa	Tipo de trabajador que contratará el Automa preferentemente
	Nº de orden de la carta de objetivo que elegirá el Automa	Nº de espacios que moverá el Automa su locomotora
<b>Acción 2</b>	Tipo de loseta de riesgo que elegirá preferentemente el Automa	Color de tipi que elegirá el Automa: azul, verde o cualquiera

### Preparación

La partida se prepara igual que en el caso de 2 jugadores con las siguientes excepciones:

- El Automa no gestiona tablero de jugador, ni dinero, ni certificados, ni mano de cartas.
- Colocar 7 discos del Automa sobre los círculos numerados de su carta de movimiento y el resto formando una reserva.
- Eliminar los edificios del Automa según el nivel de dificultad que se desee aplicar:
  - *Fácil*: durante la preparación, eliminar los edificios 7 / 8 / 9 / 10 del Automa.
  - *Medio*: durante la preparación, eliminar los edificios 1 / 2 / 9 / 10 del Automa.
  - *Difícil*: durante la preparación, eliminar los edificios 1 / 2 / 3 / 4 del Automa.
  - *Variable*: mantener todos los edificios durante la preparación.
- Mezclar las losetas de edificios seleccionados y formar una pila con ellas.
- Mezclar el mazo especial de cartas del Automa con el lado de opciones boca arriba.
- Colocar la figura de vaquero y la locomotora del Automa en sus casillas iniciales del tablero.

- Elegir al azar el jugador inicial.
- Desplegar 7 cartas del mercado de ganado en una fila de menor a mayor valor y formar un mazo con el resto a su lado.
- Revelar y colocar boca arriba 4 cartas de objetivo al azar, formando un mazo con el resto.

### Funcionamiento del Automa

Durante su turno, roba una carta del mazo especial y realiza las acciones representadas: un movimiento y una acción adicional, siempre que sea posible. Dependiendo de la acción, es muy probable que haya que comprobar una carta por su lado de opciones, que será la primera que quedó visible en la parte superior del mazo. Por tanto, las opciones visibles en la carta superior del mazo especial del Automa son las aplicables a la acción de la carta que acabe de robar para revelar su lado de acciones. A continuación, se describirá el modo de realizar todas las acciones.

#### • **Movimientos:**

Inicialmente, el Automa comienza su movimiento desde la casilla inicial del tablero y se mueve tantos espacios como indique la carta en su lado de acciones, que puede consistir en un número fijo de movimientos o un número más el último número visible en la carta de movimiento del Automa, según los discos liberados. Inicialmente, este número será 0 y podrá aumentar hasta 2, a medida que los discos se vayan retirando de la carta de movimiento. Cuando el Automa esté ante una bifurcación de rutas, tomará el camino más corto; en caso de igualdad, elegirá la ruta que no incluya peajes a favor del jugador. Si de todas formas el Automa debe pagar algún peaje, el jugador lo coge de la reserva.

*Ejemplo 1:* el Automa (color rojo) elige la ruta de la izquierda, ya que las dos rutas posibles tienen la misma longitud, pero la de la derecha implica un pago de peaje para el jugador.



*Ejemplo 2:* el Automa elige el camino más corto y el jugador gana 2 monedas de la reserva por el peaje.





Si el Automa llega a Kansas City después del movimiento, no realiza la acción de la carta, sino que realiza las subfases propias de Kansas City. Para ello elige las 3 fichas de las posiciones que indica la carta de acciones y que se ha resaltado en rojo en la imagen adjunta.



Finalmente, el Automa coge el primer disco de la carta de movimiento y lo coloca en Colorado Springs. Cada vez que el Automa llega a Kansas City, moverá un disco de su carta de movimiento a las ciudades siguientes y cuando haya colocado discos entre dos ciudades adyacentes, gana la correspondiente bonificación (carta de objetivo o PV).

#### • **Edificios:**

El Automa coge la loseta de edificio de la parte inferior de la pila y la coloca en el tablero siguiendo la prioridad descrita en la carta. El lugar de colocación depende de la posición actual de la figura de vaquero del jugador y para ello se evalúa la próxima bifurcación que alcanzará dicha figura, colocando el Automa su edificio en uno de los espacios vacíos a partir de esa bifurcación, teniendo en cuenta las siguientes prioridades:

- La ruta con al menos un espacio libre de bosque.
- La ruta con la mayor cantidad de sus edificios propios.
- La ruta con el menor número de ubicaciones (contando edificios, riesgos y tipis).
- La ruta con menor peaje a favor del jugador.
- A igualdad de todo lo anterior, se evalúa la siguiente bifurcación del tablero.

Una vez seleccionada una ruta, el edificio se colocará preferentemente en un espacio de bosque, si lo hay.

A continuación, se ven 2 ejemplos donde el espacio resaltado en amarillo es la próxima bifurcación que alcanzará la figura de vaquero del jugador (color blanco):

Hay 3 rutas a partir de la bifurcación. El Automa elige la ruta en la que se ha marcado el espacio en rojo porque contiene un espacio de bosque sin ocupar.



Hay 2 rutas a partir de la bifurcación, ambas con espacios de bosque, con igual número de edificios (cero) y la misma longitud, por lo que el Automa colocará su edificio en la ruta de menor peaje a favor del jugador (concretamente en el espacio marcado en rojo).



- **Mercado de ganado:**

La disposición de la fila de mercado ha de extenderse de menor a mayor valor de ganado y, dentro del mismo valor, de menor a mayor PV.

El Automa coge la carta de ganado correspondiente al número escrito en el lado de la opción (el lado de la opción se refiere siempre a la carta en la parte superior del mazo especial). Si el número escrito en la carta es mayor que la cantidad de cartas que quedan en la mesa, el Automa coge la carta situada más a la derecha.

Por ejemplo, en la carta adjunta, vista por su lado de opción, la carta de ganado a elegir sería la indicada por la imagen de la cabeza de vaca, que en este caso es el número 7.

Si hubiera menos de 7 cartas en la fila de cartas del mercado de ganado, elegiría la situada más a la derecha.



Supongamos el caso siguiente en que solo hay cinco cartas disponibles en la fila de mercado y la carta de opciones indica el número 6 en la imagen de la cabeza de vaca:



En este caso, el Automa coge la carta más a la derecha, es decir, la de valor 5 con 7 PV.

- **Trabajadores:**

El Automa contrata al trabajador de menor coste que coincida con el tipo de trabajador que se muestra en la carta de opciones. Si no coincide ninguno, contrata el de menor coste en términos generales.

- **Locomotora:**

Avanza el número de espacios que indique la carta de opciones, que puede consistir en un número fijo de movimientos o un número más el último número visible en la carta de movimiento. Inicialmente este número es 0, pero luego aumentará hasta 2, después de que los discos se retiren de la carta de movimiento.

Si la locomotora del Automa es la última en la vía, usará todos los movimientos para pasar, incluso si esto implica ignorar la posibilidad de detenerse en las estaciones. Sin embargo, si es la primera en la vía, usará los movimientos para llegar a la primera estación. Cuando la locomotora del Automa llega a una estación, coloca un disco tomado de la reserva (no de la carta de movimiento). Después, si posee una ficha de trabajador y la ficha de jefe de estación está disponible, se la lleva y la reemplaza por su trabajador en la estación.

- **Cartas de objetivo:**

Se atiende al número que se muestra en la carta de opciones y el Automa coge la carta de objetivo correspondiente a este número según el orden en que están visibles en la mesa (de izquierda a derecha si están en fila o de arriba a abajo si están en columna).

- **Losetas de tipi:**

El Automa coge la loseta más rentable (de mayor valor o de menor coste) que coincida con el color mostrado en la carta de opciones. Si no coincide ninguna con el color de la carta, cogerá la loseta más rentable en términos generales.

- **Losetas de riesgo:**

El Automa toma la loseta que proporcione mayor cantidad de PV. Si hay varias de la misma puntuación, se atiende al símbolo de riesgo que se muestra en la carta de opciones; si una de las losetas con igual puntuación corresponde al riesgo que se muestra en la carta de opciones, el Automa coge esa loseta de riesgo. En cualquier otro caso, cogería la primera loseta de las de igual valor que se encuentre al mirar la ruta empezando desde la zona de riesgo que se muestra en la carta de opciones. Sirva como ejemplo la siguiente situación:



En este caso, las losetas de *sequía* y de *desprendimiento* proporcionan 3 PV cada una, produciéndose una igualdad en cuanto a la puntuación proporcionada por las losetas. La carta de opciones muestra la imagen de riesgo por *inundación*, el cual no está involucrado en el empate de las losetas de mayor valor, por lo que el Automa coge la loseta de sequía por estar situada en la primera zona de riesgo después de la zona de inundación y que se ha resaltado en la imagen adjunta en color verde.

## **Puntuación final**

Los PV del Automa se obtienen exclusivamente de los siguientes factores:

1. Discos entre ciudades adyacentes que proporcionen puntuación.
2. Discos en estaciones.
3. Edificios construidos.
4. Cartas de ganado.
5. Cartas de objetivo, asumiendo que todas ellas están cumplidas.
6. Losetas de riesgo.
7. Ficha de mercado de trabajo (si el Automa desencadenó el final de partida).

Cualquier otro elemento del juego no proporciona ningún PV al Automa.