

1. Bevezető

Ez a Brass: Birmingham egyszemélyes játékmódja, amiben egy kártyapaklival vezérelt ellenfél (az "Automa") hajt végre akciókat.

2. Játékkatrészek

- Brass: Birmingham alapjáték
- Automa-pakli: 22 kétoldalú kártya. Olvasd el a 7. részt az akciók és ikonok magyarázatához.



Előlap

Hátlap

3. Általános megjegyzések

Az Automa-akciókat az Automa-kártyák határozzák meg. Az Automa egyszerű szabályokat követ, hogy ne kelljen jegyzetelni.

- **A játék során mindig az Automa a második játékos;** a forduló sorrendje állandó.
- **Az Automa nem használ pénzt;** mindig van neki elegendő az akciói végrehajtására.
- **Az Automa sosem használja a KÖLCSON (LOAN) vagy FELDERÍTÉS (SCOUT) akciót.**
- **Az Automa az összes többi szokásos szabályt úgy követi, mint egy sima játékos.** Különösen:
 - Szén felhasználásához összeköttetésben kell lennie egy szénforrással.
 - A söröd felhasználásához, összeköttetésben kell lennie a sörfőzdével.
 - Mikor összekötőlapkákat rak le, azokat csak a hálózatát képező helyek mellé építheti le.
 - A csatornakorszakban helyszínenként maximum 1 épülete lehet.
 - Mikor az ÉPÍTÉS (BUILD) akciót végzi el, nem kell pénzt fizetnie, de szenet és vasat a normál szabályok szerint fel kell használnia.
 - A vasútkorszakban 1 szenet kell felhasználnia egy összekötőlapka lerakásához és 2 szenet + 1 sört a dupla összekötőlapka lerakásához.
 - Az ELADÁS (SELL) akció elvégzéséhez, épületének összeköttetésben kell lennie egy kereskedőlaplával és a sört is fel kell használnia, ha szükséges.

4. Az Automa-pakli áttekintése

Az Automa-pakli 22 kétoldalú kártyából áll. Az Automa fordulójában, húzz egy Automa-kártyát. A kártya elején van két vagy három akcióhely. Az Automa az első, szabályosan végrehajtható akcióhelyen lévő akciókat hajtja végre.

Az Automa mindig egy vagy két akciót hajt végre a fordulójában. Sosem passzol anélkül, hogy egy akciót végre ne hajtana.

A felhúzott kártya el lapja határozza meg az első akciót, a húzópakliban lévő következő kártya hátlapja pedig a második akciót határozza meg. Néhány esetben, a kártya előlapja két akció megtörténtét okozhatja. Ebben az esetben, a következő kártya hátlapját ne vedd figyelembe, hiszen az Automa már végrehajtott két akciót.

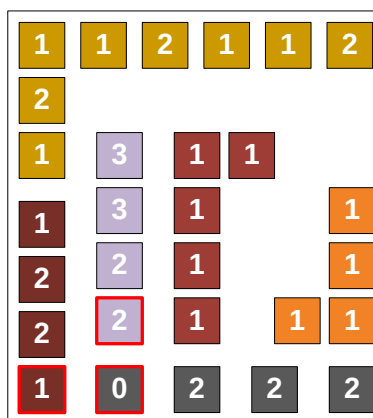
Amennyiben olyan kártyát húzol, aminek épp nincs végrehajtható akciója, dobod el és húzz egy másikat.

5. Előkészületek

- Két személyre készítsd el a játékot. Nem kell pénzt adnod az Automának, és a bevételjelzőjét sem kell felhelyezned.
- Válaszd ki a neked szimpatikus nehézségi szintet, és annak megfelelően rakd fel az iparlapkákat az Automa játéktáblájára. (Lásd: 5.1-es pont.)
- Keverd össze a 40 játékkártyát. Az első 19 kártyából készíts egy húzópaklit. A többit rakd félre, azokra a csatornakorszakban nem lesz szükség. Jegyezd meg, hogy a félrerakott kártyákhoz tartozik az az egy is, amit egy normál játék kezdetén el kell távolítani a pakliból, tehát ezt most nem kell külön megtenned.
- Készítsd el az Automa-paklit. (Lásd: 5.2-es pont.)

5.1 Nehézségi szint beállítása

KÖNNYŰ SZINT: Az Automa ezekkel az iparlapkákkal kezd a tábláján.



KÖZEPES SZINT: Az Automa ezekkel az iparlapkával kezd a tábláján.

0	0	1	1	1	2
2					
0	3	1	1		
1	3	1			1
2	1	1			1
2	2	1	0	1	
1	0	1	2	2	

NEHÉZ SZINT: Az Automa ezekkel az iparlapkával kezd a tábláján.

0	0	0	1	1	2
2					
0	3	1	1		
1	1	1			1
2	1	1			1
2	2	1	0	1	
1	0	1	2	2	

Ezek javasolt szintek. Beállíthatod a nehézséget az Automa tábláján lévő lapkák kezdeti számának megváltoztatásával.

5.2 Az Automa-pakli előkészítése

Válogasd szét a kártyákat a jobb felső sarokban lévő betűk (A, B és C) alapján. Mindegyik paklit keverd meg.

Vegyél el **4 kártyát** az **A csoportból** és **3-3 kártyát** a **B és C csoportból**. Összekeverve alkoss belőlük egy paklit.

Vegyél el 1 kártyát mindhárom csoportból. Keverd őket össze és rakd a pakli tetejére.

Keverd össze a megmaradt 9 kártyát és azokat is rakd a pakli tetejére. Fordítsd meg a paklit, hogy a kártyák hátlapja legyen látható. Ezzel el is készült az Automa-pakli!

6. Játékmenet

A saját fordulóidban a szokott módon játszol. Az Automa fordulójában:

- Húzd fel az Automa-pakli felső kártyáját.
- Keresd meg felülről kezdve azt az első akcióhelyet, amit az Automa szabályosan végre tud hajtani. Az Automa azt fogja elvégezni.
- Amennyiben egyik akciót sem lehet elvégezni, dobd el a kártyát, húzz újra és térj vissza a 2-es ponthoz.
- Amennyiben az Automa két akciót végez el, a fordulója véget ér. Ha csak egyet, nézd meg a következő kártya hátlapját. Az Automa a legfelső, szabályosan végrehajtható akciót fogja elvégezni. Ha egyiket sem tudja, passzolni fog, kap 5 GYP-ot és a fordulója véget ér.



Felhúzott kártya

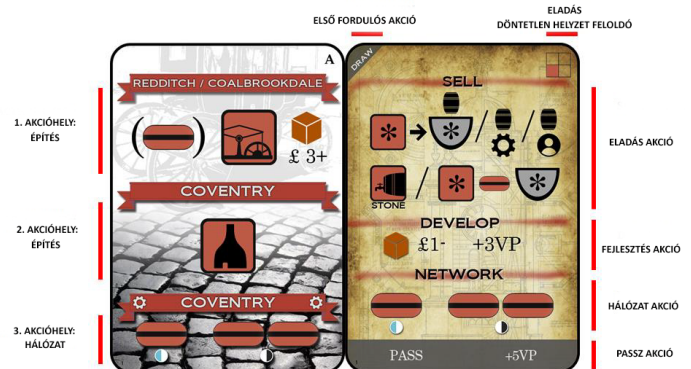


Automa-pakli

7. Kártyaakciók és -ikonok leírása

Általánosságban, az Automa-kártya el lapján két vagy három akcióhely van, amelyek mindegyike egy vagy két akciót indít el.

Az Automa-kártya hátlapján van az általános akciók listája.



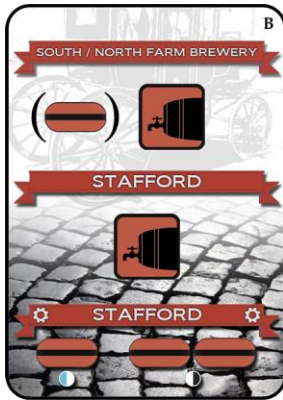
7.1 Előlap akcióhely: ÉPÍTÉS (BUILD)

Egy akcióhely, amelyen az adott iparág ikonja (például pamutgyár) és a szalagon egy város neve látható, ami azt jelenti, hogy az Automa azt az ipart fogja felépíteni oda.

MEGJEGYZÉS:

- Ha a szalagon egynél több város szerepel, az Automa kiválasztja az első várost, ahová szabályosan tud építeni. Így a fenti kártya azt mondja, hogy az Automa - ha lehetséges -, Redditch-be fog építkezni, egyébként pedig Coalbrookdale-be.
- Egy árral jelölt vaskocka azt jelenti, hogy az Automa csak akkor fog építeni, ha a vas ára legalább annyi, vagy több. (Ha az ár alacsonyabb, mozogj a következő akcióhelyre.)
- Egy zárójelben lévő összekötőlapka azt jelenti, hogy az Automa letehet egy összekötőlapkát az építés előtt, annak érdekében, hogy elérjen egy szénforrást. Ebben az esetben az Automa fordulója azonnal véget ér, hiszen így elvégezte a két akciót.
- Ha az akcióhelyen egy szénbánya ikonja látható, amit összekötőlapkák követnek, akkor az Automa először a szénbányát építi meg és utána rakja le az összekötőlapkát (vagy legfeljebb két összekötőlapkát a vasútkorszakban). Ez szintén két akciót jelent, tehát az Automa fordulója véget ér.
- Az Automa a normál szabályokat követi az épületek és az összekötőlapkák elhelyezésekor: szenet, vasat és sört kell elhasználnia, mint egy normál játékosnak. Ha többféleképpen is le lehet rakni egy összeköttetést, kövesd a 3. oldalon található, döntetlen helyzeteket feloldó szabályokat. Emlékezz rá, hogy az összeköttetések csak olyan helyszínek mellé tehetők, amik az Automa hálózatának része.

- Van egy kártya, ami azt mondja, hogy az Automa egy farm sörfőzdét épít. Ahogy egy emberi játékosnak, úgy az Automának is először összeköttetést kell építenie a farm sörfőzdéhez, amit egy zárójelben lévő összeköttetés ikon jelez a kártyán. Ha az Automa ezt megteszi, akkor az természetesen a forduló két akciójának számít.



7.2 Előlap akcióhely: HÁLÓZAT (NETWORK)

Az Automa lerak egy vagy két összekötőlapkát a szalagon látható városból kiindulva. A kártyán jelzett város az Automa hálózatának része kell, hogy legyen. Ez egy különleges szabálya az Automának, amire a város nevének közelében lévő fogaskerék ikonja emlékeztet.

A csatornakorszakban, az Automa csak egy csatorna-összekötőlapkát helyez le a jelzett városból kiindulva.

A vasútkorszakban, az Automa megpróbál két vasúti összekötőlapkát lehelyezni. Az első a kártyán jelzett városból indul, a második összekötőlapka pedig abból a városból, amit az első vasúti összekötőlapka elért.

Az Automa az összekötőlapkák lehelyezésének normál szabályait követi: a vasútkorszakban ezért szenet és sört is el kell fogyasztani hozzá. Ha többféleképpen is le lehet rakni egy összeköttetést, kövesd a lentebb látható, döntetlen helyzeteket feloldó szabályokat.

7.3 Hátlapi akció: ELADÁS (SELL)

Ha az Automának van legalább egy, megfelelő fajtájú kereskedővel kapcsolatban lévő épülete és hozzáfér sörhöz is, ELADÁS (SELL) akciót végez el.

- Az Automa átfordítja az összes lehetséges iparlapkáját és elfogyaszt minden szükséges sört.
- Az Automa először a kereskedő sörét fogyasztja el, majd a sajátját és csak legvégül a játékos sörét (ha eléri). A fenti kártyán látható ikonok erre a sorrendre emlékeztetnek.
- Ha egy iparlapkánál több is készen áll az eladásra, de mindegyiket nem tudja átfordítani, használd a lentebb látható, épületválasztáskori döntetlen helyzeteket feloldó szabályokat.
- Az Automa csak a GYP-okat adó kereskedői jutalmakat kapja meg.
- Majd az Automa fordulója véget ér.

Ha az Automának nincsenek eladásra kész épületei, ellenőrizd az alábbi feltételeket minden épületénél, a sorrendhez a döntetlen helyzeteket feloldó szabályokat használva:

- a) Ha az épületnek a megfelelő fajtájú kereskedőhöz kapcsolata van, de az Automa nem tud sörhöz jutni, akkor sörfőzdét épít a kártya hátlapján jelzett városba. (Így például a 4. oldalon lévő kártyával Stone-ba épít.) Majd az Automa fordulója véget ér.
- b) Ha az épületnek nincs kapcsolata a megfelelő fajtájú kereskedővel, de csak egy kapcsolat hiányzik a kapcsolat befejezéséhez, az Automa lehelyezi azt az összekötőlapkát. Majd az Automa fordulója véget ér.

DÖNTETLEN HELYZET ÖSSZEKÖTŐLAPKÁK LEHELYEZÉSEKOR

Ha az Automának egy meghatározott városból kiindulva le kell raknia egy összekötőlapkát, de ott egynél több nyitott kapcsolat van, használd ezt a fontossági sorrendet:

- Ha ez a második vasúti összeköttetés, és éppen nincs elérhető sör, de lehet kapcsolatot létesíteni egy sörhöz, csatlakoztasd hozzá.
- Összeköttetés egy olyan városhoz, ami az Automa hálózatának része.
- Összeköttetés ahhoz a városhoz, amin a legtöbb felépített iparlapka van (az nem számít, hogy ki a tulajdonosa, vagy hogy hány van már közülük átfordítva).
- Összeköttetés a legtöbb szabad hellyel rendelkező városhoz.
- (Vasútkorszak) Összeköttetés egy városhoz, ami miatt a szenet az Automa egyik bányájából lehet megszerezni.
- Ha ezen szabályok egyike sem jelöli ki egy egyedi összeköttetés felépítését, a város felső részéről kiindulva és az óramutató járása szerint haladva az elsőként elért választható kapcsolathoz építsd.

MEGJEGYZÉS: az Automa csak akkor fog a külső kereskedőkhöz kapcsolódni, ha minden más útvonal foglalt, vagy ha a kártya ezt kifejezetten kéri.

DÖNTETLEN HELYZET ÉPÜLETVÁLASZTÁSKOR

Ha egynél több épületet is lehetséges lenne ELADNI (SELL), vagy egynél több sörfőzdéből is lehetne sört szerezni, ez a fontossági sorrend:

- Minden releváns épületnél, számold össze, hogy az Automa mennyi összeköttetéssel kapcsolódik hozzájuk és vond ki belőle a játékos összeköttetéseinek számát. Az Automa a legmagasabb pontszámú épületet fogja eladni.
- Döntetlen esetén, az Automa az ABC sorrendben előrébb álló városból fogja eladni az épületet.
- Ha egynél több épület van ugyanabban a városban, ellenőrizd le a döntetlen helyzeteket feloldó ikont az akciót elindító kártya hátlapján. A jelzett helyen lévő épület nyeri a döntetlent. Ha nincsen épület azon a helyen, ellenőrizd a jobb oldalán lévő, majd a másik sorban lévő elsőt (szükség esetén pedig az utolsót is).

7.4 Hátlapi akció: FEJLESZTÉS (DEVELOP)

Az Automa csak akkor hajt végre FEJLESZTÉS(DEVELOP) akciót, ha a vas ára alacsonyabb vagy egyenlő azzal, ami a kártyán látható. (Tehát az alábbi kártyával csak akkor, ha a vas ára 1 font.)

Az Automa két vasat használ el, ha lehetséges. Ha csak egy kocka érhető el ennyiért, akkor csak azt az egyet távolítsd el. Mindazonáltal, nem dobja el a lapkákat a táblájáról.

Amikor az Automa fejleszt, 3 GYP-t kap.

7.5 Hátlapi akció: HÁLÓZAT (NETWORK)

Az Automa helyez egy összekötő lapkát (a csatornakorszakban) vagy legfeljebb két lapkát (a vasútkorszakban), kezdve bármelyik várostól, ahol legutóbb egy akciót hajtott végre. A vasútkorszak során, az Automa le fog helyezni - ha lehetséges - egy második vasúti összeköttetést is, abból a városból kiindulva, amit éppen elért. (Természetesen ne feledd el, hogy mindkét összeköttetési lapkához szükség van szénre és a másodikhoz sörre is.)

Ha egynél több elhelyezési lehetőség is van, használd a 3. oldalon lévő fontossági sorrendet.

7.6 Hátlapi akció: PASSZ (PASS)

Az Automa nem végzi el fordulója második akcióját, de azonnal kap 5 GYP-t.

8. A játék első fordulója

A játék első fordulójában a játékos csak egy akciót hajt végre.

Az Automa első akciójához ne húzz fel kártyát úgy, mint máskor: helyette, nézd meg a legfelső kártya *hátlapjának* balfelső sarkát.

Ha a kártyán az látszik, hogy DEVELOP (FEJLESZTÉS), egyszerűen vegyél le 2 vaskockát a piacról és az Automa 3 GYP-t kap. Ezt a kártyát felhúzni és az előlapján lévő akció(ka)t végrehajtani az Automa *következő* fordulójában fogod.

Ha a kártyán az látszik, hogy DRAW (HÚZÁS), húzd fel az első Automa-kártyát és hajtsd végre a rajta látható ÉPÍTÉS (BUILD) akciót. Ha az ÉPÍTÉS (BUILD) akció nem lehetséges, az Automa egy összekötőlapkát fog lerakni az utolsó akcióhelyen látható városból kiindulva, még akkor is, ha az a város még nem része az Automa hálózatának. (Így például, az alábbi kártyát használva, az Automa Coventry-be fog felépíteni egy fazekasműhelyt.)

9. A csatornakorszak vége

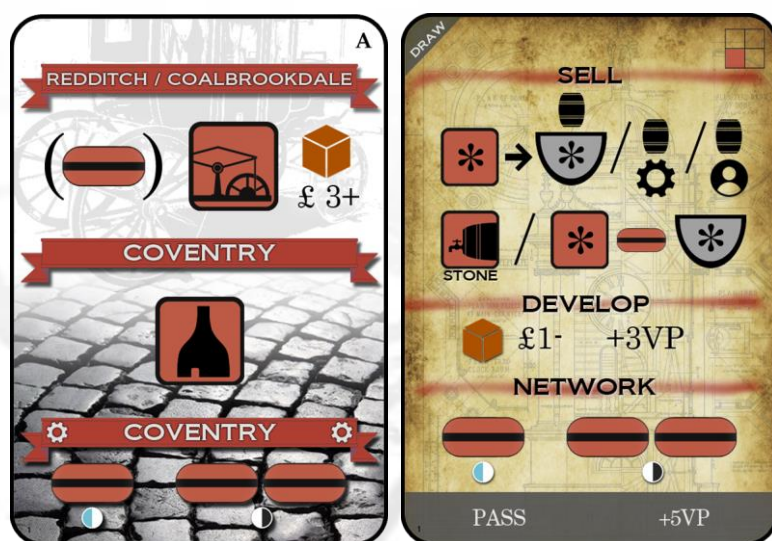
A csatornakorszak végén az Automa GYP-at kap, mint egy rendes játékos, és a csatorna-összeköttetéseit, valamint az 1-es szintű iparlapkáit is le kell venni a tábláról.

10. Felkészülés a vasútkorszakra

- Készítsd elő az Automa-paklit, mint előzőleg. (Lásd: 5.2-es pont)
- Ha maradtak az Automa tábláján olyan iparlapkák, amiket nem lehet a vasútkorszakban felépíteni, távolítsd el azokat.
- Keverd össze mind a 40 játékkártyát. Készíts 20 kártyából egy húzópaklit, a másik 20 kártyát pedig rakd félre.

11. A vasútkorszak vége

A vasútkorszak végén az Automa is GYP-at kap, mint egy rendes játékos.



Szerző: Mauro Gibertoni

A szabálykönyvet átnézte: David Goldfarb

Tesztelés: Daniele Paci, Mauro Gibertoni

Kapcsolat: maurogibertoni@gmail.com

