

1. イントロダクション

これは、ブラス：バーミンガム、通称『白ブラス』のソロモードです。対戦相手「オートマ」は山札のカードによって行動します。

2. コンポーネント

- ・白ブラス本体
- ・オートマデッキ：22枚の両面カード
(アクションとアイコンの説明はセクション7を参照)



表側

裏側

3. 一般的な注意事項

オートマのアクションはオートマカードによって決定されます。オートマはシンプルなルールに従います。

- ゲーム中、オートマは常に2番目のプレイヤーです。
- オートマは硬貨を使用しません。オートマの行動には常に十分な資金があるとみなします。
- オートマは「借金」や「偵察」アクションをおこないません。
- オートマは、他のアクションは通常のプレイヤーと同じく標準的なルールに従います。

特に：

- ・石炭を消費するためには、石炭の供給源に接続する必要があります。
- ・あなたのビール樽を消費するためには、あなたの醸造所に接続する必要があります。
- ・運輸タイルを配置するとき、そのネットワークに属している場所に隣接して配置します。
- ・運河の時代では、1都市につき1つの産業タイルに制限されます。
- ・「建築」アクションをおこなった場合、硬貨を支払いませんが、通常通り「石炭」と「鉄」を消費します。
- ・鉄道の時代においては、運輸タイルを1つ配置するたびに、石炭を1つ消費し、運輸タイルを2つ配置するたびに、石炭2つ+ビール樽1つを消費します。
- ・売却アクションをおこなうためには、その産業タイルは商人タイルに接続している必要があります、必要であればビール樽を消費しなければなりません。

4. オートマ・デッキの概要

オートマデッキは22枚の両面カードで構成されています。オートマのターン、オートマカードを1枚引きます。カードの表側には2つまたは3つのアクションスロットがあります。オートマはスロット1から見て可能なアクションを行います。オートマは基本、カード表側の中から1つのアクションを行います。アクションを行わずにターンを終えることはありません。引いたカードの表側で最初のアクションを決定し、山札の次のカードの裏側で2つ目のアクションを決定します。場合によっては、カードの表側で2つのアクションを行うこともあります。その場合、オートマはすでに2つのアクションを実行しているので、次のカードの裏側アクションは無視します。表側に行動可能なアクションのないカードを引いた場合、そのカードを捨て、別のカードを引きます。

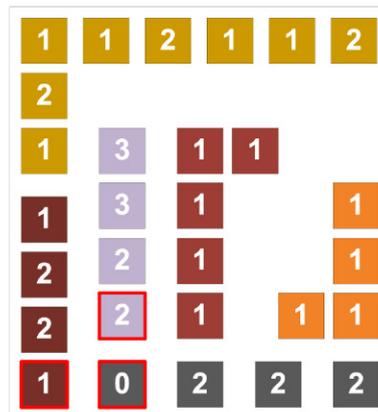
5. 準備

2人用ゲームの準備をします。オートマに硬貨を渡したり、収入マーカーを置いたりする必要はありません。好みの難易度を選択し、それに応じてオートマのプレイヤーボードに産業タイルを配置します。(セクション5.1を参照)。40枚(2人用)の通常カードをシャッフルします。最初の19枚を裏向きのままカード置き場に積み、「通常カードの山」とします。残りは脇に置いておきます：運河の時代では使用しません。脇に置くカード枚数には、通常のゲーム開始時に取り除くカード1枚が含まれているので、これ以上取り除く必要はありません。オートマデッキを準備します(セクション5.2を参照)。

5.1 難易度を設定する

簡単レベル：

オートマは、個人ボードに以下の産業タイルを準備して始めます。



普通レベル:

オートマは、個人ボードに以下の産業タイルを準備して始めます。

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	

上級レベル:

オートマは、個人ボードに以下の産業タイルを準備して始めます。

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	

これらは推奨レベルです。

難易度は、オートマの盤面のタイルの初期数を変えることで調整できます。

5.2 オートマデッキの準備

カード表側の右上の文字(A、B、C)に基づいて、3つのグループに分け、各グループ毎でシャッフルします。

Aのグループから4枚、Bのグループから3枚、Cのグループから3枚を取り出します。

これらをシャッフルして山に(表側が見えるように)します。

各グループから1枚ずつカードを取ります。

その3枚をシャッフルして、更に山の一番上に置きます。

残りの9枚をすべてシャッフルし、更に山の一番上に置きます。

山全体を裏返し、裏側が見えるようにします。

これで「オートマデッキ」の完成です!

6. 遊び方

通常通りターンを行います。

オートマのターン

1. オートマデッキの一番上のカードを引きます。
2. オートマが行動できるアクションがあるスロットを、上から順に見て探し、オートマがこれを行います。
3. どのアクションも行動できない場合、そのカードを捨て、引き直してステップ2に戻ります。
4. オートマが2つのアクションを行った場合、ターンは終了します。
アクションが1つだけの場合、次のカードの裏側を見て、オートマは可能な一番上のアクションを行います。
どのアクションも行えなかった場合、パスして5VPを獲得し、そのターンは終了します。



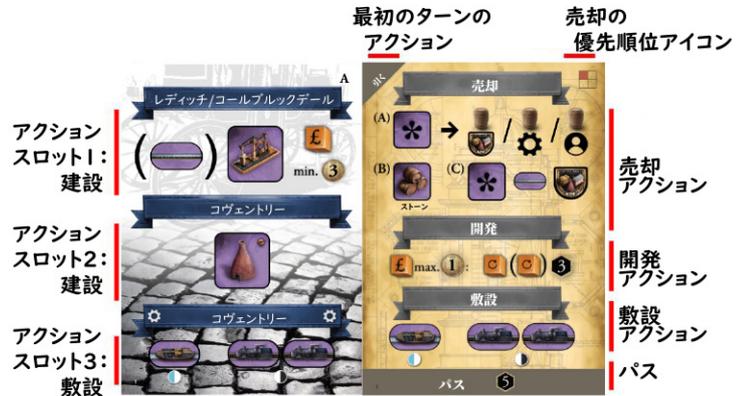
引いたカード



オートマデッキ

7. カードのアクションとアイコンの説明

一般に、オートマカードの表側には、2つまたは3つのアクションスロットがあり、それぞれ1つまたは2つのアクションが行動できます。オートマカードの裏側には、標準的なアクションが書かれています。



7.1 表側のアクションスロット:建設

スロットに、特定の産業(例:製鉄所)のアイコンと都市名があるアクションスロットは、オートマがそこでその産業を建設することを意味します。

注意:

- ・リボンに複数の都市が書かれている場合、オートマは左から優先的に見て建設が可能な都市を選びます。
つまり上記のカードは、オートマが可能であればレディッチに、そうでなければコールブルックデールに建設することを意味しています。
- ・鉄トクンに価格が書かれている場合、オートマは鉄がその価格以上の場合にのみ建設を行います。(価格が低い場合は次のスロットに移ります)。
- ・()内の運輸タイルは、オートマが石炭の供給源に到達するために、建設前に運輸タイルを置くことができることを意味します。
これをした場合、オートマはすでに2つのアクションを実行しているため、オートマのターンは即座に終了します。
- ・アクションスロットに炭鉱アイコンの後に運輸タイルが表示されている場合、オートマはまず炭鉱を建設し、次に運輸タイルを1枚配置します(鉄道の時代には運輸タイルは2枚まで)。
これも同様に2つアクションしたこととなり、オートマのターンを終了します。
- ・オートマは建物と運輸タイルを配置するための標準的なルールに従います:通常のプレイヤーと同様に石炭、鉄、ビール樽を消費しなければなりません。
運輸タイルの配置方法が複数ある場合、3ページの優先順位ルールに従います。
運輸タイルはオートマのネットワークに属する場所から開始しなければなりません。

- ・オートマが醸造所を建設するというカードがあります。通常プレイヤーと同様に、オートマはまず醸造所へのリンクを構築しなければなりません。オートマがこれを行えば、そのターンに2つのアクションが完了したことになります。



7.2 表側のアクションスロット:敷設

オートマはリボンに示された都市を起点に、運輸タイルを1枚か2枚置きます。

カードが示す都市はオートマのネットワークの一部でなければなりません。

これはオートマの特別なルールであり、都市名の近くにある歯車のアイコンはそれを示すものです。

運河の時代では、オートマは指定された都市を起点として運河タイルを1枚だけ配置します。

鉄道の時代では、オートマは最大2枚の鉄道タイルを配置しようとします。

最初の鉄道タイルはカードに書かれた都市を起点とし、2番目の鉄道タイルは最初の鉄道タイルが到達した都市を起点とします。

オートマは運輸タイルを配置するための標準的なルールに従います:鉄道の時代においては、通常通り石炭とビール樽を消費しなければなりません。

運輸タイルの配置方法が複数ある場合、以下の優先順位のルールに従います。

7.3 裏側のアクションスロット:売却

オートマは、商人と接続した産業タイルが少なくとも1つあり、ビール樽を入手できる場合、売却アクションを行います。

- ・オートマは必要なビール樽を消費し、可能なすべての産業タイルを裏返します。

- ・オートマはまず商人のビール樽を消費し、次にオートマのビール樽を消費し、最後に(ネットワーク内の場合)プレイヤーのビール樽を消費します。

カード上段(A)には、この順番を示すアイコンが描かれています。

- ・売る準備ができていない産業タイルが複数あり、それらをすべて裏返すことができない場合、以下の「売却」の優先順位ルールを使用します。

- ・オートマは商人のビール樽ボーナスがVPの場合のみ獲得します。
- ・その後、オートマのターンは終了します。

オートマが売却可能な産業タイルを所有していない場合、そのすべての産業タイルについて以下の条件を確認します。処理の優先順位は優先順位ルールを使用します:

- ・その産業タイルが商人とつながっているが、オートマがビール樽を入手できない場合、カードの裏面に書かれている都市に醸造所を建設します。(カード上段(B))

(例えば4ページのカードではストーンに建設する)。

その後、オートマのターンは終了します。

- ・その産業タイルが商人とつながっていないが、つながりを完成させるために運輸タイルが1枚だけ足りない場合、オートマはその運輸タイルを配置します。(カード上段(C))

その後、オートマのターンは終了します。

運輸タイルを配置するための優先順位ルール

オートマが特定の都市を起点として運輸タイルを配置するよう指示され、接続可能なネットワークが複数ある場合、以下の優先順位で決定します:

- これが2つ目の鉄道タイルで、現在ビール樽はないがビール樽への接続が可能な場合は、そこに接続します。
- すでにオートマのネットワークの一部となっている都市に接続します。
- 産業タイルを最も多く建設した都市に接続します(所有者が誰であるか、すでに何枚めくられているかは無関係)。
- 最も空き地の多い都市に接続します。
- (鉄道の時代)オートマの炭鉱の一つから石炭を取るようになる都市に接続します。
- これらのルールのいずれによっても優先順位が定まらず接続先が決まらない場合、都市の上方から時計回りに回り、最初に接続可能な都市と接続します。

注:オートマは他のネットワークがすべて使用された後、またはカードが特に要求した場合にのみ、外部の商人に接続します。

裏側のアクションスロット「売却」の優先順位ルール

売却アクション可能な産業タイルが複数ある場合、またはビール樽を取る醸造所が複数ある場合は、これらの優先順位を使用します:

- 関連するすべての建物について、そこに接続しているオートマの接続の数を数え、プレイヤーの接続の数を引きます。オートマは最も高得点を獲得できる産業タイルから売却します。
- 同点の場合、オートマはアルファベット順に1番目の産業タイルから販売します。
- 同じ都市に複数の産業タイルがある場合、アクションを引き起こすカードの裏面にある優先順位アイコンをチェックします。塗られたスロットにある産業タイルから選びます。塗られたスロットに産業タイルがない場合、その右隣の産業タイルをチェックし、次に次の行の産業タイルをチェックする(Z字に進む)(必要であれば一番上まで折り返す)。

7.4 裏側のアクションスロット:開発

オートマは、鉄の価格がカードに書かれている価格かそれ以下の場合のみ、「開発」アクションをとりず。

(つまり、下のカードでは鉄の価格が1ポンドの場合のみ)。

オートマは可能であれば鉄キューブを2個消費します。

その価格のキューブが1つしかない場合、その1つだけを取り除きます。

ただし、オートマはプレイヤーボードから産業タイルを捨てることはありません。

オートマが開発した場合、オートマは3VPを獲得します。

7.5 裏側のアクションスロット:敷設

オートマは運輸タイルを1枚(運河の時代)、または最大2枚(鉄道の時代)配置します。

鉄道の時代、オートマは可能であれば2枚目の鉄道リンクを、直前に建設した都市から配置します。

(もちろん、両方の運輸タイルに石炭が供給されていなければならず、2つ目のリンクタイルにはビール樽が供給されていなければならぬことを覚えておいてください)。

配置の選択肢が複数ある場合は、3ページの優先順位リストを使用します。

7.6 裏側のアクションスロット:パス

オートマはそのターン裏側から2番目のアクションを行えない場合、パスをして勝利ポイント5VPを獲得します。

8. ゲームの最初のターン

ゲームの最初のターン、プレイヤーは1回しかアクションしません。オートマの最初のアクションでは、通常のようにカードを引くのではなく、カードを引きません:その代わりに、一番上のカードの裏側の左上を見ます。

そのカードに「開発」と書かれていれば、単純に市場から鉄トークンを2つ取り除き、オートマに3VPを与えます。

このカードを引き、オートマの次のターンに表側に書かれているアクションを行います。

カードに「引く」と書かれている場合、最初のオートマカードを引き、そこに書かれている建設アクションを実行します。

建設アクションができない場合、オートマは最後のアクションスロットに示された都市を起点に運輸タイルを配置します。

(例えば、下図のカードを使用した場合、オートマはコヴェントリーに窯元を建設します)。

9. 運河の時代の終了

運河の時代が終了すると、オートマは通常のプレイヤーと同じようにVPを獲得し、運河のリンクとレベル1の産業タイルをボードから取り除きます。

10. 鉄道の時代の準備

・運河の時代と同様にオートマデッキを準備します。(セクション5.2を参照)。

・オートマのプレイヤーボードに鉄道の時代で建設できない産業タイルがある場合、それらを取り除きます。

・ゲームカード40枚すべてをシャッフルします。

20枚で「通常カードの山」を作り、残りの20枚を脇に置きます。

11. 鉄道の時代の終了

鉄道の時代の終了した時、オートマは通常のプレイヤーと同じようにVPを獲得します。



Author: Mauro Gibertoni

Rulebook revised by David Goldfarb

Playtest: Daniele Paci, Mauro Gibertoni

Contacts: maurogibertoni@gmail.com