

Esempi di gioco per la variante Mautoma di Brass Lancashire

Di seguito vengono presentati e spiegati alcuni esempi di turni di gioco.

Ogni esempio riporta:

- la carta pescata dal mazzo automa
- il dorso della carta in cima al mazzo automa
- la situazione in mappa all'inizio e alla fine del turno
- una descrizione delle azioni effettuate dall'Automa

AUTOMA
GIOCATORE UMANO
ERA DEI TRENI

CARTA PESCATA

MAZZO AUTOMA

Distant Market: 3, 2, 1, 0, X
COAL: 4, 3, 2, 1
IRON: 4, 3, 2, 1

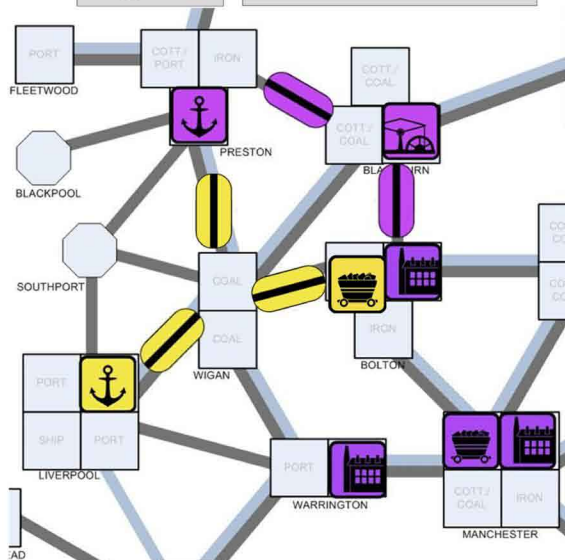
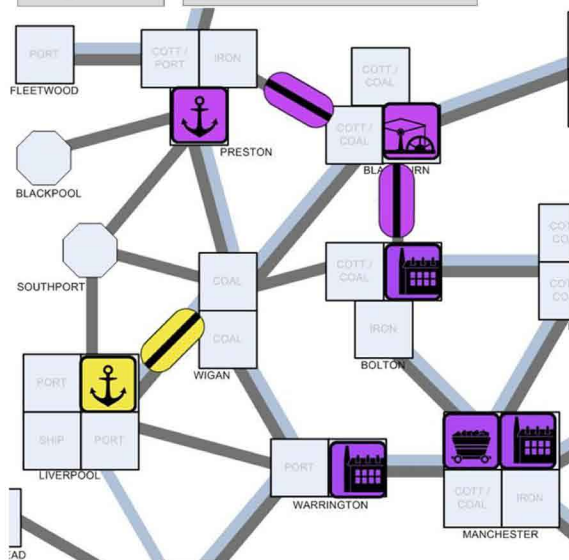
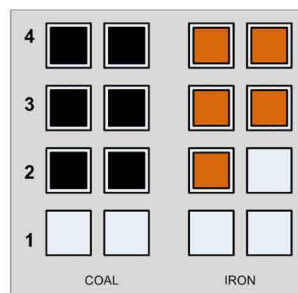
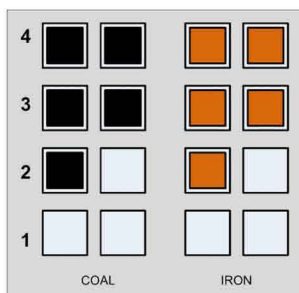
Distant Market: 3, 2, 1, 0, X
COAL: 4, 3, 2, 1
IRON: 4, 3, 2, 1

PRIMA AZIONE
 Supponiamo che l'Automa debba costruire un cotonificio di livello 2, che richiede 1 carbone. In questo caso l'Automa deve prima piazzare un collegamento per andare a prendere il carbone mancante. Potrebbe prendere il carbone da Warrington o Bolton, ma l'unica possibilità è Warrington, dato che a Bolton è presente un solo carbone, mentre all'Automa ne servono due (uno per piazzare il collegamento e uno per costruire il cotonificio). Quindi l'Automa prima piazza un collegamento tra Manchester e Warrington e poi piazza un cotonificio a Manchester.

SECONDA AZIONE
 L'Automa ha già eseguito due azioni, quindi il suo turno termina immediatamente.

GIOCATORE UMANO

ERA DEI TRENI



L'acciaieria non può essere costruita poichè il prezzo attuale dell'acciaio è inferiore a 3 pound.

Il primo collegamento verrà piazzato tra Bolton e Wigan, dato che Wigan è l'unica città che è parte della rete dell'Automa.

Ricordate che ogni collegamento richiede un carbone per essere piazzato, il carbone in questo caso viene consumato dal mercato esterno.

L'Automa ha già eseguito due azioni. Il suo turno termina immediatamente.

ESEMPI

AUTOMA

GIOCATORE
UMANO

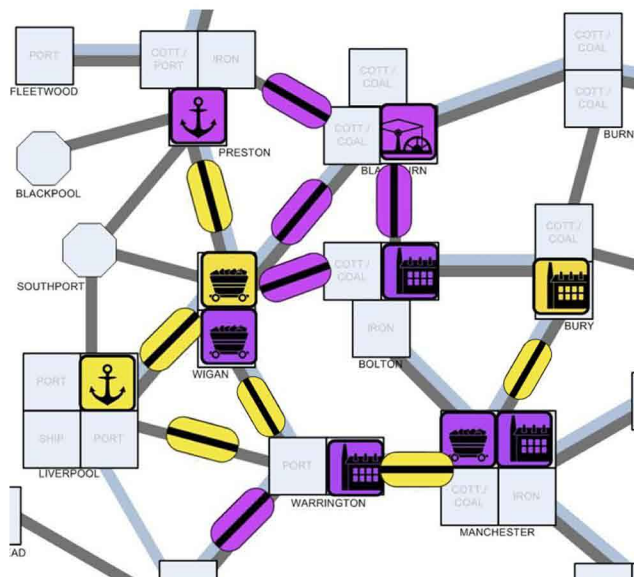
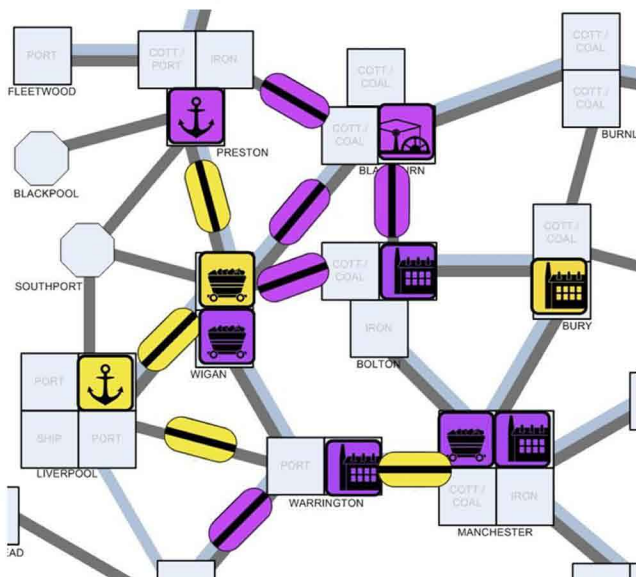
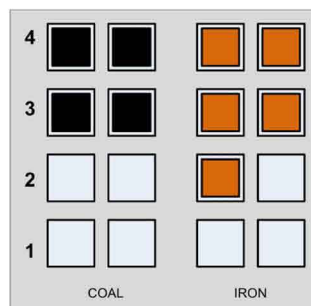
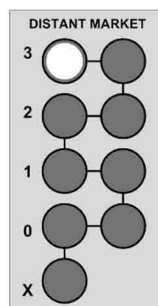
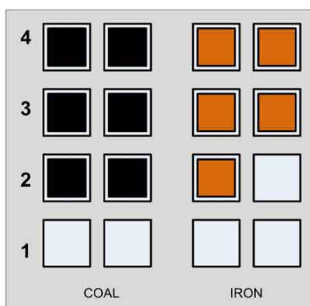
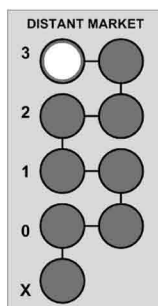
ERA DEI TRENI



CARTA PESCATA



MAZZO AUTOMA



PRIMA AZIONE

L'Automa non può costruire la miniera a Wigan dato che Wigan non ha spazi liberi. Si passa allora a valutare l'ultimo slot azione della carta. Wigan è una città della rete dell'Automa, quindi l'Automa può costruire fino a due collegamenti partendo da essa. Il primo collegamento sarà piazzato da Wigan a Warrington (Southport non viene per il momento presa in considerazione poichè le città senza spazi di costruzione vengono collegate solamente come ultima scelta). Il secondo collegamento, che deve partire da Warrington, non può essere fatto poichè Warrington è già completamente collegata. L'Automa consuma 1 carbone per aver piazzato un collegamento.

SECONDA AZIONE

L'Automa ha un cotonificio non girato, può quindi eseguire il primo slot azione della carta in cima al mazzo automa. Il cotonificio non è connesso a nessun porto, però potrebbe raggiungere un porto dell'Automa piazzando esattamente 1 collegamento tra Bury e Manchester. Il collegamento può essere posto poichè entrambe le città fanno parte della rete dell'Automa. Quindi l'Automa piazza il collegamento e consuma un carbone.

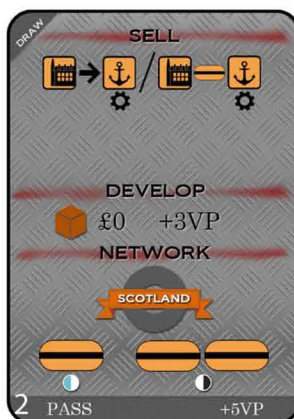
AUTOMA

GIOCATORE UMANO

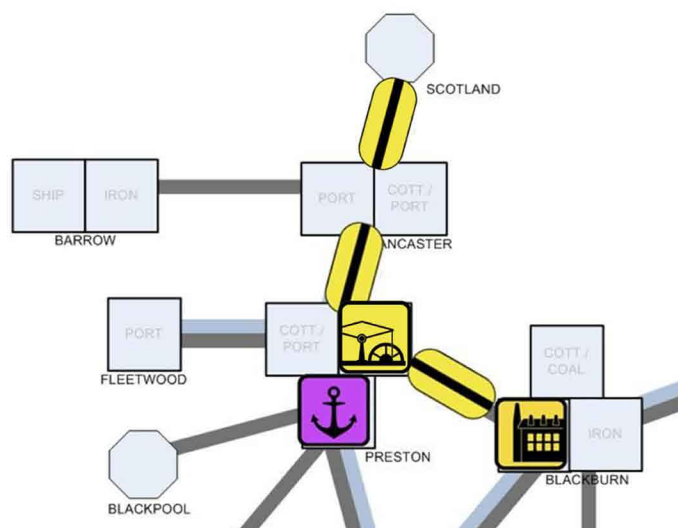
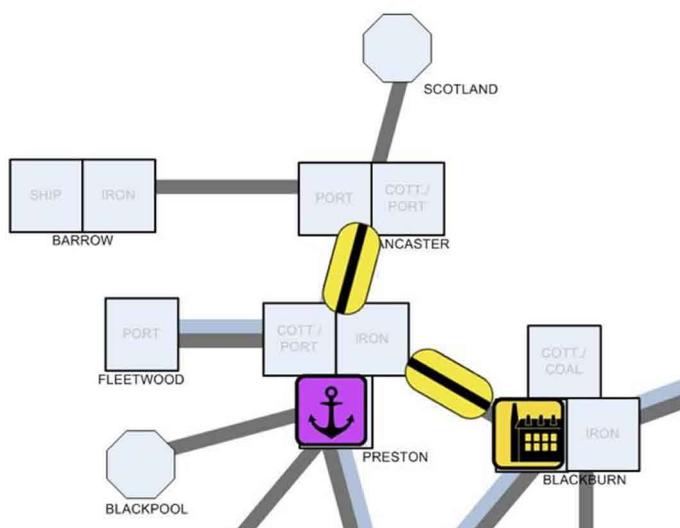
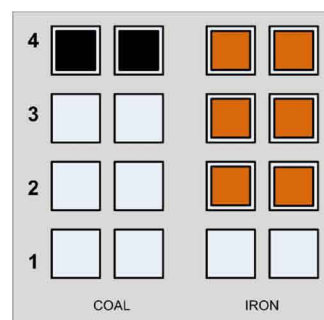
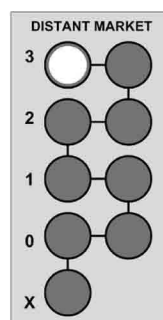
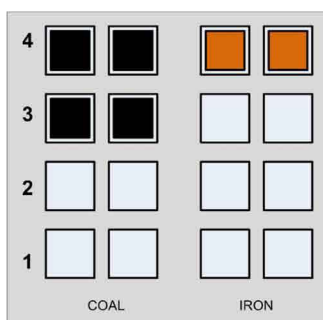
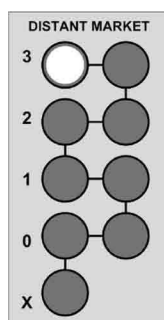
ERA DEI TRENI



CARTA PESCATA



MAZZO AUTOMA



PRIMA AZIONE

L'Automa piazza un'acciaieria a Preston, lo può fare dato che il prezzo dell'acciaio è maggiore di 3 pound. Per la costruzione necessita di un carbone che preleverà grazie al porto del giocatore umano. Subito dopo aver piazzato la tessera dell'acciaieria, il nuovo acciaio finisce al mercato esterno e la tessera viene subito girata.

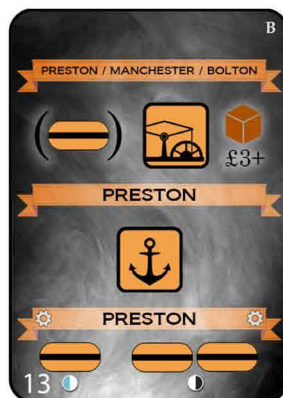
SECONDA AZIONE

L'Automa ha un cotonificio ancora da girare, però non ha accesso a nessun porto dell'Automa e non basta costruire un unico collegamento per raggiungere un porto dell'Automa. Ciò implica che il primo slot azione non può essere eseguito. Il secondo slot, DEVELOP, non può essere fatto poichè il prezzo dell'acciaio non è £0. Si va dunque al terzo slot azione, che dice di costruire un collegamento verso Scotland. Questo è possibile poichè Lancaster fa parte della rete dell'Automa. Quindi l'Automa piazza il collegamento e consuma un carbone.

AUTOMA

GIOCATORE UMANO

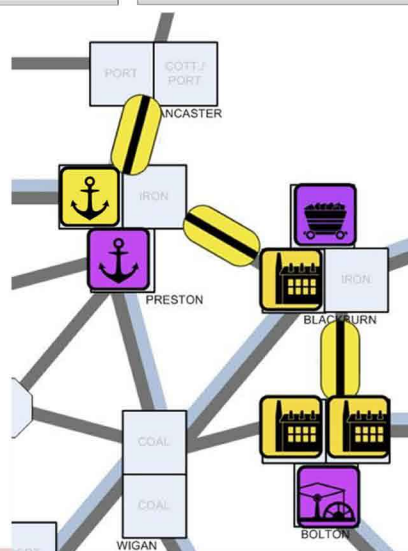
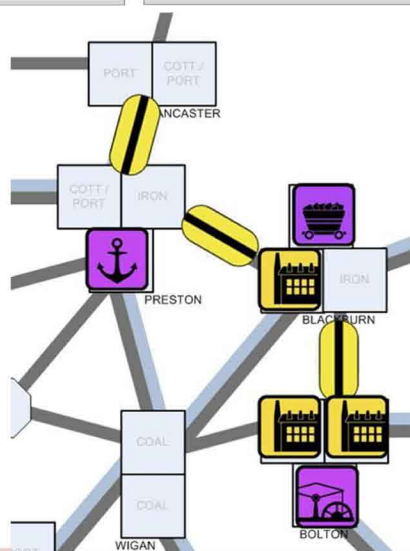
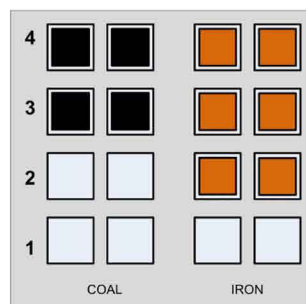
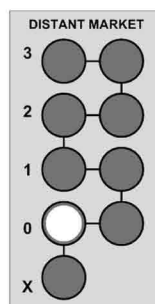
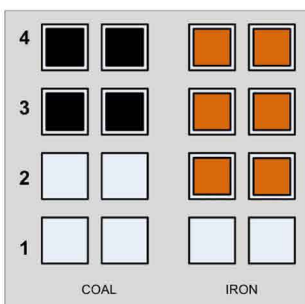
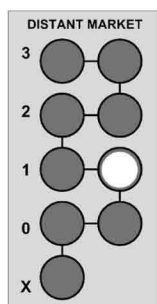
ERA DEI TRENI



CARTA PESCATA



MAZZO AUTOMA



PRIMA AZIONE

L'acciaiera non può essere costruita poichè il prezzo dell'acciaio è inferiore a 3 pound. L'Automa quindi costruisce un porto a Preston.

SECONDA AZIONE

L'Automa ha 3 cotonifici ancora da girare, tenterà di girarli tutti. Si noti che la carta consente anche di vendere al mercato distante e attraverso i porti del giocatore umano (non tutte le carte lo consentono). L'Automa per prima cosa gira il cotonificio di livello maggiore e il proprio porto. Il secondo cotonificio tenta di vendere al mercato distante, quindi si gira la prima tessera e supponiamo esca -2. Spostiamo il marker di due posizioni. L'Automa è fortunato, il marker non raggiunge la X, quindi riesce a girare il secondo cotonificio. Il terzo e ultimo cotonificio va a vendere attraverso il porto del giocatore umano, dato che è rimasta la sola opzione possibile.

Se la tessera mercato distante avesse mostrato -3, l'azione SELL sarebbe terminata immediatamente. In questo caso l'Automa avrebbe girato solamente un cotonificio su tre.