

AUTOMANIA

Un gioco di: Kristian A. Østby & Kenneth Minde

NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Illustrazioni: Gjermund Bohne

PREPARAZIONE:

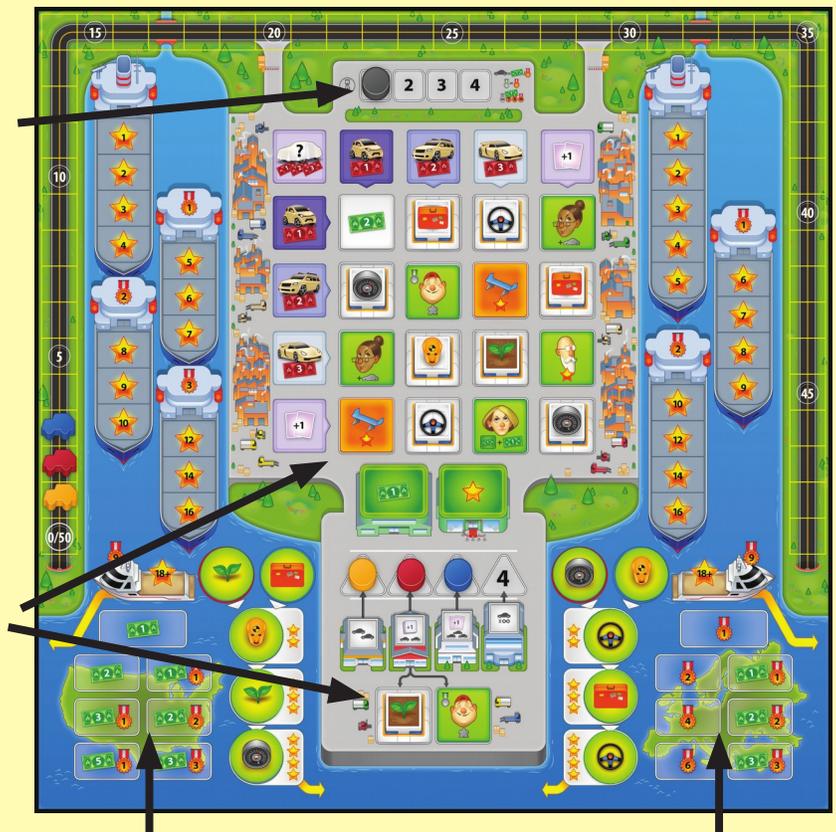
1 Mettere il tabellone al centro del tavolo.

2 Mettere il segnalino grigio sul primo spazio del conta turni

3 Dividere le banconote "Autobucks" e metterle vicino all'area di gioco



4 Dividere le 72 tessere fabbrica in base al retro (A e B) e mescolare ogni pila separatamente. Mettere 18 delle tessere A a faccia in su sul tabellone: 16 nell'area azioni e 2 sotto nell'ufficio vendite.



«Mercato Nord Americano»

«Mercato Europeo»

5 Mettere i 10 lavoratori neutrali in uno spazio vicino all'area di gioco.



6 Mescolare le 10 tessere domanda. Metterne una a faccia in su ogni spazio nelle due aree mercato (se i due mercati dovessero risultare uguali, rimescolare le tessere).

«Tessere domanda in attesa»

«Tessere domanda attive»



7 Mescolare le 26 carte contratto senza la "S" e metterle in un mazzo faccia in giù vicino al tabellone. Le prime 3 carte del mazzo sono girate e messe a faccia in su vicino al mazzo per creare il display delle carte.

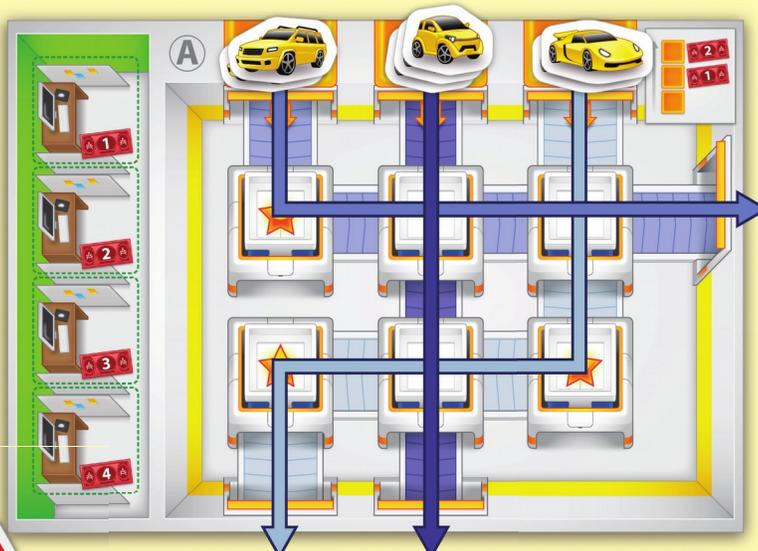
8 Ogni giocatore sceglie un colore e prende:

- 1 **Plancia fabbrica** (usare il lato A per il gioco base)
- 7 **Tessere Auto** (3 city car, 2 family car, 2 super car)
- 6 **Lavoratori**



- 1 **Disco ordine di turno del proprio colore**

Posizionare casualmente i dischi ordine di turno dei giocatori sulla traccia dell'ordine di turno e dare ad ogni giocatore la corrispondente tessera triangolo.



Ogni tipo di macchina ha la sua linea di assemblaggio.

- 1 **Segnalino punteggio** (macchinina di legno)

I segnalini punteggio sono posizionati negli spazi sulla traccia dei punti in base all'ordine di turno (il 1° giocatore piazza la sua macchina sullo spazio 1, il 2° giocatore piazza la sua macchina sullo spazio 2 e così via). Ogni volta che un giocatore farà punti vittoria durante la partita, avanzerà il suo segnalino punteggio sulla traccia dei punti.



- **Monete di partenza**

Il primo giocatore nell'ordine di turno prende 6 autobucks, il secondo ne prende 7, il terzo 8 ed il quarto 9. Si possono tenere i soldi nascosti agli altri giocatori durante la partita.

- 1 **Carta contratto di partenza**

Mescolare le 4 carte contratto con la "S" e darne una ad ogni giocatore. Le rimanenti carte non utilizzate sono eliminate dal gioco.



Le due tessere auto ovali vanno rimesse nella scatola – vengono utilizzate solamente nella **versione avanzata del gioco** descritta a fine regolamento.

Obiettivo del gioco

Ogni round comincia con una **FASE AZIONE** nella quale ogni giocatore usa i suoi lavoratori per prendere le tessere per la sua fabbrica per poi produrre le sue auto. Le auto prodotte sono caricate sulle navi sulla rotta di uno dei due mercati. Quando tutti i giocatori hanno terminato la loro fase azioni la **FASE VENDITA** inizia. In ordine di popolarità le navi sono scaricate nei mercati e vendute per soldi e punti vittoria. Il giocatore con più punti vittoria alla fine del 4° round è il vincitore.

FASE AZIONI

I giocatori svolgono le loro azioni in base all'ordine determinato dalla traccia dell'ordine di turno. Ogni giocatore svolge un'azione, quindi il giocatore successivo svolge la sua e così via. Questo fino a che tutti i giocatori non hanno passato.

Durante il proprio turno si può (soltanto una):

a) Svolgere un'azione (scegliere uno spazio azione, prendere una tessera, quindi svolgere l'azione)

b) Passare (scegliere un ufficio vendite, quindi uscire dalla fase azioni)

Dopo aver preso e posizionato una tessera, si eseguirà quindi l'azione dello spazio azione scelto. L'azione sarà sempre o **produrre una macchina** o **pescare una carta contratto**.



Produrre una macchina

Se si sceglie un'azione di produzione si deve pagarne il costo e produrre il tipo di macchina indicato. Se si utilizza lo spazio nell'angolo si può scegliere che tipo di macchina si vuole produrre pagandone il costo corrispondente (1 per le city car, 2 per le family car e 3 per le super car).

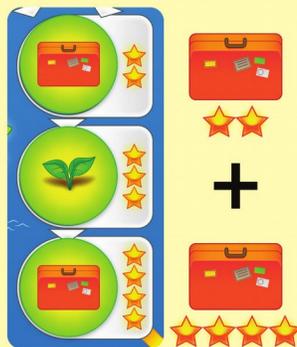
Sulla propria plancia fabbrica si ha una linea di assemblaggio per ogni tipo di macchina. Decidere in quale dei due mercati si vuole spedire la propria macchina quindi confrontare le tessere domanda di quel mercato con i simboli di tutte le tessere macchina lungo la propria linea di assemblaggio della macchina prodotta. Ogni tessera domanda che corrisponde ad una tessera macchina nella linea di assemblaggio fornisce da 2 a 4 stelle (popolarità). Aggiungere questo valore alle stelle visibili lungo la linea di assemblaggio, sulle tessere manager e su tutte le tessere stile che si hanno su quel tipo di macchina.

Il numero totale di stelle diventa il punteggio di popolarità della macchina. Nel mercato scelto posizionare la tessera macchina sulla spazio della nave che corrisponde al valore di popolarità. Se lo spazio sulla nave è già occupato si deve posizionare la macchina sul primo spazio disponibile di valore più basso.



Bonus nave: se la propria tessera macchina è posizionata su di una nave con una medaglia d'oro, ottenere immediatamente il numero di punti vittoria indicati.

Doppia domanda: se un mercato mostra due identiche tessere domanda attive, bisogna avere due tessere corrispondenti nella propria linea di produzione se si vuole fare entrambi i punteggi. Se si ha una sola tessera, si farà punteggio per una delle tessere domanda (quella col valore più alto).



1. Scegliere un mercato e confrontare le tessere macchina con le tessere domanda.



2. Calcolare il punteggio di popolarità e posizionare la macchina sulla nave.



Se lo spazio è già occupato, posizionare la macchina in un spazio libero di valore inferiore.

Gli yacht

Se si produce una macchina con 18 o più di popolarità la si può posizionare sullo yacht (se disponibile). Facendo questo si ottengono immediatamente 9 punti vittoria. Questa tessera macchina non verrà spedita al mercato e non conterà nel limite di vendita per questo turno. La tessera macchina verrà restituita al proprietario alla fine della successiva fase di vendita.

In qualsiasi momento si può riprendere indietro una delle proprie macchine da una nave (non dallo Yacht!) riportandola nella propria riserva. Se si termina un tipo di macchina si può quindi riprendere indietro una macchina di quel tipo e produrla nuovamente.

Quando si svolge un'azione di produzione si può anche scegliere di non posizionare la macchina sulla nave. In questo caso si deve pagare per l'azione e non si otterranno eventuali bonus dalle navi.



Nota: Quando si produce una macchina si può scegliere volontariamente di posizionare la macchina in un spazio libero di valore minore

Pescare una carta contratto

Quando si sceglie questa azione si deve prendere una delle carte a faccia in su dal display delle carte oppure pescare la prima carta del mazzo. Quando si prende una carta dal display, rimpiazzarla immediatamente pescandone una dal mazzo.



Situazione particolare: Se non ci sono più carte si ottiene 1 punto vittoria al posto della carta.

Ogni volta che si produce una macchina si può giocare al max una propria carta contratto se la macchina prodotta rispetta tutti i requisiti della carta. Mostrare la carta agli altri giocatori quindi posizionarla a faccia in giù al di sotto della propria plancia. Fornirà punti vittoria alla fine della partita.

Note:

- Si può giocare solamente una carta contratto ogni volta che si produce una macchina.
- Una volta che la macchina rispetta i requisiti è possibile giocare una carta contratto anche se, visto lo spazio occupato, si è costretti a mettere la macchina in un spazio nave minore.



Per giocare questa carta bisogna produrre una city car con un bagagliaio come caratteristica e una popolarità di almeno 6.



Per giocare questa carta bisogna produrre una macchina (di qualsiasi tipo) con una tessera spoiler e una popolarità di almeno 8.

Spazi Sponsor e Marketing

Questi spazi possono essere usati da un qualsiasi numero di lavoratori di qualsiasi giocatore. I lavoratori in questo spazio non devono essere "sostituiti", un giocatore può utilizzare questo spazio più volte di seguito.

Spazio Sponsor: in qualsiasi momento del proprio turno (in aggiunta allo svolgere un'azione o a passare) si può posizionare lavoratori in questo spazio per prendere 1 autobuck dalla riserva per ogni lavoratore piazzato.

Spazio Marketing: quando si produce una macchina (prima di metterla su di una nave) si può posizionare lavoratori in questo spazio per aumentarne la popolarità di 1 per ogni lavoratore. Questo può essere utile a raggiungere i requisiti di una carta contratto.



Prendere 1 autobuck per ogni lavoratore nello spazio Sponsor

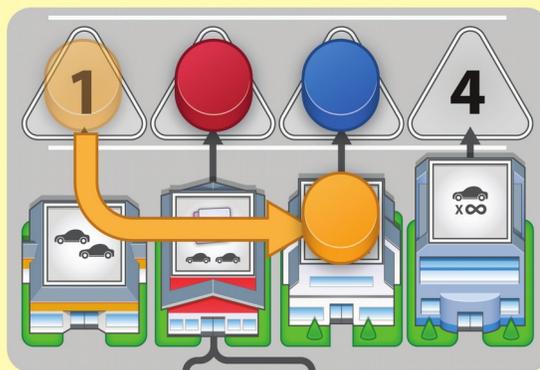


Mettere uno o più lavoratori nello spazio marketing aumenta la popolarità della macchina appena prodotta.

B) Passare e scegliere l'ufficio vendita

Anziché svolgere un'azione è possibile passare. Non sarà possibile rientrare in gioco nel round corrente e non sarà possibile utilizzare altri lavoratori che ritorneranno in quanto "sostituiti".

Quando si passa, qualsiasi lavoratore rimasto in riserva del giocatore deve essere posizionato nello spazio sponsor (si riceve 1 autobuck per ognuno di essi). Quindi si sposta il proprio segnalino ordine su di un ufficio vendita disponibile. L'ufficio vendita scelto determina quante macchine può vendere il giocatore in questo round e l'ordine di turno del prossimo round. A volte fornisce inoltre un bonus, da prendere immediatamente quando l'ufficio vendite viene scelto (vedere **Uffici Vendite**).



FASE VENDITA

Quando tutti i giocatori hanno passato inizia la fase vendita. In questa fase i giocatori possono vendere le loro macchine per monete e/o punti vittoria.

Prima si risolvono le navi nel **mercato Nord Americano**:

Partendo con la macchina con la popolarità più alta, il proprietario di questa macchina deve decidere se venderla o passare e lasciare la macchina sulla nave. Se la macchina viene venduta, il proprietario la sposta su di uno spazio vendita disponibile nel mercato Nord Americano e prende la ricompensa disegnata in quello spazio. Quindi si continua con la macchina seconda in popolarità: il proprietario deve decidere se venderla. Continuare così finché tutte le macchine del mercato Nord Americano hanno avuto la possibilità di essere vendute.

Risolvere le navi nel mercato Europeo nello stesso modo, partendo con la macchina con la popolarità più alta.

Lo spazio più in alto di ogni mercato non ha il limite di una sola macchina per round; in questo spazio può essere venduto qualsiasi numero di macchine. Le macchine invendute rimangono sulle navi fino al prossimo round.

Importante: nessun giocatore può vendere più macchine di quanto gli permetta il suo ufficio vendite. Questo limite è applicato per la somma delle vendite su entrambi i mercati.

Nota: Avere dei manager di vendita consente di vendere un maggior numero di macchine (vedere Tessere).

Regola speciale per la vendita a 2 giocatori:

In ogni mercato solo un'unica macchina può essere venduta in ogni riga! Qualsiasi numero di macchine può essere venduto nello spazio più in alto.



La super car del giallo viene venduta per prima, il giocatore sceglie lo spazio di vendita con 6 autobuck.

Quindi la city car del rosso viene venduta. La family car del giallo è terza, ma il giocatore giallo decide di passare e lascia la macchina sulla nave. Chiude la family car del blu che viene venduta.

Esempio di gioco con 2 giocatori:

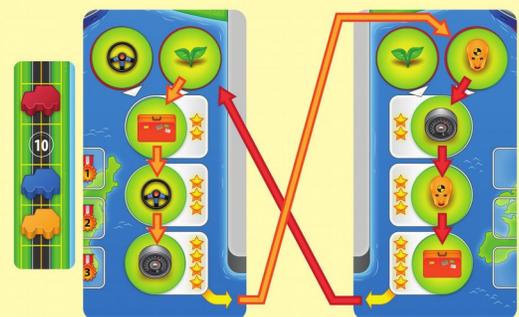
Visto che una macchina è già stata venduta nella riga più bassa, il giocatore Rosso può solo vendere in uno degli spazi della seconda riga.



NUOVO ROUND

Dopo la fase di vendita preparare il prossimo round:

- Avanzare il segnalino round di uno spazio.
- Il giocatore con meno punti (se c'è un pareggio è ultimo il giocatore che ha scelto l'ufficio vendite con il numero più basso) sceglie quale tessera domanda in arrivo far avanzare nel primo spazio attivo di ogni mercato. Il giocatore deve far avanzare le tessere in arrivo nella stessa posizione (destra / sinistra) in entrambi i mercati scegliendo così se avanzare le due tessere di sinistra o se avanzare quelle di destra. Tutte le tessere domanda attive vengono spinte in giù di uno spazio; le tessere che escono dal mercato sono messe nello spazio in arrivo vuoto nel mercato opposto.
- Rimuovere tutte le macchine vendute e riportarle nella riserva dei giocatori (le macchine sulle navi rimangono dove sono).
- Tutte le tessere fabbrica rimaste sul tabellone sono rimosse dal gioco (le tessere nelle fabbriche dei giocatori non vengono tolte).
- Mettere 18 nuove tessere a faccia in su sul tabellone: 16 nell'area azioni e 2 sotto negli uffici vendita. (usare le tessere A per il round 2 e le tessere B per i round 3 e 4).
- Spostare tutti i segnalini ordine dei giocatori sulla traccia dell'ordine di turno mantenendo l'ordine scelto con gli uffici vendita. Ogni giocatore prende la tessere ordine di turno relativa alla sua nuova posizione.
- Tutti i giocatori riprendono i loro lavoratori dal tabellone. I giocatori che hanno tessere membro dello staff nei loro uffici prendono anche un numero di lavoratori neutrali in base a quanti disegnati sulle loro tessere.



Il giocatore giallo sceglie di avanzare le tessere in arrivo di destra in entrambi i mercati. Le tessere domanda slittano verso il basso e le tessere che escono dal mercato (tessera velocità e tessera bagagliaio) vanno nello spazio vuoto del mercato opposto.

FINE DEL GIOCO

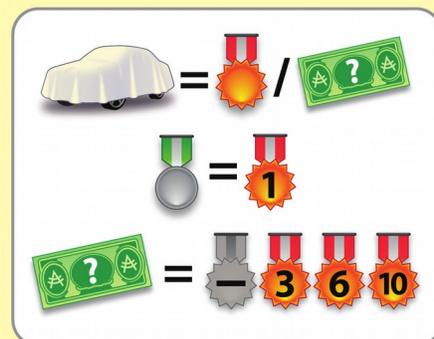
Dopo la fase di vendita del quarto round il gioco termina. I giocatori ora calcolano i loro punteggio finale.

Ogni macchina rimasta nel mercato Nord Americano viene venduta per 1 autobuck. Ogni macchina rimasta del mercato Europeo viene venduta per 1 punto vittoria.

Le medaglie d'argento sulle carte contratto completate dei giocatori e sulle tessere presenti nelle loro fabbriche danno 1 punto vittoria ciascuna.

I giocatori ora contano i soldi che gli sono rimasti:

Il giocatore con più soldi prende 10 punti vittoria, il secondo 6 e il terzo 3. In una partita a 2 giocatori il giocatore con più soldi prende 10 punti vittoria e l'altro giocatore 6.



Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

Pareggi: Se due o più giocatori hanno lo stesso punteggio, che sia per il numero di monete o per il punteggio finale, i pareggi sono risolti in favore del giocatore con il numero di ufficio vendita più basso (cioè il giocatore che sarebbe stato primo nell'ordine di turno nel prossimo round).

Esempio: Il giocatore Rosso ha 12 Autobuck, il Blu ed il giallo entrambi 7, il Verde 3. Il rosso prende 10 punti. Blu e giallo sono in parità, ma il blu ha l'ufficio vendite con il numero più basso quindi prende 6 punti ed il giallo 3.

GIOCO AVANZATO

Una volta che i giocatori hanno preso familiarità con il gioco è possibile utilizzare il lato B delle fabbriche. Durante il set-up, prima si determina l'ordine di turno quindi, a partire dall'ultimo giocatore e procedendo in ordine inverso di turno, ogni giocatore sceglie una plancia fabbrica e la mette di fronte a se con il lato B a faccia in su. Ogni fabbrica fornisce al proprietario un potere speciale:

Sumato - *Economica e di classe:* Prima dell'inizio del gioco prendere la tessera ovale con la City car verde. Questa conta come una tessera city car extra. La linea di assemblaggio è organizzata in modo leggermente diverso dagli altri giocatori: la macchina in basso a sinistra della fabbrica produce city car e non super car. Questo permette di avere city car più equipaggiate.

Elon - *Va a palla:* Prima che la partita inizi prendere la tessera ovale gialla della macchina elettrica- Ogni volta che si produce una macchina (di qualsiasi tipo) si può scegliere di utilizzare questa tessera invece di quella normale. Se lo si fa la macchina prodotta ottiene un punto di popolarità extra.

La tessera della macchina elettrica viene messa sulle navi e venduta al mercato come le altre macchine.

Miao - *Copiamo solo le migliori:* Una volta durante ogni fase di vendita, quando si vende una delle proprie macchine, la si può mettere in uno spazio vendita già occupato dalla macchina di un altro giocatore. Questa azione è chiamata "copiare". Per copiare, le due macchine devono essere dello stesso tipo, per esempio una family car può copiare un'altra family car. Non si può copiare una propria macchina o la macchina speciale elettrica del giocatore Elon.

OPO - *Ufficio open space:* si hanno stanze per ricevere fino a 6 manager. Di contro si deve pagare un costo maggiore per le tessere stile.

The game designers would like to thank everyone who has play tested this game. In particular Eilif Svensson, James David Tandy, Jason Woodburn, Inger Johanne Berg, Aasmund Kaldestad, the Hjerlmervik family, Chris Sposato, Henrik Larsson, Ronny Eftevåg, Kirsten Heitmann, Carl Gustav Lind, Morten André Moen, Jan Steinskog, Helge Rege Gårdsvoll, Kanutte Huse, Tor Helge Huse, Lars Erik Antonsen, Aleksander Dye, Aleksander Castberg, Lars Sandvold Schee, Paul Sørensen, Kenneth Hestvik, Anders Tangerud, Atle Arntzen, Tor Edvin Dahl, Dag Jacobsen, Richard Scharnke, Jesper Marcussen, Jan-Erik Hov, Jørgen Kjøge Brunborg-Næss, Johanne Gamre-Van Heesch.

TESSERE

Tessere Manager: (da mettere negli spazi ufficio)



Il Ricercatore aumenta la popolarità di ogni macchina che si produce.



Ogni Responsabile Marketing permette di vendere una macchina in più nella fase di vendita.



Ogni General Manager fa ottenere 1 Autobuck extra ogni volta che si mettono uno o più lavoratori nello spazio Sponsor. (per esempio se si mettono 2 lavoratori si ricevono 3 Autobuck)



Quando si prende uno Membro dello Staff si prende immediatamente dalla riserva un numero di lavoratori neutrali pari a quelli sulla tessera

Nota: Le tessere Manager nella pila B funzionano nello stesso modo ma con effetti diversi.

Costo: Si deve pagare un costo extra la prima volta che si piazza su di uno spazio ufficio.

Nota: si possono avere più manager dello stesso tipo in diversi uffici.

Sostituire: Una tessera manager può solamente essere sostituita da un'altra tessera manager dello stesso tipo (entrambe devono avere lo stesso ritratto). Non si deve pagare nessun costo quando si sostituisce una tessera. Le tessere sostituite sono scartate e ritornano nella scatola.



Nota: Se si sostituisce una tessera "lavoratore singolo" con una "doppio lavoratore", si prende solamente 1 nuovo lavoratore.

Tessere Macchina: (da mettere sulla linea di assemblaggio)



Le tessere macchina aumentano la popolarità delle macchine che corrispondono alle tessere richiesta nel mercato.



Aumenta la popolarità delle macchine prodotte di 2.

Sostituire: Quando si acquista una nuova tessera macchina si può utilizzare per sostituire un'altra tessera macchina.

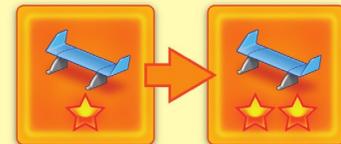
Tessere Stile: (da mettere sopra ai tipi di macchina)



Aumentano la popolarità della macchina. Ogni tipo di macchina può avere massimo 3 tessere stile. Queste tessere devono essere di tipo diverso (Spoiler, Scarico, Dadi)

Costo: Quando si posiziona la seconda o la terza tessera stile al di sopra di una macchina, si deve pagare rispettivamente un costo di 1 o 2 autobuck.

Sostituire: Una tessera stile può essere sostituita da un'altra tessera stile dello stesso tipo. Non si deve pagare nessun costo quando si sostituisce.



Tessere Soldi / Punti vittoria



Prendere l'ammontare di autobuck / punti vittoria indicato quindi scartare la tessera.

UFFICI VENDITA



Si possono vendere 2 macchine durante la fase di vendita. Si diventa primi di turno nel prossimo round.



Si può prendere una delle due tessere sotto all'ufficio vendita. Il costo per utilizzare gli uffici o prendere tessere stile deve essere pagato come di norma. Si possono vendere 2 macchine durante la fase di vendita. Si diventa secondi di turno nel prossimo round.



Si prende 1 carta contratto dal display. Si possono vendere 3 macchine durante la fase di vendita. Si diventa terzi di turno durante il prossimo round.



Si possono vendere un numero illimitato di macchine durante la fase di vendita. Si diventa ultimi di turno nel prossimo round.