

BRUGES

- REGOLE AUTOMA -

Questo regolamento ha lo scopo di illustrare una variante in solitario del gioco che riproduca da vicino, quanto più possibile, l'esperienza di gioco contro un altro giocatore, consentendo peraltro l'interazione diretta ed indiretta tra giocatore ed Automa. L'Automa può essere impiegato anche in partite con più giocatori umani per ampliare il numero complessivo di giocatori al tavolo.

Il giocatore Automa viene gestito attraverso una griglia che guida le scelte dell'Automa stesso in modo tale da lasciare al/ai giocatori umani la possibilità di restare quanto più possibile concentrati sulle strategie personali. L'algoritmo di gestione dell'Automa è strutturato in 6 Scenari, ciascuno di essi fa riferimento ad una delle 6 azioni di gioco possibili.

1. COSTRUIRE UNA CASA
2. ALLOGGIARE UN PERSONAGGIO
3. COSTRUIRE UN TRATTO DI CANALE
4. SCARTARE UNA MINACCIA
5. INGAGGIARE LAVORATORI
6. OTTENERE FIORINI

Sarà l'algoritmo a guidare l'Automa nella scelta delle azioni adeguate alla situazione di gioco.

La dinamica del gioco segue per la maggior parte le regole del gioco classico, con delle eccezioni e variazioni che saranno di seguito descritte. Setup e distribuzione iniziale delle risorse restano invariate.

Per la gestione del giocatore Automa, oltre alla griglia degli scenari (illustrata in seguito) occorrerà un dado aggiuntivo a quelli in dotazione nel gioco che verrà definito dado Automa. Nel primo turno di ciascun round di gioco Automa tira il dado e definisce lo scenario di partenza del round in corso. Se ad esempio il dado fornisce un 3, l'Automa comincerà il round dallo scenario 3 della griglia delle azioni e cercherà immediatamente di costruire un canale. Si consiglia di impiegare un lavoratore per tenere traccia delle azioni sulla griglia di gestione dell'Automa. Una descrizione dettagliata della gestione della griglia degli scenari è illustrata di seguito.

Nota: *Il dado Automa viene lanciato una sola volta per ogni round, esattamente come per gli altri dadi in gioco.*

Fasi del round di gioco

1. Il giocatore umano pesca le carte fino ad averne 5.
2. Si tirano i dadi, si distribuiscono eventuali tessere minaccia e si avanza di una casella nella scala del prestigio sociale.
3. Automa pesca le carte fino ad averne 5. All'inizio del suo primo turno di gioco lancia il dado Automa e definisce lo scenario da cui partire.
4. I giocatori, alternandosi, giocano 1 carta ed attivano eventuali personaggi per 4 turni consecutivi.
5. Verifica delle maggioranze.

Regole speciali Automa

Il gioco segue le regole generali illustrate nel regolamento ufficiale, con alcune eccezioni ed indicazioni illustrate di seguito.

- **REGOLE DI AVANZAMENTO NELLA SCALA DEL PRESTIGIO SOCIALE**

Automa avanza nel prestigio sociale ogniqualvolta gli è possibile se il costo per l'avanzamento è uguale a 4 fiorini o inferiore.

- **REGOLE PER PESCARE CARTE**

Automa pesca le carte nella Fase 3 del round di gioco. La pesca delle carte è finalizzata a consentire ad Automa di disporre di carte che consentano di ottenere sempre la massima quantità di fiorini disponibile nel round. Quindi nella scelta delle carte da pescare Automa prediligerà le carte del colore associato al dado di maggior valore disponibili sul tabellone centrale.

***Esempio.** Automa deve scegliere tra una carta col dorso giallo ed una col dorso rosso. Il dado giallo sul tabellone centrale segna un 6, mentre il dado rosso segna un 3. Automa sceglierà la carta col dorso giallo.*

Nel caso particolare in cui i colori delle carte siano riferibili a dadi che indicano lo stesso punteggio, Automa sceglierà la carta del mazzo più a sinistra.

- **REGOLE PER SCARTARE UNA CARTA**

Quando Automa deve scartare delle carte o costruire con esse una casa, sceglierà sempre la carta che è associata al colore del dado che mostra il numero più basso. A parità di valore del dado, Automa sceglierà la carta col personaggio di minor valore (in fiorini). In caso di ulteriore parità sceglierà la carta da scartare sulla base del simbolo su di essa raffigurato. L'ordine di scelta delle carte personaggio da scartare è il seguente:

1. Carte Personaggio con ad attivazione una tantum;
2. Carte Personaggio che si attivano tramite un lavoratore;
3. Carte Personaggio ad attivazioni continua;
4. Carte Personaggio che forniscono bonus a fine partita.

Nel caso particolare in cui la scelta della carta da scartare ricada su due o più carte con personaggi di identico valore (in fiorini), identico simbolo, ma di differenti colori (pur sempre associati a dadi di identico valore), la scelta ricadrà sulla carta il cui colore è riferibile al dado più a sinistra nella griglia dei dadi sul tabellone. In caso di pareggio ulteriore si sceglierà la carta più a sinistra nella mano.

Nota: *L'unica eccezione a questa regola è riferita all'ottenimento dei Fiorini. L'azione Ottieni Fiorini infatti è l'unica nella quale occorre che ci sia corrispondenza di colore tra la carta scartata ed il dado che fornisce il numero totale di fiorini che è possibile ottenere.*

- **REGOLE PER COSTRUIRE UNA CASA**

L'area di gioco di Automa può ospitare al massimo una sola casa che sia libera da personaggi. Automa costruirà una casa seguendo le canoniche regole del gioco, con l'eccezione di poter scartare un lavoratore di qualsiasi colore, indipendentemente dal colore della casa.

NB. Per la costruzione della casa, Automa utilizzerà i lavoratori al netto del loro impiego per l'attivazione delle carte personaggio già presenti nell'area di gioco, ovvero per la costruzione di una casa potranno essere impiegati solo lavoratori in eccedenza rispetto a quelli che occorrono per l'attivazione delle carte personaggio.

Se nell'area di gioco di Automa è già presente una casa libera, Automa non costruirà una nuova casa ma passerà allo step successivo dello scenario.

Per costruire una casa, Automa sceglierà sempre le carte seguendo le stesse regole che osserva per scartarle.

- **REGOLE PER DEFINIRE QUALE PERSONAGGIO ALLOGGIARE**

Quando sussistono le condizioni per alloggiare un personaggio, Automa sceglierà sempre il personaggio di valore più elevato. In caso di parità di valore tra due o più personaggi, Automa sceglierà sulla base del simbolo di attivazione presente sulla carta personaggio secondo il seguente ordine:

1. Simbolo Corona di Alloro (Personaggi che forniscono bonus a fine partita)
2. Simbolo Infinito (Personaggi che forniscono bonus ad attivazioni continua)
3. Simbolo Lavoratore (Personaggi che forniscono bonus che si attivano tramite un lavoratore)
4. Simbolo Freccia (Personaggi che forniscono bonus una tantum)

In caso di ulteriore parità Automa sceglierà la carta personaggio il cui colore è riferibile al dado di minor valore.

In caso di ulteriore parità Automa sceglierà la carta collocata più a sinistra nella mano.

Quando un nuovo personaggio viene alloggiato in una casa nell'area di gioco Automa ne ottiene immediatamente il bonus e, se quest'ultimo si ottiene tramite un lavoratore, Automa prenderà un qualunque lavoratore disponibile nella sua riserva per attivare il personaggio ed ottenere il bonus. Nessuna corrispondenza di colore tra lavoratore impiegato e simbolo sulla carta personaggio è necessaria.

- **REGOLE PER LA COSTRUZIONE DI UN TRATTO DI CANALE**

Automa è strutturato per costruire il maggior numero possibile di tratti di canale in ciascuna delle due sezioni del canale stesso (anche al fine di impedire che il giocatore umano ottenga bonus di maggioranza). Quando deve costruire un canale, Automa sceglie in priorità la sezione più avanzata (in cui ha costruito un maggiore numero di tratti), se non dispone di Fiorini a sufficienza prova a costruire un tratto nell'altra sezione.

Nel costruire un tratto di canale Automa scarta una carta (seguendo le indicazioni al punto 1) e ignora ogni corrispondenza di colore tra la carta scartata e il tratto di canale costruito.

Se Automa si trova nella condizione di dover scartare un tratto di canale già costruito sceglierà di scartare dall'esterno verso l'interno della sezione, ovvero a partire dai tratti più costosi. Nella condizione di decidere in quale delle due sezioni rimuovere un tratto di canale sceglierà la sezione meno sviluppata, a meno che una delle sezioni non sia già stata completata, in questo caso la scelta ricadrà su questa dato che rimuovere un tratto di canale da una sezione completata non comporta alcuna limitazione.

Nota: Una sezione già completata a cui viene rimosso un tratto, non può essere nuovamente completata e dunque fornire un secondo bonus Statua.

- **REGOLE PER SCARTARE TESSERE MINACCIA**

Automa ottiene tessere minaccia come un qualunque giocatore. Per Automa tuttavia le tessere minaccia sono anche un'opportunità di far punti. Con l'azione dedicata Automa scarta tutte le tessere minaccia di uno stesso colore ed ottiene 1 punto vittoria per ciascuna tessera scartata.

Nella scelta della tipologia di minaccia da scartare, Automa darà la **priorità al tipo di minaccia di cui dispone del maggior numero di tessere**. Secondariamente sceglierà secondo il seguente ordine:

- Minacce Blu
- Minacce Gialle
- Minacce Rosse
- Minacce Marroni
- Minacce Viola

Nota: Nel momento in cui Automa completa almeno una delle due sezioni di canale, l'ordine di priorità per scartare le minacce viene modificato nel modo seguente:

- Minacce Blu
- Minacce Gialle
- Minacce Marroni
- Minacce Viola
- Minacce Rosse

- **REGOLE PER INGAGGIARE NUOVI LAVORATORI**

Automa utilizza i lavoratori come un giocatore umano edificare case ed attivare bonus dei personaggi, ma ignora le normali regole di corrispondenza di colore.

All'inizio di ogni round, al momento di svolgere la sua prima azione, Automa attiva tutte le eventuali carte personaggio che forniscono bonus tramite l'impiego di un lavoratore. Automa utilizzerà i lavoratori disponibili nella sua area di gioco per attivare in sequenza tutte le carte personaggio attivabili, anche quelle carte la cui attivazione non fornisce bonus in quel momento.

Non è necessario che ci sia corrispondenza di colore tra il lavoratore impiegato e il lavoratore raffigurato sulla carta.

Alla fine dal round i lavoratori impiegati per l'attivazione delle carte personaggio non vengono scartati ma tornano nella riserva personale di Automa, per essere nuovamente utilizzati allo stesso modo all'inizio del round successivo.

Nota: L'attivazione dei bonus dei personaggi a inizio round riduce il numero di lavoratori disponibili per la costruzione di case. La costruzione di una casa avverrà sempre impiegando lavoratori al netto del loro utilizzo per l'attivazione dei bonus legati ai personaggi, ovvero i lavoratori non impiegati per l'attivazione delle carte personaggio.

Con l'azione dedicata Automa ingaggia una coppia di nuovi lavoratori solo se, dopo l'attivazione delle carte personaggio di inizio round, il numero di lavoratori disponibili rimasti nella sua riserva è pari a 2 o inferiore.

- **REGOLE PER OTTENERE FIORINI**

Automa ottiene Fiorini con l'azione dedicata, ma solo se, al momento in cui l'azione viene attivata, dispone di una quantità di fiorini pari a 6 o inferiore. Per ottenere i Fiorini, Automa sceglie una carta da scartare. Ottiene Fiorini pari al numero indicato dal dado il cui colore coincide con quello della carta scartata.

Nota: *L'azione con cui si ottengono i Fiorini è l'unica nella quale occorre che ci sia corrispondenza di colore tra la carta scartata ed il dado che fornisce il numero totale di fiorini che è possibile ottenere.*

Calcolo del Punteggio Finale Automa

Il calcolo del punteggio finale rimane invariato nelle regole generali con le seguenti variazioni e aggiunte che si applicano solo al punteggio di Automa:

- Ciascuna casa costruita da Automa fornisce 2 PV
- Ciascun Personaggio alloggiato da Automa fornisce 1 PV in aggiunta al suo valore nativo.
- Ciascuna Moneta avanzata fornisce ad Automa 1 PV
- Ciascun Lavoratore avanzato (esclusi i lavoratori che attivano bonus sulle carte personaggio) fornisce 1 PV.

Nota: *Per rendere più o meno competitivo Automa è possibile modulare a piacimento l'ammontare dei PV assegnati con le variazioni su indicate.*

	PUO' COSTRUIRE UNA CASA	CASA	PERSONAGGIO	FIORINI	CANALE	SCENARIO 4
SCENARIO 1						
	NON PUO' COSTRUIRE UNACASA	SE HA GIA' 1 CASA	SCENARIO 2			
		SE NON HA LAVORATORI	SCENARIO 5			
	PUO' ALLOGGIARE UN PERSONAGGIO	PERSONAGGIO	FIORINI	CANALE	SCENARIO 1	
SCENARIO 2						
	NON PUO' ALLOGGIARE UN PERSONAGGIO	SE NON HA CASA LIBERA	CANALE	SCENARIO 1		
		SE NON HA FIORINI	FIORINI	PERSONAGGIO	CANALE	MINACCIA
	PUO' COSTRUIRE UN TRATTO DI CANALE	CANALE	MINACCIA	SCENARIO 1		
SCENARIO 3						
	NON PUO' COSTRUIRE UN TRATTO DI CANALE	FIORINI	SCENARIO 4			
	HA TESSERE MINACCIA	MINACCIA	CANALE	SCENARIO 1		
SCENARIO 4						
	NON HA TESSERE MINACCIA	SCENARIO 2				
	HA 2 LAVORATORI O MENO	LAVORATORI	SCENARIO 1			
SCENARIO 5						
	HA PIU' DI 2 LAVORATORI	MINACCIA	FIORINI	SCENARIO 2		
	HA 6 FIORINI O MENO? SI	FIORINI	SCENARIO 2			
SCENARIO 6						
	HA PIU' DI 6 FIORINI	SCENARIO 3				

BRUGES
GRIGLIA DI GESTIONE AUTOMA

Scenario 1: CASA

- Automa valuta se può costruire una casa o meno.
- Se può costruire una casa (non ha già una casa disponibile e dispone di almeno 1 lavoratore) ne costruisce una e cerca di svolgere in successione tutte le azioni che seguono sulla stessa riga fino ad esaurimento del turno di gioco.
- Se non può costruire una casa, Automa ne valuta il motivo:
 - Non può costruire una casa perché ne ha già una libera. In questo caso passa allo Scenario 2
 - Non può costruire una casa perché non ha neanche un lavoratore. In questo caso passa allo Scenario 5

Scenario 2: PERSONAGGIO

- Automa valuta se può alloggiare un personaggio.
- Se può alloggiare un personaggio (dispone di fiorini e di una casa libera), ne alloggia uno e cerca di svolgere in successione tutte le azioni che seguono sulla stessa riga fino ad esaurimento del turno di gioco.
- Se non può alloggiare un personaggio, Automa ne valuta il motivo:
 - Non può alloggiare un personaggio perché non dispone di una casa libera. In questo caso Automa cerca di costruire un canale e poi si sposta sullo Scenario 1.
 - Non può alloggiare un personaggio perché non dispone di un numero adeguato di fiorini. In questo caso Automa ottiene fiorini e cerca di svolgere in successione tutte le azioni che seguono sulla stessa riga fino ad esaurimento del turno di gioco.

Scenario 3: CANALI

- Automa valuta se può costruire un tratto di canale.
- Se può costruire un tratto di canale (dispone di un numero adeguato di fiorini e ci sono ancora tratti di canale da edificare) ne costruisce uno e cerca di svolgere in successione tutte le azioni che seguono sulla stessa riga fino ad esaurimento del turno di gioco.
- Se non può costruire un tratto di canale, Automa ottiene fiorini e si sposta sullo Scenario 4.

Scenario 4: MINACCE

- Automa valuta se può scartare tessere minaccia.
- Se Automa dispone di essere minaccia da scartare, le scarta e cerca di svolgere in successione tutte le azioni che seguono sulla stessa riga (in questo caso svolge l'azione Fiorini prima di passare allo scenario 2) fino ad esaurimento del turno di gioco.
- Se Automa non dispone di alcuna tessera minaccia da scartare si sposta sullo Scenario 2.

Scenario 5: LAVORATORI

- Automa valuta se può ingaggiare lavoratori o meno.
- Se può ingaggiare lavoratori (dispone di un numero di lavoratori pari a 2 o inferiore) ne ingaggia subito 2 (la scelta del colore è indifferente) e si sposta sullo Scenario 2.
- Se non può ingaggiare (dispone di un numero di lavoratori superiore a 2) scarta tessere minaccia e cerca di svolgere in successione tutte le azioni che seguono sulla stessa riga.

Scenario 6: FIORINI

- Automa valuta se può ottenere fiorini o meno.
- Se può ottenere fiorini (dispone di un numero di fiorini uguale o inferiore a 6) ottiene subito fiorini e si sposta sullo Scenario 2.
- Se non può ottenere fiorini (dispone di un numero di fiorini maggiore di 6) si sposta sullo Scenario 3.