

## GRAND AUSTRIA HOTEL: variante Automa

Autore: Mauro Gibertoni

Rev. 1.0 - 25 gen 2018

Questo è il regolamento della variante Automa di GRAND AUSTRIA HOTEL. In questa modalità giocherete contro un avversario fittizio: l'Automa. Mentre voi giocherete secondo le normali regole del gioco, l'Automa seguirà invece regole più semplici in modo che non dobbiate perdere troppo tempo per far compiere le azioni all'avversario, inoltre non dovrete fare ragionamenti contro il vostro interesse e vi potrete concentrare unicamente sulla vostra strategia.

### Componenti

Per giocare a questa variante è necessario oltre al gioco base avere il mazzo di carte Automa, che trovate in fondo a questo regolamento.

### Set-up

**NOTA:** se state giocando a livello FACILE, saltate la fase compresa in questo riquadro.

Estraete dal mazzo degli assistenti tutte le carte che hanno un effetto di fine partita. Una volta fatto, mescolate separatamente queste carte e poi estraete senza guardarle 5 carte. Piazzate queste 5 carte in una pila separata nell'area di gioco dell'Automa. Queste carte saranno utilizzate solo dall'Automa, quindi non faranno parte del normale mazzo di pesca degli assistenti. Rimettete le restanti carte nel mazzo degli assistenti e rimescolate il tutto.

Mescolate le carte del mazzo automa e riponetelo nell'area di gioco dell'Automa.

A questo punto preparate un set-up standard per una partita a 2 giocatori con le seguenti eccezioni:

- L'Automa non riceve i 4 cubetti iniziali;
- L'Automa non riceve il segnalino delle corone;
- L'Automa non posiziona sulla propria plancia i primi 3 segnalini stanza;
- L'Automa non prende il cliente iniziale.

Scegliete casualmente chi sarà il primo giocatore.



### Livello di difficoltà

Questa variante di gioco prevede 3 livelli di difficoltà:

- FACILE: non applicate l'effetto delle icone delle carte automa racchiuse tra parentesi quadre. Durante il gioco ignorate qualsiasi icona assistente presente sulle carte automa.
- NORMALE: Non applicate l'effetto delle icone delle carte automa racchiuse tra parentesi quadre.
- DIFFICILE: Applicate l'effetto di tutte le icone rappresentate sulle carte automa.

### Caratteristiche generali dell'Automa

L'Automa non ha bisogno di denaro per acquisire nuovi clienti o aprire nuove stanze.

L'Automa soddisfa i clienti automaticamente, senza bisogno di gestire i cubetti.

L'Automa non ha bisogno di preparare le stanze prima di accogliere i clienti.

L'Automa non passa mai il turno.

All'Automa non si applicano i bonus/malus della fase imperatore.

L'Automa non guadagna i punti vittoria per il completamento delle regioni blu dell'albergo.

### Descrizione delle carte Automa

Sulla carta Automa sono indicate tutte le azioni compiute dall'Automa nel turno corrente.



Per ogni round di gioco dovrete quindi pescare 2 carte automa ed applicare tutto ciò che è rappresentato. Le carte automa vanno pescate quando è il turno dell'Automa secondo le normali regole di gioco.

Se il mazzo automa si esaurisce, rimescolate gli scarti.

La prima icona indica il tipo di cliente che l'Automa acquisisce. A parità di colore l'Automa sceglie sempre il cliente che procura il maggior numero di punti vittoria. I pareggi sono risolti prendendo la prima carta della fila seguendo la direzione indicata dalla mano.

La seconda icona indica il dado che l'Automa prende. Se sono indicati due dadi, l'Automa prende un dado dall'area in cui ce n'è un numero maggiore. Come sempre i pareggi sono risolti in base alla direzione indicata dalla mano.

Casi particolari:

- DMAX significa che l'Automa prende un dado dall'area in cui ce ne sono di più;
- DMIN significa che l'Automa prende un dado dall'area in cui ce ne sono di meno;



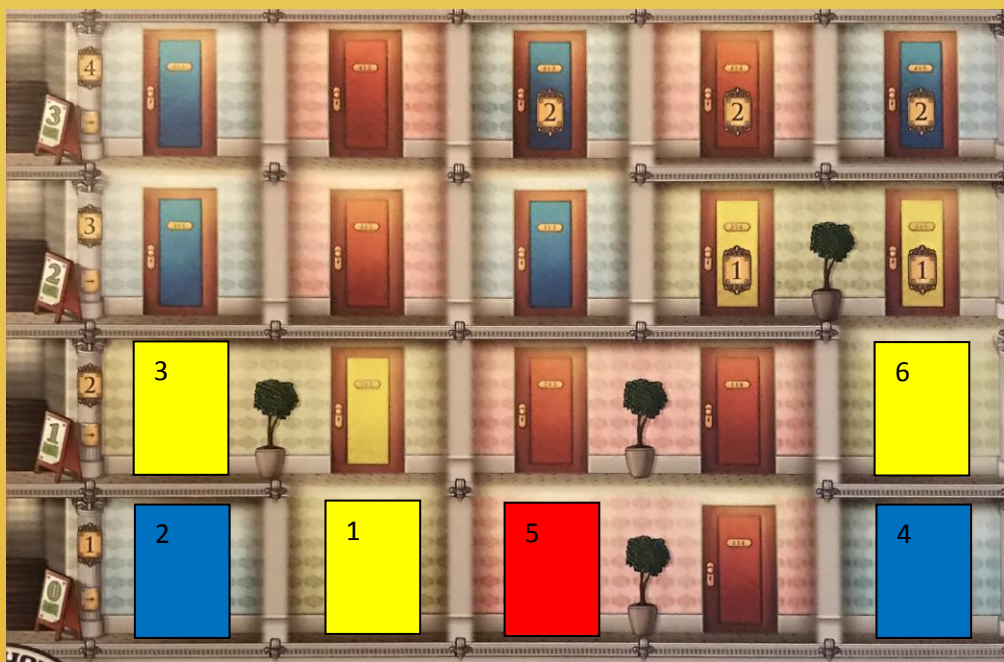
- Il cliente di colore grigio indica che l'Automa prende il cliente che procura il maggior numero di punti vittoria tra quelli presenti;
- Se sul tabellone non è presente nessun cliente e/o nessun dado che corrispondono a quanto indicato sulla carta, scartare la carta e pescarne un'altra.
- Se nell'albergo non ci sono più stanze libere corrispondenti al colore del cliente indicato dalla carta, scartare la carta e pescarne un'altra.

Non appena l'Automa acquisisce il cliente guadagna immediatamente i punti vittoria indicati sulla carta cliente e poi posiziona immediatamente un segnalino di stanza chiusa sulla propria plancia corrispondente al colore del cliente. Ulteriori bonus rappresentati sulla carta cliente vengono ignorati.

Regole per il piazzamento dei segnalini stanza:

- L'Automa non deve pagare denaro per aprire una stanza.
- L'Automa non ha obbligo di rispettare il vincolo sull'adiacenza né di partire dalla prima stanza in basso a sinistra.
- Se il cliente soddisfatto è di colore blu / rosso / giallo, l'Automa posizionerà un segnalino stanza chiusa cercando di completare le righe dal basso verso l'alto e da sinistra verso destra.
- Se il cliente soddisfatto è di colore verde, l'Automa posizionerà un segnalino stanza chiusa cercando di completare le colonne partendo dalla colonna più a destra dal basso verso l'alto.
- Se l'Automa usa una delle stanze che riportano i punti vittoria, questi punti vengono assegnati immediatamente.





**Esempio:** supponiamo che l'Automa peschi nell'ordine i seguenti tipi di cliente:

- 1-Giallo
- 2-Blu
- 3-Giallo
- 4-Verde
- 5-Rosso
- 6-Verde

L'albergo dell'Automa risulterebbe alla fine così.

Nella metà inferiore della carta Automa viene indicato:

- **Quanti punti imperatore l'Automa guadagna.**

L'Automa guadagna immediatamente l'ammontare di punti imperatore corrispondente al numero di round corrente.

- **Se l'Automa soddisfa o meno uno dei 3 obiettivi.**

Verificate se in corrispondenza del numero di round corrente è raffigurata una carta obiettivo. Se sì, l'Automa piazza un segnalino sull'obiettivo indicato e riceve immediatamente i punti vittoria corrispondenti. Se in questa fase la carta indica di aggiungere un segnalino su un obiettivo già raggiunto in precedenza, ignorate questa azione.

- **Se l'Automa assume un assistente.**

Indipendentemente dal numero di round corrente, se sulla carta è rappresentato un assistente generico, l'Automa pesca un assistente dal mazzo comune degli assistenti; se invece la carta riporta un assistente con effetto di fine partita, l'Automa pesca un assistente dalla propria pila preparata in fase di set-up.





**Esempio:** supponiamo che state giocando il round numero 6 e l'Automa pesca questa carta. Dopo aver risolto le prime due icone della carta, l'Automa guadagna 1 punto imperatore, mette un segnalino sull'obiettivo A e guadagna i punti corrispondenti (a meno che il segnalino non fosse già presente) e infine pesca una carta assistente dal mazzo principale degli assistenti.

## FASE IMPERATORE

Durante le fasi imperatore l'Automa guadagna un ammontare di punti vittoria in base alla posizione del proprio segnalino come avviene per un normale giocatore, però all'Automa non si applicano mai né i bonus né i malus dell'imperatore.



## CONTEGGIO FINALE DEI PUNTI

Il punteggio finale dell'Automa è dato dalla somma dei punti vittoria assegnatigli durante la partita, più i punti vittoria ottenuti dalle stanze chiuse, più i punti vittoria prodotti dagli eventuali assistenti con effetto di fine partita.





AUTOMA





➡

I +1	IV +1
II +1	V +2
III +1	VI +1 [A]
	VII +2 [C]

6

AUTOMA



MAX

➡

I +2	IV +2
II +1	V [C]
III +1	VI +2 [B]
	VII +1 [A]

7

AUTOMA



MAX

➡

I +1	IV +1
II +1	V +2 [A]
III +1	VI +2
	VII +2 [B]

8

AUTOMA




MAX

➡

I +1	IV +2
II +1	V
III	VI +2 [A]
	VII +1 [A]

9

AUTOMA





MAX

➡

I	IV +1 [B]
II +1	V +2 [A]
III +3	VI +3 [B]
	VII +2

10

AUTOMA






➡

I	IV +2
II +3	V
III +1	VI +2 [A]
	VII +2 [B]

1

AUTOMA

➡

I +1	IV +1
II +1	V +2 [C]
III	VI +1 [C]
	VII +2 [C]

2

AUTOMA




➡

I +1	IV +2
II +2	V +1 [A]
III +1	VI +2 [B]
	VII +1 [C]

3

AUTOMA






➡

I +1	IV [A]
II	V +2
III +1	VI +1 [A]
	VII +2 [B]

4

AUTOMA

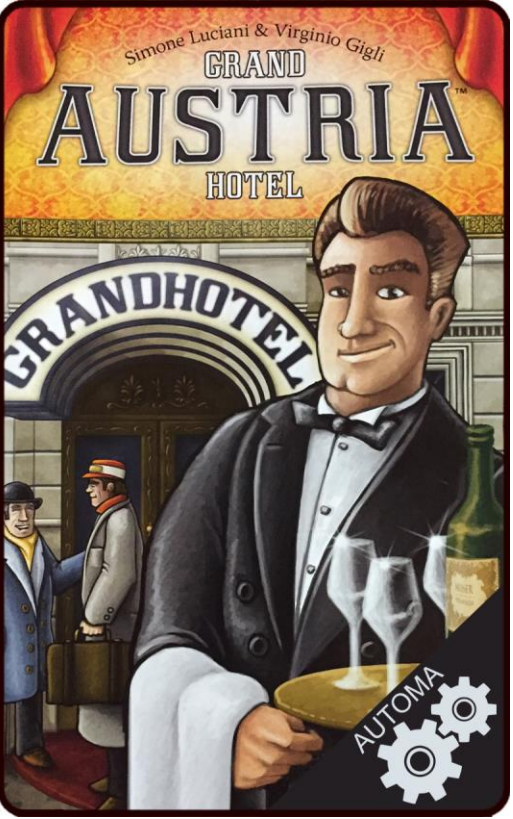
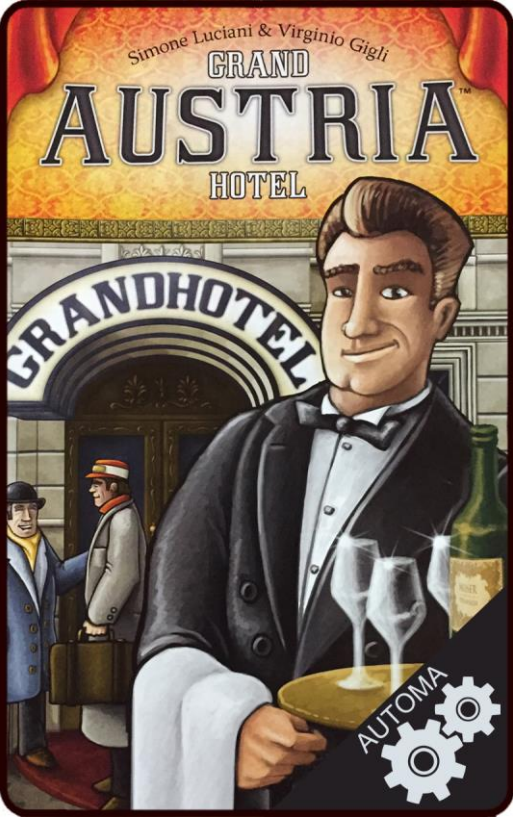
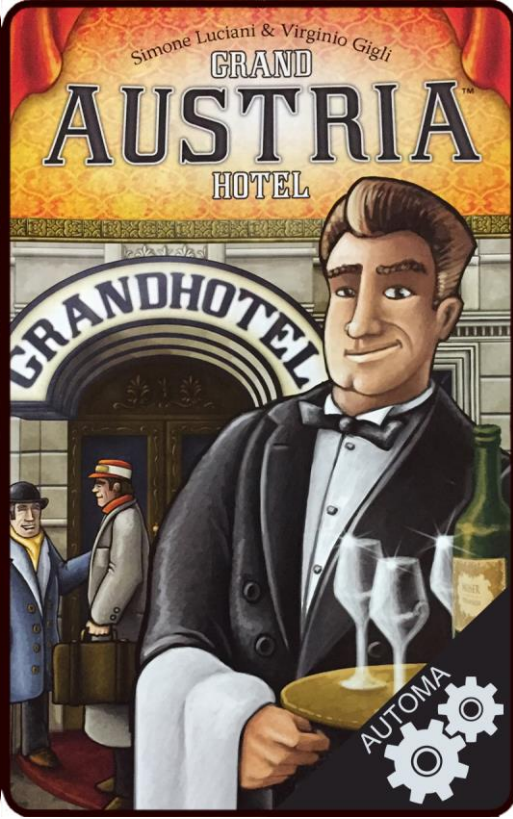
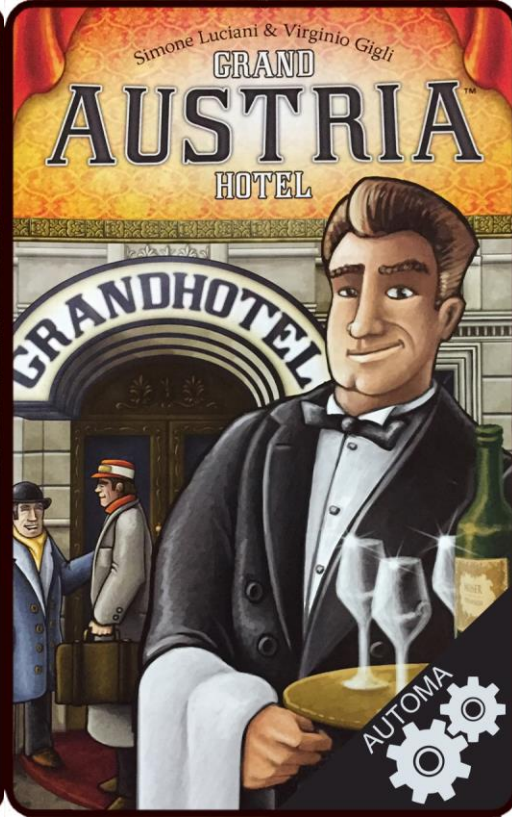
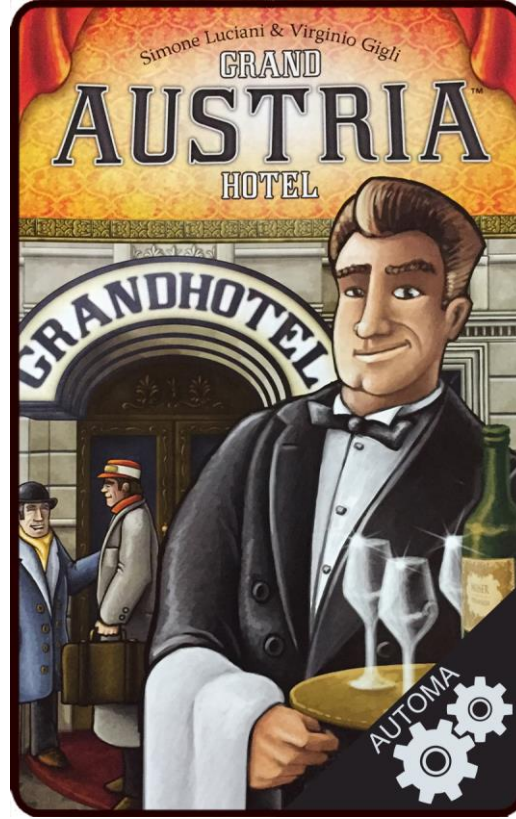
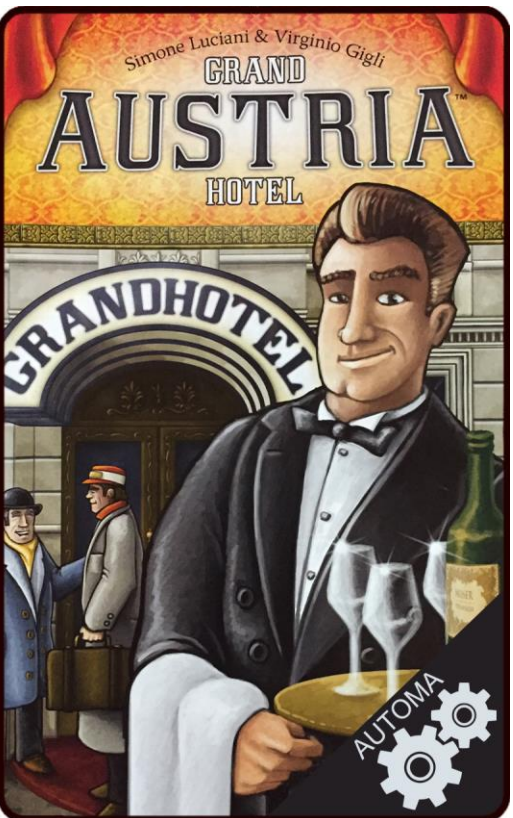
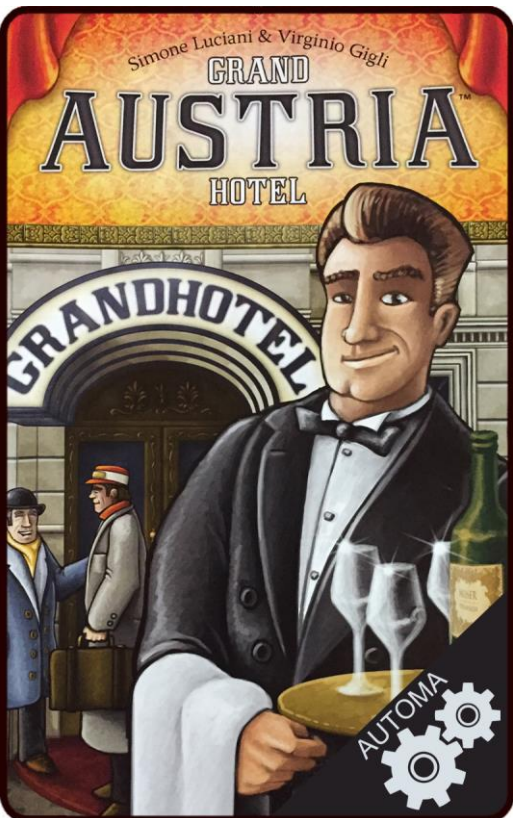
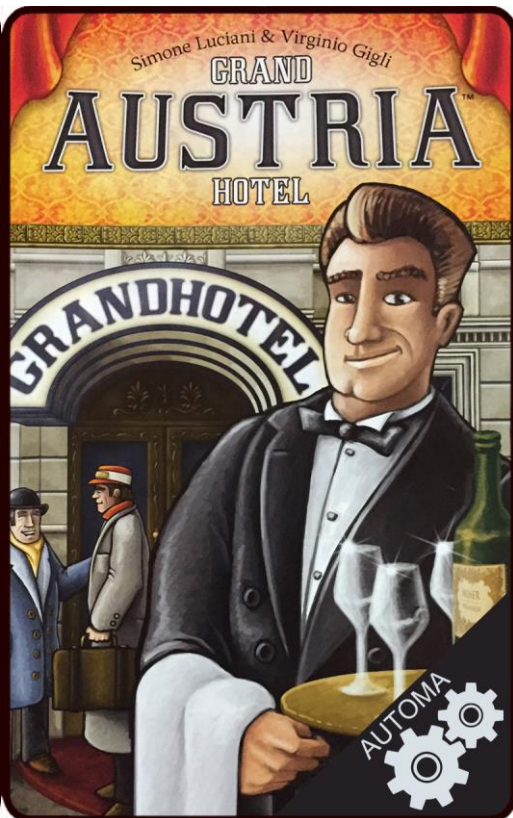
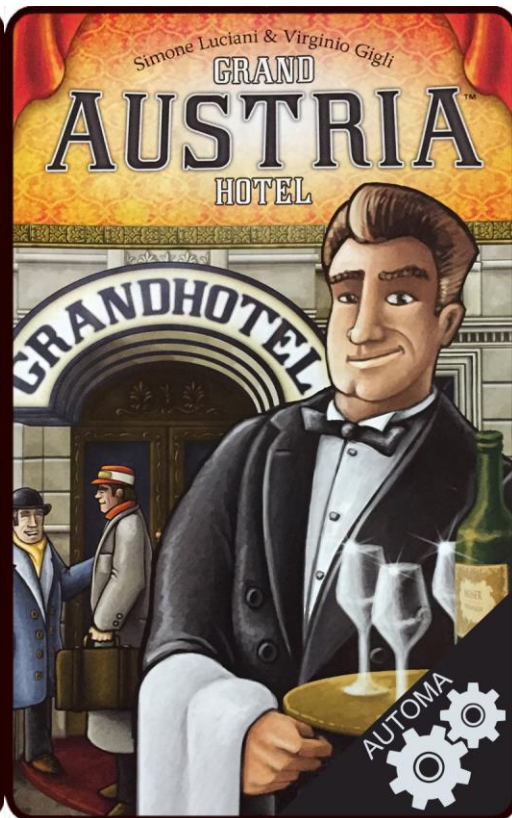
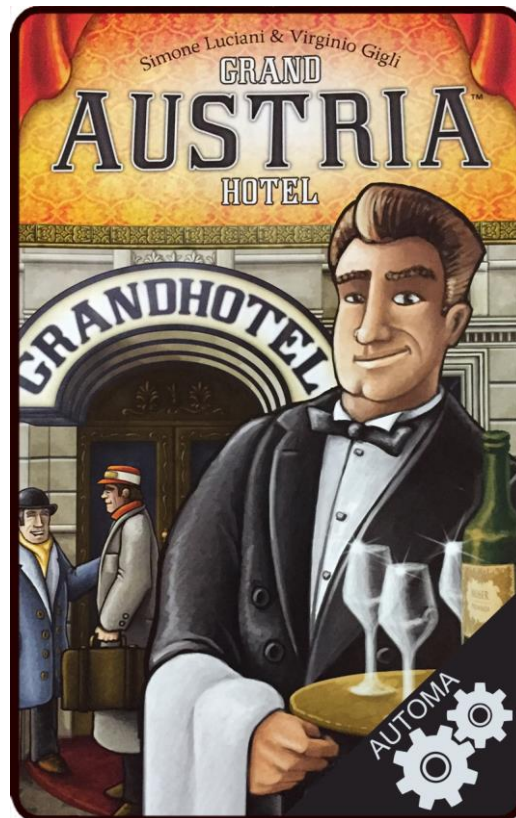



➡

I	IV +2 [C]
II +3	V +2
III +1	VI +2 [C]
	VII +4

5







AUTOMA

I +1  
II +1  
III +1  
IV +3  
V +1  
VI +1  
VII +2

16

AUTOMA

I +1  
II +1  
III +2  
IV +2  
V  
VI +2  
VII +1

17

AUTOMA

I +3  
II +1  
III  
IV +2  
V +1  
VI +3  
VII +2

18

AUTOMA

I  
II +1  
III +1  
IV +2  
V  
VI +2  
VII +1

19

AUTOMA

I +1  
II  
III +3  
IV  
V +1  
VI +3  
VII +2

20

AUTOMA

I +1  
II +1  
III +1  
IV +3  
V +1  
VI +2  
VII +1

11

AUTOMA

I +1  
II  
III +1  
IV  
V +2  
VI +1  
VII +3

12

AUTOMA

I +1  
II +1  
III +1  
IV +1  
V +2  
VI +2  
VII +2

13

AUTOMA

I  
II +3  
III +1  
IV +1  
V +1  
VI +1  
VII +2

14

AUTOMA

I +1  
II  
III +3  
IV  
V +2  
VI +2  
VII +3

15



