

GREAT WESTERN TRAIL

Variante Automa

Autore: Mauro Gibertoni (maurogibertoni@gmail.com)

Rev 1.0 del 17/05/2018

Questo regolamento descrive una variante di gioco per singolo giocatore di GREAT WESTERN TRAIL in cui voi affronterete un giocatore fittizio, chiamato da qui in poi Automa.

Le mosse dell'Automa sono pilotate da un apposito mazzo di carte (mazzo automa). Questa modalità di gioco è stata pensata per consentirvi di giocare in solitario una partita a due giocatori senza però dover spendere troppe energie per muovere l'avversario, così che possiate concentrarvi unicamente sulla vostra strategia.

Componenti

- Gioco Base.
- 1 carta "spostamento".



- 1 mazzo di 14 carte automa (riportate in fondo a questo regolamento). Le carte hanno due facce: il lato azioni e il lato opzioni.



Lato AZIONI

Lato OPZIONI

Set-Up

Prepare un set-up standard per 2 giocatori con le seguenti eccezioni riguardanti l'area di gioco dell'Automa:

- L'Automa non riceve la plancia giocatore, né le carte bestiame, né le monete iniziali, né il segnalino certificati.
- Posizionate 7 dischi del colore dell'Automa sulla carta spostamento e formate con il resto dei dischi una riserva nell'area di gioco dell'Automa.
- Mescolate gli edifici dell'Automa e posizionate in pila.
- Mescolate il mazzo automa e tenetelo nell'area di gioco dell'Automa insieme al resto dei suoi componenti. Il mazzo automa deve essere posizionato con il lato opzioni visibile a faccia in su.
- Posizionate il meeple e il treno dell'Automa all'inizio dei relativi tracciati.

Stabilite a caso chi sarà il primo giocatore.

NB: per semplificare alcune azioni da eseguire durante la partita, disporre le 4 carte obiettivo in fila e le 7 carte bovino in fila dalla meno pregiata alla più pregiata.

Gestione dell'Automa

L'Automa non gestisce mai né le carte bestiame, né le monete.

Quando è il turno dell'Automa pescate la prima carta in cima al mazzo automa e svolgete le azioni raffigurate, che sono sempre uno spostamento più un eventuale azione speciale. A volte per sapere esattamente che mossa farà l'Automa, sarà necessario controllare anche il lato opzioni della carta rimasta in cima al mazzo automa.

Di seguito viene descritto come svolgere le azioni principali:

MOVIMENTO: l'Automa a inizio partita parte da inizio tracciato; si muove di tanti spazi in base a quanto indicato sulla carta. La carta può indicare un numero fisso oppure un numero a cui sommare l'ultima cifra visibile sulla carta spostamento (inizialmente sarà 0 poi mammano che i dischi saranno rimossi dalla carta si arriverà a sommare 2).

Quando deve attraversare dei bivi, l'Automa sceglie sempre il percorso più breve o in caso di parità quello che non prevede il pagamento di pedaggi a vostro vantaggio. Quando l'Automa deve pagarvi un pedaggio prendete due monete dalla banca.

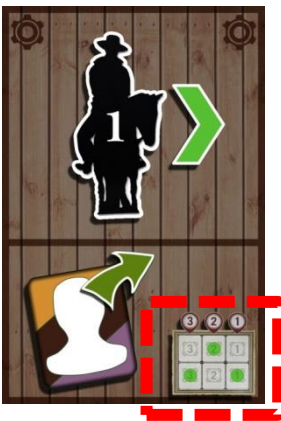
Esempio: in questo caso l'Automa (ROSSO) sceglierà il percorso di sinistra, infatti le due strade hanno uguale lunghezza, ma andando a destra dovrebbe pagarvi il pedaggio.



In questo caso invece l'Automa sceglierebbe il percorso più breve e voi verrebbero due monete dalla banca.



Se dopo aver eseguito il movimento il meeple dell'Automa arriva a Kansas City, egli ignora l'azione della carta ed esegue invece le azioni di Kansas City. L'Automa quindi sceglie i tre tasselli da posizionare sul tabellone in base allo schemino raffigurato sulla carta pescata.

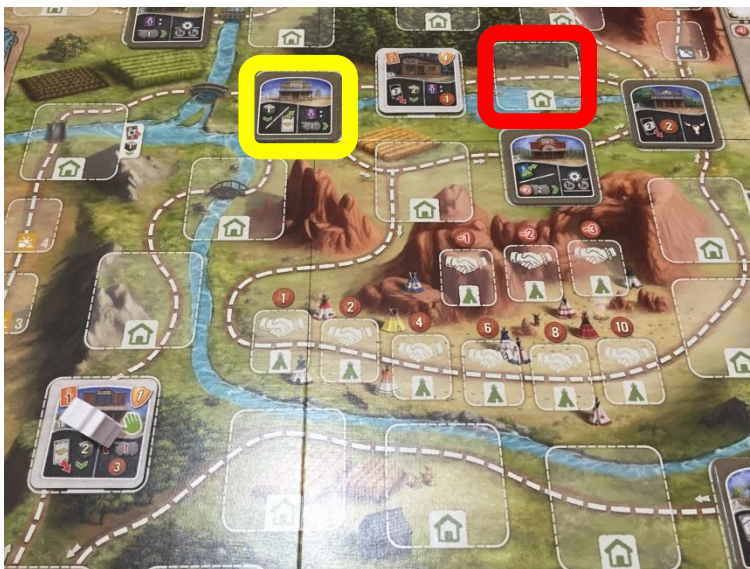


Infine l'Automa prende il primo disco posto sulla carta spostamento e lo colloca su una città e riporta il suo meeple a inizio tracciato. Il primo disco sarà posizionato a Colorado Springs e successivamente gli altri saranno posizionati nelle città più a destra andando per ordine.

COSTRUZIONE EDIFICI: prendete l'edificio posto in fondo alla pila degli edifici dell'Automa e piazzatelo sul tabellone seguendo la logica di priorità riportata sul lato opzioni della carta che è attualmente in cima al mazzo automa. L'edificio va sempre piazzato in relazione a dove si trova il vostro meeple, nella maniera seguente:

- Individuate il prossimo bivio che sarà raggiunto dal vostro meeple. L'Automa piazzerà l'edificio sul primo spazio libero (possibilmente boscoso) di uno dei rami che partono da questo bivio. Il ramo sarà scelto secondo questa logica di priorità:
 - il ramo contenente almeno uno spazio boscoso libero,
 - il ramo contenente il maggior numero di vostri edifici,
 - il ramo più breve,
 - il ramo contenente il minor costo in pedaggi a vostro carico.
 - In caso di ulteriore parità passate al bivio successivo. Se arrivate a Kansas City, ripartite a valutare dal primo bivio.

Esempio: in questo caso il primo incrocio che incontrerà il vostro meeple (BIANCO) è quello contornato in giallo. Da qui partono 3 rami e l'Automa sceglierà il ramo più in alto poiché lì c'è ancora uno spazio boscoso libero.



Altro esempio: dall'incrocio da valutare partono due rami. Entrambi hanno spazi boscosi liberi, entrambi hanno lo stesso numero di vostri edifici (zero), entrambi hanno la stessa lunghezza, quindi l'Automa piazierà l'edificio nel percorso per voi meno oneroso.



MERCATO BOVINO: numerate mentalmente le sette carte del mercato bovino dalla meno pregiata alla più pregiata, l'Automa prende la carta corrispondente al numero indicato sul lato opzioni della carta in cima al mazzo. Se il numero sulla carta è maggiore del numero di carte rimaste, l'Automa prende sempre la carta più pregiata.

Esempio: se questi sono i capi rimasti nel mercato bovino e il lato opzioni della carta in cima al mazzo mostra valore 3, l'Automa prendere la carta marrone. Se il lato opzioni della carta dovesse invece mostrare valore 5, 6 o 7 in tutti i casi l'Automa prenderebbe la carta viola più a destra.



MERCATO DEL LAVORO: l'Automa assume il lavoratore più economico della tipologia indicata sul lato opzioni.

COMMERCIO CON GLI INDIANI: l'Automa prende la tenda più remunerativa del colore indicato sul lato opzioni.

AVANZAMENTO TRENO: il treno dell'Automa avanza del numero di spazi indicato sul lato opzioni. La carta può indicare un numero fisso oppure un numero a cui sommare l'ultima cifra visibile sulla carta spostamento.

Se il treno dell'Automa è indietro rispetto al vostro, lui utilizzerà tutti i movimenti per cercare di superarvi, ignorando la possibilità di fermarsi nelle stazioni. Se invece il treno dell'Automa è più avanti del vostro, utilizzerà i movimenti per fermarsi nel primo spazio stazione disponibile, anche se ciò implica sprecare dei movimenti. L'Automa, se raggiunge una stazione, piazza sempre un disco ed eventualmente prende il tassello se ha a disposizione un lavoratore da piazzare. Il disco che posiziona sulle stazioni è preso sempre dalla riserva e non dalla carta spostamento.

RACCOGLI OSTACOLI: l'Automa prende l'ostacolo con il maggior valore in PV, in caso di parità guardate la tipologia di ostacolo raffigurata sul lato opzioni: se uno degli ostacoli coinvolti nel pareggio è della tipologia raffigurata l'Automa prende quel tipo di ostacolo, altrimenti prende il primo ostacolo che incontra seguendo il percorso ciclicamente partendo da quella zona.

Esempio: in questo caso gli ostacoli che procurano più PV sono il deserto e le rocce, ma entrambi danno 3PV. L'Automa allora prenderà la tessera deserto da 3PV, poiché il lato opzioni raffigura l'acqua e, seguendo le frecce, il primo ostacolo che si incontra dopo l'acqua è proprio il deserto.



PRENDI UN OBIETTIVO: numerate mentalmente le quattro carte obiettivo, l'Automa prende la carta corrispondente al numero indicato sul lato opzioni.

CONTEGGIO FINALE DEI PV

Il vostro punteggio sarà calcolato normalmente, invece l'Automa ottiene punti solo per:

- I dischi città piazzati
- I dischi stazione piazzati
- Gli edifici piazzati
- Le carte bestiame acquistate
- Gli obiettivi raccolti (considerate che siano tutti completati)
- Gli ostacoli raccolti
- il segnalino del mercato del lavoro (se l'ha ottenuto)

Tutti gli altri elementi di gioco non forniscono punti all'Automa.

LIVELLI DI DIFFICOLTA'

- Facile: durante il set-up eliminate gli edifici dell'Automa 7-8-9-10.
- Media: durante il set-up eliminate gli edifici dell'Automa 1-2-9-10.
- Difficile: durante il set-up eliminate gli edifici dell'Automa 1-2-3-4.

Oppure se vi piacciono le sorprese, durante il set-up mantenete tutti gli edifici dell'Automa.



GREAT WESTERN TRAIL

0	0	1	1
1	2	2	

AUTOMA

5		7		1		1		4		3		2	
4	3	2	3	4	3+?	1	3+?	2	3	3	3	4	3
2		5		4		6		6		7		3	
3	3+?	1	3	1	3+?	4	3+?	3	3	1	3	2	3

GREAT WESTERN TRAIL

0	0	1	1
1	2	2	

AUTOMA