

1. INTRODUÇÃO

Quando você não tem seus amigos de jogatina por perto, mas ainda assim quer jogar uma partida de Brass: Birmingham, o Mautoma te permite isso! Esta é uma variante solo não oficial na qual você joga contra um oponente automatizado (o Mautoma), que executa ações conforme determinado por um deck de cartas.

Notas do designer: O Mautoma é influenciado pelos automas criados por Morten Monrad Pedersen e a Automa Factory. Estes oponentes artificiais ganharam seus nomes da palavra italiana para “autômato”, escolhida porque o primeiro deles foi criado para o jogo Viticulture, pela Stonemaier Games, situado na Itália.

Nota do tradutor: O criador do Mautoma, Mauro Gilbertoni, denominou sua criação como Mautoma. Ele também criou outros modos solo não oficiais para outros jogos publicados e você pode conferi-los na página do autor em (www.mautoma.com).

O próprio jogador segue as regras convencionais do jogo como se estivesse jogando com outras pessoas, mas o Mautoma segue um conjunto simplificado de regras para evitar a manutenção excessiva por parte do jogador.

Mudanças de regras para o Mautoma:

- 1) Durante o jogo, a ordem do turno é fixa e o Mautoma é sempre o segundo jogador.
- 2) O Mautoma nunca utiliza dinheiro e você sempre considera que ele tem o suficiente para executar as ações.
- 3) O Mautoma nunca executa as seguintes ações: EMPRÉSTIMO, PROSPECTAR e RECONSTRUIR.
- 4) O Mautoma segue todas as regras usuais para um jogador convencional, particularmente essas:
 - a) Para consumir carvão, o Mautoma precisa estar conectado a uma fonte de carvão.
 - b) Para consumir a cerveja do jogador, o Mautoma precisa estar conectado a uma de suas cervejarias.
 - c) Quando colocando peças de conexão, o Mautoma o faz adjacente em um local que já é parte de sua rede.
 - d) Durante a Era dos Canais, o Mautoma está limitado a 1 construção/cidade.
 - e) Quando o Mautoma executa a ação de CONSTRUIR, ele não gasta nenhum dinheiro, mas consome carvão e ferro conforme o custo convencional da construção.
 - f) Durante a Era das Ferrovias, o Mautoma consome 1 carvão quando coloca uma peça de conexão e 2 carvões e 1 cerveja quando coloca 2 peças de conexões.
 - g) Para executar uma ação de VENDA, os prédios do Mautoma requerem uma conexão com uma peça de mercador e ele deve consumir cerveja se o prédio em questão indicar.

2. VISÃO GERAL DAS CARTAS DO MAUTOMA

O deck do Mautoma inclui 22 cartas dupla face. A frente destas cartas possui 1-3 espaços de ação, os quais podem representar uma única ação ou até Duas. O verso das cartas do Mautoma possui uma lista padrão de ações.

No turno do Mautoma, você saca uma das cartas dele. A frente da carta sacada determina a primeira ação, enquanto o verso da carta determina a segunda ação. Em alguns casos, a frente da carta pode desencadear duas ações (ex.: uma ação de CONSTRUIR e outra de CONECTAR). Nesse caso, ignore as ações do verso da outra carta, já que as duas ações já foram executadas.

O Mautoma executa as ações do primeiro espaço de ação cabível. Ele sempre executará 1-2 ações durante seu turno. Se você sacar uma carta e nenhuma das ações da face frontal for possível, descarte-a e saque uma nova até encontrar uma ação possível. Caso ele não execute nenhuma ação e seja obrigado a passar, ele ganha 5 PVs.

Frente das cartas do Mautoma



Este lado das cartas do Mautoma possui 1-3 espaços de ação para determinar a primeira ação do Mautoma no turno.

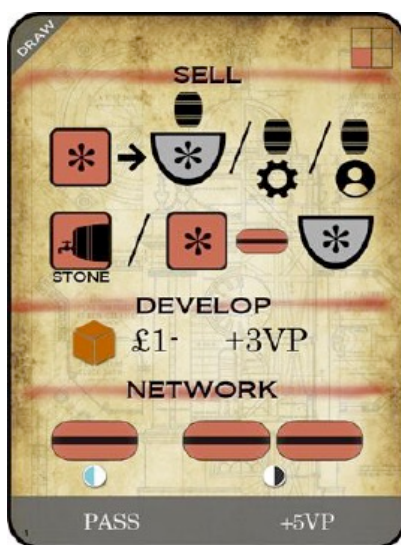
O primeiro espaço de ação mostra uma ação de CONSTRUIR nas cidades de Redditch ou Coalbrookdale. Neste caso, uma siderúrgica será construída se o preço atual do ferro for maior ou igual a 3 libras. Caso seja necessário utilizar carvão para executar a ação, o Mautoma coloca uma peça de conexão para a fonte de carvão mais próxima.

O segundo espaço de ação mostra uma ação de CONSTRUIR uma olaria em Coventry.

O terceiro espaço de ação mostra uma ação de CONECTAR a partir de Coventry.

Verso das cartas do Mautoma

Este lado das cartas do Mautoma tem um conjunto padrão de ações (VENDER, DESENVOLVER e CONECTAR) para a segunda ação do Mautoma durante o turno. Todas serão melhor detalhadas adiante.



No canto superior esquerdo, as cartas apresentam as palavras DRAW (SACAR) ou DEVELOP (DESENVOLVER). Essa informação é usada somente durante o primeiro turno do jogo para definir a ação do Mautoma e não será usada novamente durante a partida.

No canto superior esquerdo, há um diagrama para a seleção de tiles para ações de VENDA de acordo com critérios de desempate que serão detalhados adiante.

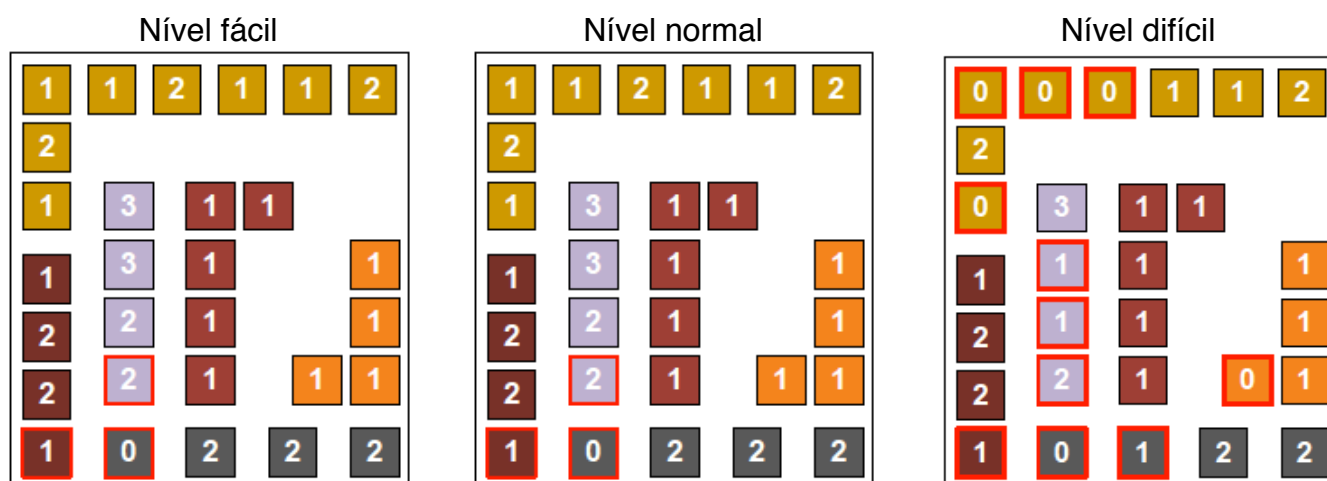
O primeiro espaço de ação da carta mostra uma ação de VENDER (SELL), seguida da ordem de prioridade do consumo de cerveja para que ela tenha efeito. Caso essa ação não seja possível, o Mautoma constrói uma cervejaria ou se conecta a uma peça de mercador.

O segundo espaço de ação mostra uma ação de DESENVOLVER (DEVELOP), para a qual o principal determinante será o preço do ferro no mercado.

3. PREPARAÇÃO DA PARTIDA

A preparação da partida é igual à utilizada para um jogo de 2 jogadores com as seguintes exceções:

- 1) Como o Mautoma não tem renda, você não precisa colocar um marcador de renda da cor selecionada para ele no tabuleiro principal.
- 2) Como a ordem do jogo é fixa, você não precisa colocar as peças de personagem no tabuleiro principal.
- 3) Coloque as indústrias no tabuleiro de jogador do Mautoma conforme o nível de dificuldade e cor escolhidos. O Mautoma poderá iniciar a partida com menos peças em seu tabuleiro, especificamente aquelas marcadas com uma margem vermelha na imagem abaixo (ex.: no nível fácil, remova uma das duas cervejarias, a mina de carvão de nível 1 e uma das fábricas de algodão de nível 1).
- 4) Embaralhe as 40 cartas e divida-as em 2 pilhas de 20 cartas. Uma delas será colocada de lado e não será utilizada por enquanto. Para a Era dos Canais, pegue a pilha remanescente de 20 cartas e remova uma delas, colocando-a com a face para baixo para formar sua pilha de descarte, enquanto as 19 restantes formarão seu baralho para essa era. Para a Era das Ferrovias, você fará o mesmo, mas não colocará uma carta voltada para baixo para formar sua pilha de descarte. Assim, o seu deck será constituído por 20 cartas para essa era.



Para o configurar o baralho do Mautoma, siga os seguintes passos:

- 1) Separe as cartas conforme a letra (A, B ou C) no canto superior direito da frente da carta. Embaralhe cada um desses grupos.
- 2) Separe 4 cartas do grupo A, 3 cartas do grupo B e 3 cartas do grupo C. Embaralhe esse conjunto.
- 3) Separe 1 carta de cada grupo (A, B e C) e embaralhe-as, colocando esse conjunto em cima daquele construído no passo 2.
- 4) Embaralhe as 9 cartas restantes (7 do baralho A e 2 do baralho C), colocando esse conjunto em cima daquele constituído no passo 3.
- 5) Vire o deck para baixo, de modo que o verso fique para cima e o deck do Mautoma está pronto!

4. COMO JOGAR

Jogue seus turnos do mesmo jeito que você jogaria numa partida com outros jogadores e lembre-se de que no primeiro turno você executa apenas uma ação.

Para a primeira ação do Mautoma, não saque uma carta do deck dele. Ao invés disso, olhe a instrução no canto superior esquerdo do verso da carta no topo do deck dele.

Se o verso da carta determinar uma ação de DESENVOLVER (DEVELOP), remova 2 cubos de ferro do mercado e dê 3 PVs ao Mautoma. No próximo turno essa carta será sacada e você executará o turno do Mautoma como descrito abaixo.

Se o verso da carta determinar que você saque (DRAW), saque a carta do topo do deck do Mautoma e execute a ação de CONSTRUIR ali determinada. Se a ação não for possível, o Mautoma colocará uma peça de conexão a partir da cidade indicada no último espaço de ação, mesmo que ela ainda não faça parte da rede dele.

A partir do segundo turno, você executará sempre duas ações como de costume. Quando realizando o turno do Mautoma, siga os seguintes passos:

- 1) Saque a carta do topo do deck do Mautoma.
- 2) Observe a frente da carta e, de cima para baixo, encontre o primeiro espaço de ação que contenha uma ação possível para o Mautoma executar. Se nenhuma das ações for possível, descarte-a e saque outra, repetindo o processo até encontrar uma ação válida.
- 3) Se o espaço de ação selecionado no passo anterior levar o Mautoma a executar 2 ações (ex.: CONSTRUIR e CONECTAR), o turno dele se encerra.
- 4) Se o espaço de ação selecionado na frente da carta fizer com que o Mautoma execute somente uma ação, a segunda ação será determinada pelo verso da carta no topo do deck dele. Da mesma forma que antes, observe o verso da carta e, de cima para baixo, o Mautoma executa a primeira ação possível. Caso nenhuma delas seja possível, ele passa, ganha 5 PVs e o turno dele se encerra.

5. AS AÇÕES DO MAUTOMA

5.1 Ações da frente da carta – Construir

Um espaço de ação com o ícone de uma indústria (ex.: fábrica de algodão) e um nome de cidade no banner significa que o Mautoma constrói naquela cidade se possível.

Notas:

- 1) Se o banner possuir mais de um nome de cidade, o Mautoma escolhe a primeira cidade na qual a ação de construção for possível.
- 2) A presença de um cubo representando ferro seguido de um valor em libras significa que o Mautoma só constrói se o preço do ferro for maior ou igual àquele valor. Caso o preço do ferro seja inferior ao valor, a ação não é possível e você segue para o próximo espaço de ação. Um valor de “£0+” significa que o Mautoma só irá construir se houver ferro disponível no tabuleiro principal, quer seja em uma das siderúrgicas do Mautoma ou nas do jogador.
- 3) Uma peça de conexão entre parênteses significa que, se necessário, o Mautoma coloca uma peça de conexão para atingir uma fonte de carvão antes de executar a ação de construir a seguir. Caso ele execute as duas ações (conectar e construir), o turno do Mautoma encerra-se imediatamente.
- 4) Se o espaço de ação mostrar uma mina de carvão seguida de uma ou mais peças de conexão, o Mautoma constrói a mina de carvão e, em seguida, posiciona uma ou mais peças de conexão (uma na Era dos Canais e até duas na Era das Ferrovias). Isso, da mesma forma, representa duas ações e encerra o turno do Mautoma.
- 5) O Mautoma segue algumas das regras usuais para construir e conectar: ele deve consumir carvão, ferro e cerveja como um jogador comum. Se houver mais de uma forma de posicionar peças de conexão, observe as regras de desempate a seguir. As peças de conexão devem sempre ser colocadas a partir da rede do Mautoma.
- 6) Em uma das cartas o Mautoma é orientado a construir uma fazenda de cerveja. Como para o jogador comum, o Mautoma deverá construir primeiro a conexão com o local, o que é indicado pela peça de conexão entre parêntese naquele espaço de ação. Se o Mautoma

executar essas duas ações, o turno dele se encerra imediatamente e nenhuma ação adicional é executada.

Ícones relevantes para a ação de construir:

	<i>Mina de carvão</i>		<i>Siderurgia</i>
	<i>Cervejaria</i>		<i>Fábrica de algodão</i>
	<i>Manufatura</i>		<i>Olaria</i>
	<i>O Mautoma coloca uma peça de conexão antes de construir para se conectar à fonte de carvão.</i>		<i>O Mautoma posiciona 1 peça de conexão na Era dos Canais.</i>
	<i>O Mautoma só executa a ação de construir se o preço do ferro for maior ou igual ao valor observado.</i>		<i>O Mautoma posiciona 1 ou 2 peças de conexão na Era das Ferrovias.</i>

5.2 Ações da frente da carta – Conectar

O Mautoma obedece uma regra especial para suas ações de conectar: ELE COLOCA 1 OU 2 PEÇAS DE CONEXÃO A PARTIR DA CIDADE INDICADA NO BANNER, MAS ESSA CIDADE DEVE FAZER PARTE DA REDE DO MAUTOMA. Os ícones de engrenagem próximos ao nome das cidades servem para nos lembrar disso.

Durante a Era dos Canais, o Mautoma coloca uma peça de conexão a partir da cidade indicada.

Durante a Era das Ferrovias, o Mautoma coloca 1 ou 2 peças de conexão. A primeira peça de conexão é colocada a partir da cidade indicada e a segunda peça de conexão é colocada a partir da cidade que foi atingida pela primeira peça.

O Mautoma segue as regras usuais para colocação de peças de conexão. Desta forma, durante a Era das Ferrovias, ele consome carvão e cerveja como o jogador comum. Se houver mais de uma possibilidade para o posicionamento de peças de conexão, use as regras de desempate a seguir.

Regras de desempate para a colocação de peças de conexão:

- 1) Se for a segunda peça de conexão e o Mautoma não tiver acesso a cerveja e uma conexão puder torná-la disponível, execute essa conexão.
- 2) A conexão deve ser feita com uma cidade que já faz parte da rede do Mautoma.
- 3) A conexão deve ser feita com a cidade com a maior quantidade de construções, não importando quem é o dono das construções ou quantas delas encontram-se viradas.
- 4) A conexão deve ser feita com a cidade com a maior quantidade de espaços livres.
- 5) (Era das Ferrovias) A conexão deve ser feita de modo a consumir o carvão de uma das minas de carvão do Mautoma.
- 6) Se nenhuma dessas regras determinar uma única possibilidade de conexão, a partir do ponto logo acima da cidade, em sentido horário, construa no primeiro espaço possível encontrado.

Nota: o Mautoma se conectará aos mercadores somente após todos os caminhos terem sido ocupados ou somente quando requerido especificamente pelo espaço de ação da carta.

5.3 Ações do verso da carta – Vender (Sell)

Se o Mautoma possuir ao menos uma construção conectada a uma peça de mercador e possua acesso a cerveja, ele executa uma ação de vender e encerra seu turno a seguir. Siga os passos abaixo:

- 1) O Mautoma vira tantas peças de indústria quanto possível, consumindo a quantidade de cerveja indicada por cada uma delas.
- 2) O Mautoma consome a cerveja na seguinte ordem de preferência: cerveja do mercador, cerveja do próprio Mautoma e, por último, cerveja do jogador (caso ela esteja conectada). O próprio verso da carta mostra essa sequência.
- 3) Se houver mais de uma construção passível de venda, utilize os critérios de desempate abaixo para a seleção das mais apropriadas.
- 4) O Mautoma ganha as recompensas dos mercadores somente se elas forem PVs.

Se o Mautoma não possuir uma construção passível da ação de venda, observe as condições abaixo para todos os prédios. Se necessário, utilize os critérios de desempate a seguir.

- 1) Se o prédio estiver conectado a seu mercador específico, mas o Mautoma não possuir acesso à cerveja, ele constrói uma cervejaria na cidade indicada. Em seguida o turno dele se encerra.
- 2) Se a construção não estiver conectada a seu mercador específico, mas somente uma peça de conexão está faltando, o Mautoma coloca uma peça de conexão. Em seguida o turno dele se encerra.



A ação de venda ao lado divide-se em 2 fases. Na primeira, cujos ícones estão na linha de cima, entende-se que, caso a ação de venda seja possível, o Mautoma virará tantas indústrias quanto possível e consumirá a cerveja na seguinte ordem: 1) do mercador, 2) do próprio Mautoma, 3) das cervejarias conectadas do jogador.

A linha de baixo refere-se à segunda etapa da ação de venda. Se o Mautoma estiver conectado ao mercador específico para a venda, mas não possuir acesso à cerveja, ele constrói uma cervejaria, neste caso, em Walsall. Se o Mautoma não estiver conectado ao mercador específico e faltar apenas uma peça de conexão para completar o trajeto, ele coloca a peça de conexão.

Se houver mais de uma construção possível para a ação de venda ou mais de uma cervejaria a partir da qual o Mautoma pode consumir cerveja, observe os critérios de desempate abaixo:

- 1) Para todas as construções elegíveis, conte o número de peças de conexão do Mautoma adjacentes a cada um dos prédios e subtraia delas o número de peças de conexão do jogador na mesma situação. O Mautoma preferirá a venda dos prédios com os maiores valores.
- 2) Em caso de empate acima, o Mautoma vende para a partir de um prédio na cidade que estiver primeiro em ordem alfabética.
- 3) Se houver mais de uma construção em uma mesma cidade, observe o ícone de desempate no canto superior direito do verso da carta que desencadeou a ação de venda. A construção na posição indicada terá preferência. Se não houver construção naquele espaço, confira o próximo a sua direita, então o primeiro da próxima linha, retornando ao topo se necessário.

5.4 Ações do verso da carta – Desenvolver (Develop)

O Mautoma executa uma ação de desenvolver somente se o preço do ferro for maior ou igual ao mostrado na ação. Um valor de “£0+” significa que o Mautoma executará a ação de desenvolvimento somente se o ferro estiver disponível de uma siderúrgica no tabuleiro, quer seja do próprio Mautoma, quer seja do jogador.

Para executar essa ação, o Mautoma consome dois cubos de ferro se possível. Se houver somente um único cubo com este preço, o Mautoma consome aquele. Quando executar essa ação, o Mautoma não descarta nenhuma indústria de seu tabuleiro pessoal.

Sempre que executar a ação de desenvolver, o Mautoma ganha 3 PVs.



No exemplo à esquerda, o Mautoma desenvolve somente se houver ferro disponível no tabuleiro, quer seja a partir de uma das siderúrgicas dele ou do jogador. Ele remove 2 cubos de ferro e ganha 3 VPs. Ele não remove nenhuma peça de indústria do tabuleiro dele.

5.5 Ações do verso da carta – Conectar (Network)

O Mautoma coloca uma peça de conexão (durante a Era dos Canais) ou até duas peças de conexão (durante a Era das Ferrovias), começando a partir da cidade na qual ele mais recentemente executou uma ação. Durante a Era das Ferrovias, o Mautoma coloca, se possível, uma segunda peça de conexão a partir da cidade na qual ele acabou de construir.

Lembre-se que para a execução da ação de conectar durante a Era das Ferrovias, o Mautoma consome carvão e, se forem duas peças, cerveja.

Para o caso de haver mais de uma opção de posicionamento das peças de conexão, use os critérios de desempate listados no item 5.2.

5.6 Ações do verso da carta – Passar (Pass)

O Mautoma não realiza sua segunda ação no turno e ganha imediatamente 5 PVs.

6. FIM DA ERA DOS CANAIS

Ao fim da Era dos Canais, o Mautoma marca PVs como um jogador comum através de suas peças de conexão e indústrias viradas. Após a contagem de pontos, as peças de conexão e as indústrias de nível 1 são removidas do tabuleiro principal.

Para a Era das Ferrovias, prepare o deck do Mautoma como na preparação inicial. Se houver quaisquer indústrias no tabuleiro do Mautoma que não possam ser construídas durante esse período, remova-as.

Embaralhe as 40 cartas do baralho do jogo e forme um baralho para você com 20 delas. As 20 restantes são colocadas de lado e não serão utilizadas.

7. FIM DA ERA DAS FERROVIAS

Ao fim da Era das Ferrovias, o Mautoma marca PVs como um jogador comum através de suas peças de conexão e indústrias viradas. Quem marcar mais pontos ao fim da partida será o vencedor.