

BETWEEN TWO CITIES: AUTOMAS

SZÓLÓ SZABÁLYOK A BETWEEN TWO CITIES JÁTÉKHOZ

Tervezte: Morten Monrad Pedersen | Segédtervező: David Studley

Noha a Between Two Cities egy fél-kooperatív játék két vagy több személy részére, ezek a szabályok lehetővé teszik az egyszemélyes játékot. Mielőtt tovább folytatnád, előbb el kell olvasnod a többjátékos játékszabályokat.

Kétféle szólóváltozat létezik: A „Teljes Változat”, amelyik a kétszemélyes játékszabályok felhasználásával két - úgynevezett Automa - játékost szimulál, valamint az „Egyszerű Változat”, amelyik könnyebben érthető, és amelyhez a szóló szabálykönyv kevesebb, mint felét elegendő elolvasni.

Az Egyszerű és a Teljes Változatban is egyaránt három „játékos” játszik, három város épül, csakúgy mint egy háromfős játékban. Ez azt jelenti, hogy a két Automa, név szerint Autommaso és Automarta, egy olyan városon osztozik, melynek építéséhez nincs közöd, te pedig mindkettőjünkkel közösen építesz egy-egy várost.

Ákárcsak a szokásos 3-fős játékban, továbbra is három kört kell lejátszani:

1. kör - Épületlapkák
2. kör - Kettőslapkák
3. kör - Épületlapkák

A szokásos 3-fős játék minden olyan szabálya érvényben marad, amelyet ez a dokumentum nem ír felül.



AUTOMAVÁROS

Az Automák közös városának a neve Automaváros, és különleges szabályok szerint működik. Nem a szokásos 4x4-es négyzet alakban épül. Ehelyett a lapkák (a későbbiekben részletezzük, hogy az Automák ezeket miként választják ki) egyszerűen típusok szerinti sorokba rendezve helyezkednek el.

Automaváros pontjai „maximalizáltan” kerülnek kiszámolásra, ami a következőket jelenti:

- Az üzleteket úgy kell tekinteni, mintha optimálisan kerültek volna lehelyezésre, azaz ha 6 üzlet van a városban, akkor az $16 + 5 = 21$ pontot ér.
- A házak után úgy járnak a pontok, mintha nem gyár szomszédságába épültek volna.
- Minden iroda +1 bónuszt kap, mintha legalább egy vendéglő lenne Automavárosban.
- A vendéglőkért optimális módon járnak pontok, tehát ha Automavárosban lenne és $2x$, akkor majd úgy járnak érte a pontok, hogy és $9 + 1 = 10$ pontot, nem pedig és $4 + 4 = 8$ pontot kap értékük.
- A parklapkákat úgy kell tekinteni, mintha különálló párokban lennének lehelyezve, így az Automák a maximális pontszámot célozzák meg Automavárosban, ám időnként ez nem előnyös: ha például 3 parkkal végeznek, akkor kevesebb ponthoz jutnak, mint amennyihez juthatnának (12 helyett 10 pont).
- A gyárakat a szokásos módon kell pontozni. Előfordulhat, hogy Automaváros több pontot szerez, mint amennyi lehetséges volna akkor, ha lapkák optimális módon lettek volna lehelyezve egy 4x4-es négyzetben.

1 AUTOMA SZABÁLYKÖNYV

20 AUTOMAKÁRTYA

3 NÉVKÁRTYA



Az „automa” szó az olasz „automaton” szónak felel meg. Ezt a szót használtuk a mesterséges ellenfél becenevéként a Viticulture játék Tuscany kiegészítő-csomagjánál, amely Olaszországban játszódik, és a név megmaradt.

Az alábbi ábra azt mutatja, hogy miként érdemes kialakítani Automavárost ahhoz, hogy könnyű legyen megállapítani a pontszámokat. Látható, hogy a kettőslapkák úgy helyezkednek el, hogy két sornak is a részét képezik (gyár + üzlet és üzlet + vendéglő).

Feltételezve, hogy ez a város a harmadik helyen áll a gyárainak számával:

	SZÁMOLÁS	PONT	
PARKOK	8+2	10	
VENDÉGLŐK	9+1	10	
ÜZLETEK	16	16	
GYÁRAK	1*2	2	
IRODÁK	1+1	2	
HÁZAK	3*5	15	
ÖSSZESEN		55	

HOZZÁRENDELÉS

A többjátékos változatban a lapkákat közvetlenül a városba kell helyezni, a szóló játékban azonban ugyanez két lépésben történik:

1. Egy lapkát **hozzá kell rendelni** egy városhoz (a város alá helyezve azt).
2. A hozzárendelt lapka később **lehelyezésre kerül** a városba (a 4x4-es szabályt betartva, amennyiben ez a város a te két városod valamelyike).

EGYSZERŰ VÁLTOZAT

Az Egyszerű Változat a lapkahúzó mechanizmust követi, és lehetővé teszi számodra, hogy a városépítésre vonatkozó alapszabályokat kövesd. Kiválóan alkalmas a játék elsajátítására, illetve egy gyors, 10 perces játék lejátszására.

1. Véletlenszerűen **rendelj hozzá** egy-egy képpel felfelé fordított épületlapkát minden városhoz (a lapkát helyezd a város alá).
2. **Húzz** három épületlapkát, és képpel felfelé helyezd őket magad elé.
3. **Rendelj hozzá** egy-egy választásod szerinti lapkát mindhárom városhoz (a lapkát helyezd a város alá).

4. Minden város esetén hajtsd végre az alábbiakat az 1. és a 3. lépésben hozzárendelt két lapkával:

AUTOMAVÁROS: Helyezd le a két lapkát a városba az „Automaváros” részben leírtak szerint.

BALFALVA ÉS JOBBVÁROS: Helyezd le a két lapkát tetszőleges helyre a 4x4-es városba a szokásos szabályoknak megfelelően.

5. Addig ismételd az 1-4. lépéseket, amíg hat-hat lapka nem lesz mindegyik városban.
6. Az épületlapkák helyett a kettőslapkák felhasználásával ismételd meg az 1-4. lépéseket.
7. Addig ismételd az 1-4. lépéseket, amíg további hat-hat lapka nem kerül mindegyik városba, és amíg a te két városod nem formál egy-egy 4x4-es négyzetet.

TELJES VÁLTOZAT

Azt javasoljuk, hogy most ne olvass tovább, hanem addig játssz az Egyszerű Változattal, amíg alaposan meg nem ismerkedsz a játékszabályokkal.

A Teljes Változathoz a szokásos háromfős játék lépéseit használd úgy, hogy a két másik emberi játékos helyét két Automa veszi át. A lapkák hozzárendelése és az Automák lapkáinak kijátszása miatt néhány szabály módosul, ezeket az alábbiakban részletezzük.

Előkészületek

1. Keverd meg az Automakártyákat és a paklit tedd le karnyújtásnyi távolságban.
2. Húzz két kettőslapkát, és még **azelőtt** helyezd le őket Automavárosba, mielőtt bármilyen másik épületlapka hozzárendelésre kerülne.

Az előkészületek után lejátszod a három szokásos kört, az alábbiakban ismertett változások figyelembe vételével.

1. Kör - Épületlapkák

A szokásos módon fel kell húzni egy hét lapkából álló adagot mindhárom játékos részére, ám ezúttal mindegyik lapka képpel felfelé az asztalra kerül. Az „Autommaso”, az „Automarta” és az „Én” kártyákat használhatod arra, hogy jelezd velük, melyik adag kihez tartozik.

Mindkét Automa egyesével kiválasztja és hozzárendeli/lehelyezi a saját lapkáját, a következő lépések végrehajtásával (mindegyik lépést elsőként Autommaso hajtja végre, majd Automarta következik):

1. **Húzz** egy véletlenszerű Automakártyát és helyezd le képpel felfelé.
2. A kártya „Játékosslal közös” oszlopában feltüntetett szimbólumok alapján (lásd a következő részt) **rendelj hozzá** egy lapkát az adott Automával közös városotokhoz (a lapkát helyezd a város alá).
3. A kártya „Automaváros” oszlopában feltüntetett szimbólumok alapján (lásd a következő részt) **rendelj hozzá és helyezd le** egy lapkát Automavárosba.


Látható, hogy az Automák közvetlenül a **hozzárendelés** után helyezik le a lapkát Automavárosba, ezért Autommaso választását is számításba lehet venni, amikor Automarta választ. Másrészt az Automák csak a játékosslal közös városokhoz **rendelnek** lapkákat (a lapkákat helyezd a város alá, amíg majd le nem helyezed a városba az 5. lépés során).


Miután mindkét Automával végrehajtottad az 1-3. lépéseket, az alábbi pontok következnek:


4. A szokásos módon **rendelj hozzá** egy-egy lapkát a kezedből mindkét városodhoz.
5. Tetszőleges helyre **helyezd le** a városaidba a két hozzájuk rendelt lapkát, miközben szem előtt tartod a 4x4-es szabályt.
6. A szokásos módon **add körbe** a kézben tartott lapkákat (az első körben balra, a harmadikban pedig jobbra); ezt akár úgy is megteheted, hogy egyszerűen a kicseréled a névkártyákat az asztalon.

Egy Lapka Kiválasztása

Amikor Autommaso vagy Automarta kerül sorra, hogy lapkát válasszon egy városba, akkor fentről lefelé haladva nézd meg az Automakártya megfelelő oszlopának szimbólumait, és válaszd ki az első olyat, amelyre igazak az alábbiakban ismertetett szabályok.




 : Házlapkát válassz akkor, ha az Automa kezében van ilyen típusú lapka; máskülönben lépj tovább a kártya következő szimbólumára.

 : Gyárlapkát válassz akkor, ha az Automa kezében van ilyen típusú lapka; ha nincs, akkor lépj tovább a kártya következő szimbólumára.

 : Azt a lapkát válaszd ki, amelyik a legtöbb pontot jelenti a város aktuális készületében. Itt figyelembe kell venni azt is, hogy ezzel más lapkák pontszáma is megváltozhat. A játékoskal közös városok esetében ez az új lapkának a város jelenlegi készületének megfelelő legmagasabb pontszámot jelentő lehelyezésén kell alapulnia:

- Ha egy új lapkatípus kerülne a városba, akkor a házakért járó extra pontokat is figyelembe kell venni.
- Ugyanígy, a hivatal-vendéglő bónuszokat is hozzá kell számolni a korábban lehelyezett lapkákra.
- Amikor egy gyár hozzárendelését mérlegeled, akkor a korábban lehelyezett gyárakért járó esetlegesen megnövekedett pontokat is hozzá kell számolni. Ha például egy új gyár lehelyezésével a város a második helyre jön fel a gyárak számát tekintve, akkor minden egyes korábban lehelyezett gyár 1 ponttal többet ér.
- Amennyiben nem kerülhető el az, hogy egy gyár egy ház mellé épüljön, akkor a ház értékének csökkenését figyelembe kell venni.

Ha több különböző szimbólumú lapka egyaránt megfelel a fenti szabályoknak, akkor az Automakártya alján a legbaloldalibb ilyen szimbólumot válaszd a listáról (a szimbólumok sorrendje minden kártyán ugyanaz).

 →  →  : Ha a városban van legalább egy házlapka, akkor egy olyan típust válassz, amelyik jelenleg nincs a városban, amennyiben van ilyen lapka az Automa kezében; máskülönben haladj tovább a következő szimbólumra a kártyán. Ha több lehetőség is van, akkor azt válaszd, amelyik a fent említett szabályok szem előtt tartása mellett a legtöbb pontot eredményezi.

NEHÉZSÉGI SZINTEK

A nehézségi szintet az Automaváros pontszámán érvényesített bónusszal/levonással tudod változtatni. A 2. nehézségi szint ajánlott a játékkal való megismerkedéshez. Amikor folyamatosan győzelmeket aratsz, próbáld meg továbblépni a 4. szintre.

NEHÉZSÉG	AUTOMAVÁROS PONTVÁLTOZÁSA
1	-6
2	-4
3	-2
4	Nincs változás
5	+2
6	+4
7	+6

2. Kör - Kettőslapkák

A Kettőslapkák körében a következőket kell tenned:

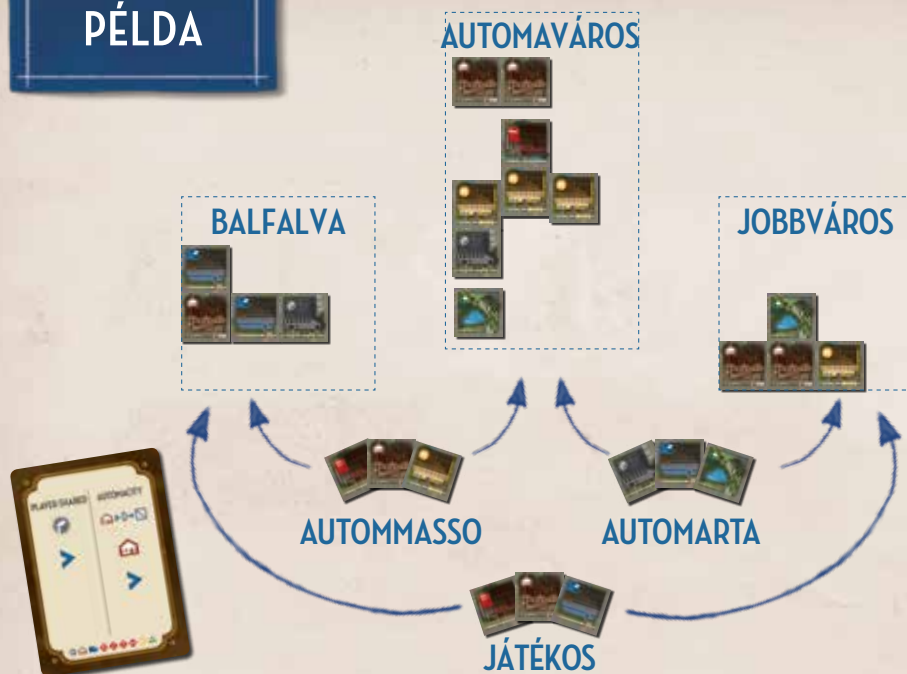
1. Húzz három kettőslapkát.
2. Rendelj hozzá egyet-egyet a saját városaidhoz.
3. Dobd el a megmaradt lapkát.
4. Ismételd meg még egyszer az 1-3. lépéseket.
5. Helyezd le a kettőslapkákat azokba a városokba, amelyekhez korábban hozzárendelted.

Ne feledd, hogy Automavároshoz már az előkészületek során hozzárendelésre kerültek a kettőslapkák.

3. Kör - Épületlapkák

Ismét hajtsd végre az 1. Körben ismertetett lépéseket, mely után minden városnak 12 épületlapkából és két kettőslapkából kell állnia.

PÉLDA



Elsőként Autommassonak kell hozzárendelést végrehajtania Balfalvában a „Játékkal közös” oszlop felhasználásával. Az első szimbólum egy gyár, ám mivel Autommasso kezében nincs egyetlen gyár sem, ezért ezt a szimbólumot figyelmen kívül kell hagyni, és tovább kell haladni a következőre: „>”. Ez azt jelenti, hogy meg kell vizsgálnod, mennyi pontot kaphatna Autommasso a kezében tartott három lapkáért.

A vendéglőért 1 pont járna, plusz 1-1 pont a 2 irodáért, valamint 1 pont a házért, ez összesen 4. A kezében lévő ház 2 pontot érne, az üzlet pedig 2 pontot érne, plusz 1 pontot a házért a városban, ez összesen 3 pont. Autommasso tehát a vendéglőt rendeli Balfalvához.

Ezután a kártya jobb oldali oszlopát kell használni arra, hogy egy lapkát Automavárosba helyezz. A városban van egy ház, tehát az első szimbólum elvileg szóba jöhet, ám a kézben maradt lapkák egyike sem olyan típusú, amelyik ne lenne már megtalálható a városban, így tehát az első szimbólum kiesik. A második szimbólum egy ház, és mivel Autommasso kezében van egy ház, ezért ezt kell lehelyezni Automavárosba.

Vizsgáljuk meg, hogy mi történne akkor, ha ezeket a lapkákat Automarta húzná Autommasso helyett.

Először is a „Játékkal közös” oszlop tetején lévő gyár szimbólum azt sugallja, hogy Automarta a gyárát hozzárendelje Jobbvároshoz.

Másodszor, az „Automaváros” oszlop azt jelzi, hogy mivel Automavárosban van egy ház, ezért Automartának meg kell néznie, hogy található-e olyan típusú lapka a kezében, amilyenből jelenleg nincs a városban. Kiderül, hogy van ilyen lapkája, egy iroda, ezért tehát azt helyezi le Automavárosba.

A játékesztelők listája a fő szabálykönyven található; jelen szabálykönyv korrektorai a következők: Matthew Gravelyn, Brent McLennan, Bobby Schafer, Julia Ziobro

Kampány

A Between Two Automas játszható egy három játékból álló kampányként is, melyben mindegyik játékot azonos nehézségi szinten és azonos változatot használva kell játszani.

Minden játék végén a Kampány Pontszámot (KP) az alacsonyabb pontszámú városod pontjainak száma adja. Ezután számold ki annak a városnak a bónuszát a hat lapkatípus alapján. A kampány során minden egyes lapkatípus legfeljebb egyszer vehető figyelembe a bónuszok számolásánál.

1. Gyárak
2. Házak
3. Irodák
4. Üzletek
5. Vendéglők
6. Parkok

A KP bónusz megegyezik a városodban a választott típusért kapott pontok számával, amennyiben nem nyerted meg a játékot, és kétszer annyi pontot ér, ha megnyerted.

Ezek a KP bónuszok nem használhatók a játék győztesének megállapítására (ez a szokásos módon történik), hanem a városodért megszerzett többi KP-hoz adódnak hozzá.

A kampány a harmadik játék után ér véget, és ekkor össze kell adnod a három játék során szerzett KP-kat. Az így kialakult pontszám lejegyezhető és összehasonlítható az eddig általad és más játékosok által lejátszott kampányokban szerzett legmagasabb pontszámokkal.

Ha hosszabb kampányt szeretnél, akkor hat játékot játsz, és mind a hat lapkatípust használd fel.

