

PATCHWORK AUTOMA

Diseñado por Lines J. Hutter y Morten Monrad Pedersen.

Cuando no tengas el tiempo, la opción o el deseo de jugar con un compañero, no te preocupes—¡te cubrimos! Esta variante en solitario introduce en PATCHWORK a un oponente artificial llamado "Automa", para que se pueda jugar en solitario.

Componentes



1 juego base
(no incluido)

24 Cartas de Automa,
divididas en dos mazos:



Las 12 cartas
(numeradas
del 1 al 12) sin
botones en la
parte trasera
forman el
mazo normal.



Las 12 cartas
(numeradas del
13 al 24) con
botones en la
parte trasera
forman el
mazo táctico.

Preparación

1

Prepara la partida como se describe en las reglas del juego base. El Automa no tiene ni tablero ni ningún botón inicial.

2

Elige qué mazo quieres usar, baraja sus 12 cartas y colócalas bocabajo en la mesa como el **mazo de Automa**. Descarta dos cartas de la baraja sin mirarlas, colocándolas en una **pila de descartes**.

3

Dependiendo de tu experiencia con PATCHWORK, puedes competir con un Automa en uno de los cinco **niveles de dificultad**. El nivel que elijas decidirá cuándo el Automa obtiene la ficha especial de 7x7 y cómo puntuará al final. Coge un botón de la reserva general y colócalo a una cantidad de espacios alejado del espacio final del tablero de tiempo, de acuerdo con la dificultad elegida:

- I **Becario:** 1 espacio alejado
- II **Aprendiz:** 9 espacios alejado
- III **Compañero:** 12 espacios alejado
- IV **Maestro:** 15 espacios alejado
- V **Legenda:** 18 espacios alejado



Desarrollo de la Partida

La partida se juega con normalidad. Los cambios solo afectan a quién empieza el primer turno, el turno del Automa, y cómo el Automa gana los puntos al final de la partida.

- Siempre empiezas el primer turno.
- El Automa juega de acuerdo a las siguientes reglas:
 - La elección del parche por parte del Automa está determinada por una carta del mazo de Automa.
 - El Automa no gasta botones para coger sus parches.
 - El Automa recibe ingresos de botones de acuerdo a reglas especiales.
 - El Automa no coloca parches en un tablero, sino que los acumula en dos pilas: los parches con botones van en una pila; los parches sin botones van a la otra pila.
- El Automa puntúa en función del nivel de dificultad elegido.

Turno del Automa

Cuando sea el turno del Automa, revela una carta de la parte superior del mazo de Automa. Cada carta muestra una **serie de botones en la parte superior** que indica la cantidad de botones virtuales de los que el Automa tiene disponibles para gastar en un parche. ¡Aunque el Automa puede tener botones en su suministro, nunca gasta ninguno en parches!

Nota: En el mazo táctico, la cantidad de botones también se muestra en el reverso de cada tarjeta, por lo que sabrás con antelación qué parches puede pagar el Automa.

Mira los siguientes tres parches en el círculo y determine qué parche puede pagar el Automa. Hay tres casos a considerar:

- A El Automa no puede permitirse ninguno de los tres parches.**
El Automa **pasa** y mueve su ficha de tiempo en consecuencia, lo que puede desencadenar que reciba botones (*ver la siguiente sección*). El Automa no recibe ningún botón por pasar, pero puede obtener botones por moverse más allá de un símbolo de botón.
- B El Automa puede permitirse exactamente uno de los tres parches.**
Toma ese parche y colócalo en la pila apropiada. Mueve la ficha de tiempo del Automa según las reglas normales, lo que puede desencadenar el ingreso de botones (*consulta la siguiente sección*).
- C El Automa puede permitirse más de uno de los tres parches.**
En este caso, considera los **tres filtros** que se muestran en la carta de Automa, que limitarán la elección a exactamente un parche (*consulta el cuadro*). Aplica los filtros de arriba a abajo hasta que solo quede un parche. Omite un filtro si deja al Automa sin parches. Una vez que determines qué parche elige el Automa, toma ese parche y colócalo en la pila correspondiente. Mueva la ficha de tiempo del Automa según las reglas normales, lo que puede desencadenar el ingreso de botones (*consulta la siguiente sección*).

Finalmente, descarta la carta actual del Automa y determina quién tiene el siguiente turno, según las reglas normales.

Filtros



- El Automa toma el parche que cueste tan poco tiempo para que su ficha de tiempo no supere a la tuya. *(Recordatorio: si ninguno de los tres parches es adecuado, aplica el siguiente filtro).*



- El Automa coge el parche más grande.



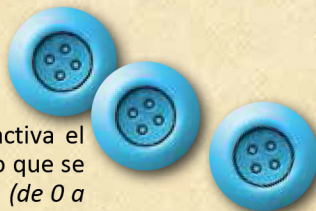
- El Automa toma el parche con más botones.



- El Automa coge el parche más alejado de la ficha neutral.

Botón de Ingresos

Tienes ingresos como de costumbre. Cada vez que el Automa activa el botón de ingresos, obtiene un número de botones igual al número que se muestra en la parte **inferior derecha** de la carta de Automa actual *(de 0 a 5 botones)*.



Mazo de Automa Vacío

Cuando el mazo de Automa esté vacío, mezcla la pila de descartes *(incluidas las dos cartas descartadas durante la preparación)* para formar bocabajo un nuevo mazo de Automa.

Loseta Especial 7x7

El Automa gana la loseta especial cuando su ficha de tiempo se mueva hacia o pase sobre el espacio marcado con un botón durante la preparación, a menos que ganes la loseta 7x7 para ti antes de que esto suceda. En cualquier caso, quite el botón del tablero.



Puntuación



Determine tu puntuación de la forma habitual. El Automa consigue 7 puntos si tiene la loseta especial 7x7. En función del nivel de dificultad elegido, el Automa también puntúa:

- I No hay puntos adicionales. (El Automa puntúa 0 o 7 puntos).
- II 1 punto por botón conseguido.
- III 1 punto por botón conseguido y 1 punto por parche con botones conseguido.
- IV 1 punto por botón conseguido y 1 punto por botón en los parches conseguido.
- V 1 punto por botón conseguido, 1 punto por parche con botones conseguido, así como 1 punto por botón en estos parches.

	I	II	III	IV	V
Loseta Especial-7x7	X	X	X	X	X
Botones Conseguido		X	X	X	X
#Parches con Botones			X		X
#Botones en los Parches				X	X

Ganas si tienes más puntos que el Automa. En caso de empate, se aplica el desempate habitual.

Acknowledgments: This PATCHWORK solo variant is designed by Lines J. Hutter and has been developed and thoroughly tested by Morten Monrad Pedersen and his Automa Factory team. We would like to express our great gratitude to Lines and Morten for their hard work and permission to publish this variant. The designer and us would also like to thank the lead play-testers, Mike Martins and Nick Shaw, and all the other play-testers for their invaluable feedback; in particular: Stéphane Martineau, Jerry Santos, Dimitris Xs, Mihnea Cateanu, Alexandre Correia, Franziska Steiner, Roslyn M. Jordan, Brie Zobel, Ben Griffiths, Cesar Tonatiuh Garcia Ramirez, ektopia, Andrew Shields, Maria Bertram, David Studley, Jay Atkinson, Ben Griffiths, James Gordon, Jon Beach, Kevin Wilkinson, Marcius Fabiani, Pablo Pizarro, Paul Jennings, arkroyal, David Wiley, Eric Miller, and Jessica Rickardsson.

About Automa Factory: The Automa Factory team has been developing solo variants for games since 2013. Six of these variants have been published so far. Their first project was developing a solo variant for Viticulture by Stonemaier Games, which is set in Italy. "Automa" is the Italian word for "automaton".



Designer: Lines J. Hutter
Development: Morten Monrad Pedersen
Editing: Grzegorz Kobiela
Graphic design: Klemens Franz | atelier198
Traducción: David El Mago



© 2018 Lookout GmbH
Office:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de

Questions, suggestions or criticism? Contact us at:
buero@lookout-games.de

If you have any damaged or missing parts, please contact us at:
parts.asmodeena.com