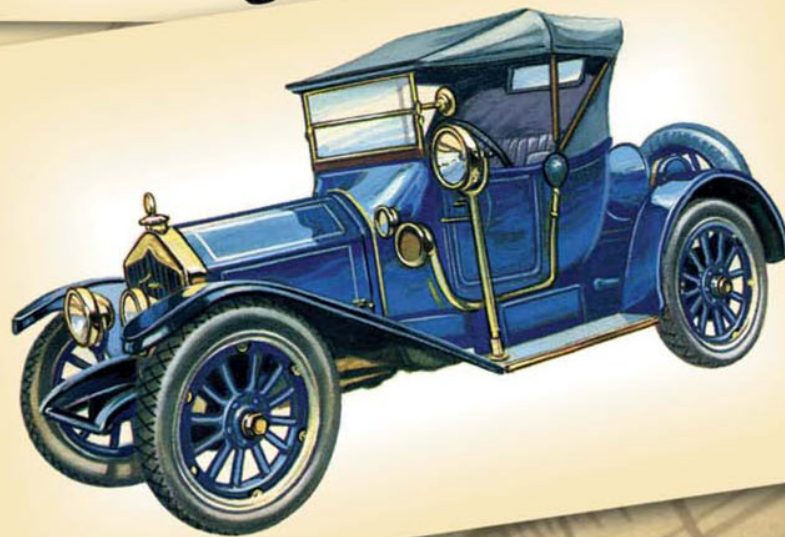


Automobile





Dedicado a la memoria de John Daniels, que seguramente ahora juega en otra parte.

Automobile es un juego sobre la industria automovilística entre 1896 y 1930. Henry Ford era el pionero de los medios de producción en cadena. William Crapo Durant compró un grupo de compañías al borde de la quiebra para crear la General Motors. Alfred Sloan tomó este grupo de compañías dispares y las convirtió en el mayor negocio del planeta. Walter Chrysler, que había comprendido las complejidades de la industria de los trenes de vapor, se fijó entonces en la del automóvil y comenzó a producir los coches más avanzados de su tiempo. Muchas de las características de los coches actuales, como el motor de arranque eléctrico, fueron inventadas y desarrolladas en Delco por Charles Kettering. Charles Howard era en aquellos años en uno de los mejores comerciales de venta de la industria. Todos estos gigantes del automóvil son figuras centrales en este juego. Deberás decidir qué talentos usar para el crecimiento de tu compañía.

Como ocurre en la industria automovilística real, el objetivo del juego es hacer la mayor cantidad de dinero posible construyendo y vendiendo coches. Comienzas con 2.000 dólares y podrás pedir un máximo de dos créditos en la partida.

El juego consta de cuatro turnos. Durante cada turno los jugadores construirán industrias y fabricarán coches. Los automóviles se dividen en tres modelos: los del mercado para la clase media, los consuetos para las clases populares y los coches de lujo. La demanda variará durante el juego para cada una de estas tres clases. Tendrás una idea general sobre la demanda potencial pero no podrás conocerla con exactitud, por lo que debes ser cuidadoso y no producir más coches de los necesarios.

Según avanza la partida tus pérdidas, representadas por cubos y discos negros, se irán incrementando. Podrás reducir estas pérdidas cerrando fábricas y escogiendo ciertos personajes. No controlar las pérdidas es uno de los modos más rápidos de perder la partida. Hay un resumen detallado de juego al final de estas reglas.

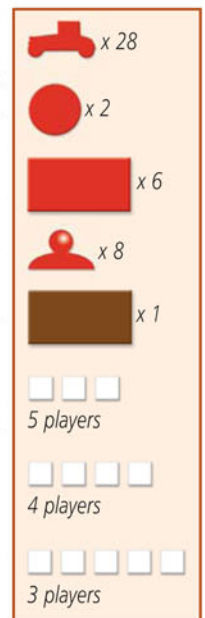
Automobile es un juego de tres a cinco jugadores que tiene una duración aproximada de entre dos y tres horas

Componentes

		
2 Marcadores por Jugador	28 Fichas de coche por jugador	8 Fichas de distribución por Jugador
		
6 Fichas de Factoría por jugador	5 Fichas de Fábrica de Piezas	12 Fichas de Fábrica cerrada
		
Aprox. 40 cubos de I+D	Aprox. 40 Cubos de Pérdidas	10 Discos de Pérdidas
		
3 Marcadores de bonus de venta	4 Marcadores de precio reducido	
		
1 Marcador de Ford	1 Marcador de Sloan	1 Marcador de Chrysler
		
2 Marcadores de juego	16 Fichas de Demanda (4 x 2, 3, 4, 5)	
		
Dinero de Papel	1 Bolsa de Tela	

Iniciando la partida

Cada jugador debe escoger un grupo de piezas de un color que forman veintiocho automóviles, ocho fichas de distribuidores, seis fábricas y dos marcadores de jugador, así como una fábrica de piezas (con color marrón) y un número de cubos blancos de desarrollo que dependen del número de jugadores de la partida. Con tres jugadores se recogen cinco cubos blancos, con cuatro jugadores cuatro, y con tres jugadores cinco cubos blancos por jugador.

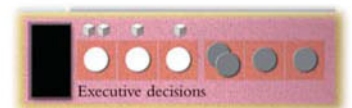


Coloca las fichas de demanda en el interior de la bolsa de tela.

Coloca los cubos y discos de pérdidas (de color negro) y el resto de los cubos blancos de desarrollo al lado del tablero formando un suministro general.

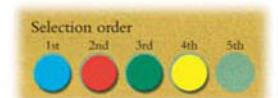
Coloca las fábricas de piezas no usadas en la caja del juego, no podrán utilizarse durante la partida ya que cada jugador tiene solamente una de estas fábricas disponibles.

Coloca una pieza de factoría cerrada en el espacio correspondiente de las decisiones ejecutivas del tablero, dejando el resto de estas piezas al lado del tablero para su uso posterior por los jugadores. Coloca un marcador de bonus de venta en cada uno de los espacios indicados. Para terminar, pon dos marcadores de precio reducido en el primer espacio de las decisiones ejecutivas y uno en los dos restantes.



Determina al azar quién será jugador de inicio. El orden del juego en el comienzo del primer turno se debe determinar en sentido horario respecto del primer jugador.

Coloca un marcador de jugador en el espacio correspondiente al turno que ocupe.



Sitúa los marcadores especiales y/o cubos de desarrollo que correspondan sobre cada uno de los personajes que aparecen en el tablero.



El Tablero

Modelos de coches

Consistente en 26 modelos de coches, comenzando por el menos avanzado Duryea y acabando con el Cadillac 452.

Espacio de turnos

Muestra el valor de los puntos de pérdida. Además muestra las fichas de Demanda que deben extraerse.

Cajas de préstamo

Espacio de Secuencia del Turno

Cajas de venta.

Con tres rangos de precio: alto, medio y bajo. Hay dos cajas para los precios medio y bajo. Un jugador venderá al valor más bajo si reduce sus precios.

Espacio de Distribución

Aquí se colocarán los distribuidores, que ayudan a vender los coches.



Costes de producción y capacidad

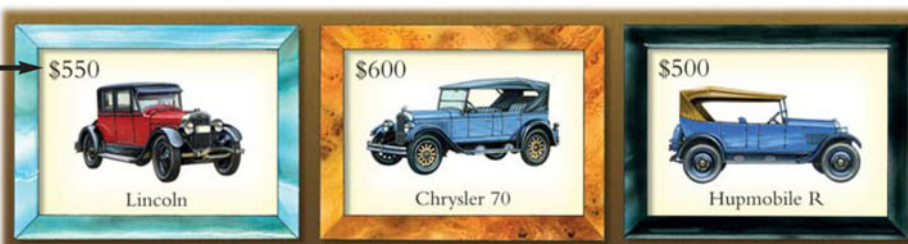
Espacio de personajes

Espacio de Orden de turno

Espacio de decisiones ejecutivas

Modelos de Coches

Coste por Fabrica



Modelo de precio alto: sólo se vende a \$200 por coche.

Modelo de precio medio. se vende a \$150 ó \$100 por coche.

Modelo de precio bajo: se vende a \$100 ó \$70.

Secuencia de los turnos

La partida se divide en cuatro turnos. En cada turno se realizarán las siguientes fases:

1. Extracción de fichas de demanda
2. Selección de Personaje
3. Acciones del jugador – 3 rondas
4. Venta de coches a través de Howard
5. Venta de coches a través de distribuidores
6. Decisiones ejecutivas
7. Venta de coches según fichas de demanda
8. Pérdidas
9. Fin de turno

Coloca un marcador negro en el primer espacio del espacio de secuencia de turno. Según se vayan completando cada fase, mueve el marcador un espacio a la derecha.



Fase uno: Extracción de fichas de demanda

Hay dieciséis fichas de demanda numeradas del dos al cinco. Cada jugador robará una o dos fichas, dependiendo del turno. El valor de las fichas que robas se mantiene en secreto para el resto de jugadores, de manera que sabes parte de la demanda de los coches, pero no tienes toda la información.

2

En el primer turno cada jugador roba una ficha: estas fichas determinarán la demanda de los coches de precio medio.

En el segundo turno cada jugador robará dos fichas: la ficha de valor más alto marcará la demanda de los coches de precio medio, mientras que la de valor más bajo marcará la demanda de los coches de precio bajo.

En el tercer y cuarto turnos cada jugador roba dos fichas: la de mayor valor será la demanda de los coches de precio bajo y la de mejor valor para los coches de precio medio.

El espacio de turno situado en el tablero te recuerda el número de fichas que debe robar cada jugador y qué tipo de coche recibe la ficha de valor más alto.

Los jugadores nunca roban una tercera ficha para los coches de precio alto en el momento en el que cogen las de precio medio y bajo. La ficha de los coches de gama alta o de lujo, se roba en el momento en que los jugadores revelan sus fichas de demanda ya casi al final del turno. En ese mismo momento, aunque solo en el cuarto turno, se roba una ficha de demanda adicional para los coches de precio bajo. Es importante recordar que ambas fichas, las de demanda de gama alta y la adicional de demanda de gama baja, se roban justo después de que se hayan revelado las dos fichas que cada jugador robó al principio del turno.

	\$10	\$20	\$30	\$40
1st turn	1	2	3	4
2nd turn	1	2	3	4
3rd turn	1	2	3	4
4th turn	1	2	3	4

Fase dos: Seleccionar personaje

Hay seis personajes en Automobile, cada uno de los cuáles tuvo un papel importante en el desarrollo de la industria del automóvil. Cada personaje proporciona una habilidad especial al jugador que lo selecciona. El orden de los personajes también es importante, pues determina el orden del juego. El orden en el que cada jugador puede seleccionar un personaje se muestra en el espacio de orden de turno. De izquierda a derecha en el espacio, cada jugador debe coger su ficha de jugador y colocarla en una casilla de personaje. Cada personaje sólo puede ser elegido por un jugador cada turno.



Tres personajes tienen fichas cilíndricas especiales sobre ellos: Ford, Sloan, y Chrysler. Si seleccionas uno de estos personajes recoges la ficha. Estas fichas se usan a modo de recordatorio para que el jugador no olvide aplicar sus efectos beneficiosos durante el turno: los marcadores de Sloan y Chrysler te recuerdan descartarte de cubos de pérdida y el de Ford se usa para recordarte la posibilidad de construir una fábrica adicional en cualquier acción de tu turno.

Cada personaje está, además, marcado con un número de cuadrados blancos entre cero y tres, que indica cuántos cubos de I+D recoge un jugador cuando selecciona a este personaje. Estos cubos debieran estar ya colocados en los espacios y son recogidos en el momento por el jugador que selecciona a ese personaje.

Ford – Henry Ford es el fabricante de coches más famoso de la historia y se le conoce por el desarrollo de las técnicas de producción en cadena. Si seleccionas este personaje podrás construir una fábrica ó una fábrica de piezas en una localización donde ya tengas una ó más fábricas. Puedes hacer esto antes o después de realizar una de las tres acciones de tu turno y no necesariamente mientras realizas una acción de construcción (es decir, puedes tomar dos cubos blancos y usar Ford para construir una fábrica en un lugar en el que ya tuvieses otra). Recuerda que esta habilidad especial debe pagarse: la fábrica no es gratis. Una vez ejecutada la acción especial coloca el marcador de Ford de vuelta al espacio de Personajes para indicar que has usado su habilidad.



Kettering – Charles Kettering fue uno de los innovadores más avanzados de su tiempo, trabajando en los laboratorios de Delco. Cuando seleccionas este personaje, coges tres cubos de I+D, tal y como se indica en su personaje.



Sloan – Alfred P Sloan organizó un grupo de compañías dispares, que formaban parte de General Motors, en una corporación eficiente. Sloan escribió un excelente libro sobre management empresarial. Si seleccionas a este personaje, durante la fase de Pérdidas, después de que se asignen los puntos de pérdidas a los jugadores pero antes de que haya que pagar por ellos, puedes descartarte de la mitad de los puntos de pérdidas que tengas, redondeando hacia arriba.



Howard – Charles Howard fue el vendedor de coches con más éxito de la época (y el famoso dueño del caballo de carretas Seabiscuit). Llegó un momento en el que era el responsable de la venta de uno de cada ocho coches vendidos en California, lo que explica su enorme fortuna. Si lo seleccionas, durante la fase de Venta de Coches debes vender dos de tus coches a esta caja. Obtienes el precio más alto por ello.



Durant – Billy Durant fue un genio financiero que compró varias compañías y las unió en General Motors. Se las apañó para comprar compañías como Cadillac y Oldsmobile en el momento que tenían escasez de fondos para prosperar. Amasó y perdió fortunas muchas veces, siendo uno de los principales especuladores del mercado de valores americano. Al final lo perdió todo en el "Crash de Wall Street". Si seleccionas este personaje debes construir, inmediatamente, una fábrica en un espacio de modelo no ocupado. Si construyes en un espacio adelantado a la fábrica más avanzadas, tienes que pagar los cubos de I+D. Puedes usar el cubo de I+D que da el personaje para este pago. También has de pagar por la fábrica.



Chrysler – Walter Chrysler fue un excelente gestor y pionero, un hombre con múltiples talentos. Subió a lo más alto desde abajo, comenzando en el negocio de los ferrocarriles. Si seleccionas este personaje, obtienes dos cubos de I+D. Además, durante la fase de Pérdidas descartas un número de puntos de Pérdida iguales al número de turno actual. Ejemplo: en el tercer turno, te descartarías de tres puntos de Pérdida.





EJEMPLO: El orden del turno es: Verde - Rojo - Azul - Amarillo

Fase 3: Acciones del jugador

La fase de acción del jugador consta de tres rondas. En cada ronda cada jugador debe realizar una acción. El orden de juego se determina por el orden de los personajes seleccionados en la fase anterior, de izquierda a derecha en el espacio de personajes. Las acciones que pueden realizarse en un turno son las que siguen:

- Construir fábricas
- Colocar distribuidores
- Coger dos cubos de I+D
- Producir coches
- Cerrar fábricas

Es posible elegir la misma acción en varias rondas.

ACCION Construir Fabricas

Puedes construir una o dos fábricas en un espacio de modelo de coche. Este puede ser un espacio vacío o uno que contenga algunas de tus fábricas.

El coste de construir una fábrica está indicado en el espacio. Puede haber un coste adicional en cubos de I+D.

En los espacios de modelo de coche se debe, por lo general, construir en sentido horario. El modelo situado en la esquina superior izquierda, llamado Duryea, es el primer espacio a construir.

Una vez que un espacio es construido, el siguiente espacio pasa a estar disponible, que en el caso del Duryea, sería el Oldsmobile Dash. Sin embargo, es posible saltarse espacios. Para construir en un espacio inmediatamente posterior al más avanzado hay que pagar un cubo de I+D adicional al coste del espacio. Para construir en un espacio con un espacio intermedio entre el más avanzado y el deseado, el coste adicional es de tres cubos de I+D, y para construir en uno con dos espacios intermedios, seis cubos de I+D.

Este coste es para permitirte construir en ese espacio: no es un coste por cada fábrica. Sólo se paga una vez.

I+D



EJEMPLO: Azul ya ha construido una fábrica al seleccionar a Durant como personaje. Verde decide saltarse un espacio y construir el Franklin A. Decide construir dos fábricas, que le cuestan \$600 y tres cubos de I+D.



El coste de I+D por saltarse espacios es una progresión aritmética, como se ve en el dibujo. Pagas el coste del espacio más el del siguiente. Así al inicio del juego cuesta un cubo de I+D construir en el Duryea, tres en el Oldsmobile space y seis en el Franklin. No hay límite al número de espacios que se pueden saltar.

Si un modelo es saltado aun puede ser construido, sin coste de cubos de I+D.

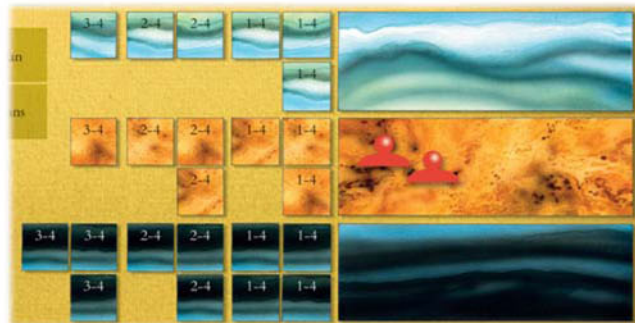
Un modelo sólo puede tener fábricas de un jugador y un máximo de tres fábricas y una fábrica de piezas.

No se puede construir en un espacio con una ficha de fábrica cerrada.

Fábrica de piezas: Cada jugador tiene una fábrica de piezas. Puedes construir una fábrica de piezas en lugar de una fábrica. Una fábrica de piezas cuesta \$500, independientemente del modelo en que se construya. La fábrica de piezas reduce el coste de producción para los coches de ese modelo. Como sólo hay una fábrica de piezas por jugador, sólo tendrás una en el tablero a la vez. Si la cierras, volverá a tu reserva de fichas y podrá ser construida durante una acción subsiguiente.

ACCION Colocar distribuidores

Se puede incrementar el potencial de ventar estableciendo una red nacional de distribuidores. Como una acción puedes colocar hasta tres de tus fichas de distribuidor en el espacio de distribución. Este se divide en tres grandes cajetines, correspondiéndose con los tres rangos de precios para los coches. Colocas las fichas dentro de una de los cajetines grandes. No hay número de fichas que puede haber en una cajetín grande. Un cajetín puede tener fichas pertenecientes a varios jugadores. El número de fichas que tienes (ocho) es el límite de distribuidores que se pueden colocar. Siempre es bueno, al principio, colocar distribuidores en el cajetín de precio intermedio, pues las reglas te permiten moverlo más tarde un nivel arriba o abajo.



Tampoco es bueno tener colocados demasiados distribuidores que no venden coches, y que lo único que proporcionarán al jugador son puntos de pérdidas.

Hay que hacer notar que en los dos primeros turnos el único mercado para coches de precio alto está en los distribuidores. Lo mismo ocurre con los coches de gama baja en el primer turno. Si planeas construir fábricas de coches de estas gamas en los turnos indicados, debes vender vía Howard o mediante la colocación de distribuidores, ya que no habrá ninguna ficha de demanda general disponible al final del turno.

ACCION Coger dos cubos de I+D

Esta acción no necesita explicación. Coge dos cubos de I+D de la reserva. No hay límite al número de ellos que puedes tener, a pesar que la reserva es el máximo disponible para todos.

ACCION Producir coches

Al seleccionar esta acción se pueden producir coches en cada modelo en la que se tengan fábricas. Por lo tanto, pueden construirse coches en varias factorías a la vez

El número de coches producido depende del número de fábricas en el espacio. La tabla de producción indica el número máximo y mínimo de coches que pueden ser producidos en función del número de fábricas en el espacio. Nótese que el rango varía en base al precio del coche. Las restricciones de mínimo y máximo sólo afectan al número de coches que pueden ser construidos en una ronda, no al número de coches que pueden ser construidos en un turno en un espacio concreto.

Si procedes coches en un espacio, entonces debes fabricar al menos el mínimo indicado en la tabla de producción, pero tampoco puedes construir más del máximo permitido indicado en la tabla. Puedes elegir no producir coches en un espacio. El coste de producir un coche se muestra en la tabla de costes de producción. Este es el coste por coche en un espacio. Si tienes una fábrica de piezas, entonces el coste por coche se reduce en \$20. Por ejemplo, costaría \$30 fabricar un coche de \$50.

Los coches producidos por una fábrica deben ser colocados en el mismo espacio que la fábrica.

	\$100	\$70	\$50
1-2	1-3	1-4	
3-4	4-7	5-9	
5-6	8-11	10-14	
			-\$20

	\$100	\$70	\$50
--	-------	------	------



EJEMPLO: Azul ha producido su máximo de tres coches, mientras que Verde ha optado por producir el mínimo, que es cuatro para dos fábricas.

Hay que pensar muy bien cuantos coches se fabrican, porque cada coche no vendido es un punto de Pérdida, aparte del dinero perdido en la fabricación (los coches no vendidos son retirados del cajetín de la fábrica y se devuelven a los jugadores, no se quedan ahí para poder venderlos más tarde).

ACCION Cerrar fabricas

Como una acción puedes cerrar todas las fábricas que tengas en un espacio de modelo. Al hacerlo, descarta la mitad de los puntos pérdidas acumulados redondeando hacia arriba.

Por cada fábrica (incluyendo la de piezas) que retires del espacio de modelo, ganas una cantidad de dinero igual al valor de la fábrica menos \$100. Cuando cierras una fábrica coloca una ficha de fábrica cerrada en el espacio. Eso impide que nadie pueda construir en ese espacio y contará como una fábrica a la hora de calcular las pérdidas. Las fichas de fábrica retiradas del espacio de modelo vuelven a tu reserva. Si al cerrar una fábrica hubieran coches construidos en la misma, no los retires. Los coches permanecen allí para poder ser vendidos en el momento correspondiente, por distribuidores, Howard o demanda.

Si hay una fábrica de piezas en el espacio, recibirás \$400 por su cierre.

El número de fichas de fábrica cerrada que se incluyen con el juego no limita el número de veces que la acción se puede realizar. Si las doce estuvieran en el tablero a la vez, y se necesitaran más, coge fichas de fábrica cerrada de los primeros espacios de modelo del tablero donde estuvieran: su retirada no debiera afectar al desarrollo del juego.



EJEMPLO: Verde decide cerrar sus dos factorías de Franklin, colocando una pieza negra de factoría cerrada sobre el espacio correspondiente y recibiendo doscientos dólares. Notese que el jugador azul seguirá recibiendo cubos de pérdida aunque la fábrica de Franklin esté cerrada (ver más adelante explicación sobre pérdidas por obsolescencia).

Prestamos

Puedes acabar encontrándote en una situación en la que necesites dinero líquido. Puedes tomar hasta dos préstamos en cualquier momento en el que necesites el dinero. Marca cuantos créditos has pedido colocando uno de tus marcadores de jugador en el espacio correspondiente del marcador de préstamos. Por cada préstamo toma 500 dólares en efectivo. En la fase de pérdidas paga 50 dólares de intereses. No podrás amortizar o cancelar el crédito aunque tengas dinero para ello. Al final de la partida debes repagar cada crédito a razón de 600 dólares cada uno (los bancos no eran muy amigables en aquella época, aunque tampoco es que lo sean ahora...)

1 loan

2 loans

Fase cuatro: Venta de coches por Howard

El jugador que hubiera escogido a Howard debe vender dos de sus coches de cualquier factoría y modelo, pudiendo ser de la misma o diferentes fábricas. El jugador siempre vende al precio más alto en el caso de coches de gama baja o media. Recoge el dinero en efectivo que obtengas con la venta y devuelve los coches vendidos a tu suministro. Es obligatorio vender de este modo, no puedes renunciar a tus ventas vía Howard.

Fase cinco: Venta de coches por distribuidores

En orden de juego, cada jugador tiene la oportunidad de vender un coche a través de sus distribuidores previamente colocados. Procede así hasta que todos los jugadores hayan vendido los coches que puedan mediante sus distribuidores.

Tus piezas de distribuidores deben empezar esta fase colocadas en los tres cajetines grandes del lado del derecho del tablero. Cuando llega el turno de un jugador, éste debe mover una de esas piezas a un espacio vacío de la izquierda. Las tres clases de espacio se corresponden con los tres precios de modelos de coche. Según muevas tu distribuidor a uno u otro tipo de espacio, éste te permitirá vender uno de los coches de ese tipo, nunca un coche de otra clase. Un distribuidor en el cajetín de gama alta puede ser movido a espacios de venta de gama alta o media. Uno colocado en el cajetín de gama baja puede ser movido a espacios de gama baja o media. Los que están colocados en el cajetín de gama media pueden ser movidos a cualquier espacio de venta. Cuando mueves uno de tus distribuidores coge un coche de cualquiera de tus fábricas correspondiente a la gama del distribuidor que has movido y ponlo sobre los cajetines de venta, siempre en el espacio de mayor valor en el caso de vehículos de gama media o baja. Repite el proceso hasta que todas las ventas posibles se hayan efectuado. No puedes decidir no realizar una venta si tienes un distribuidor que pueda llevarla a cabo. Tampoco puedes ocupar espacios que no te permitan vender con el solo objetivo de impedir las ventas de los demás: para mover un distribuidor debes poder vender un coche.

El número de ventas potenciales crece según avanza el juego. En el primer turno solo los espacios marcados como 1-4 pueden ocuparse. En el segundo turno se añaden los espacios 2-4 a los del primer turno. En el tercero y cuarto todos los espacios quedan a disposición de los jugadores.

Los jugadores toman ahora el dinero por las ventas realizadas a través de sus distribuidores. Los coches se retiran de los cajetines de venta y se devuelven a los jugadores. Ahora mueve las piezas de distribuidor a los cajetines que queden a su derecha, es decir, los distribuidores que hayan vendido coches de gama baja pasan al cajetín de gama baja, y así con los de gama media y alta.

Si un jugador no pudo vender coches con uno o varios de sus distribuidores, la pieza se le devuelve junto con un cubo negro de pérdidas por cada uno de esos distribuidores no usados

EJEMPLO: Amarillo juega primero y tiene la opción de vender coches de gama media o baja, y decide hacerlo con uno de gama media. Rojo y Azul hacen lo mismo mientras que Verde decide vender un coche de gama alta. El jugador amarillo no podría haber usado sus distribuidores para vender coches de gama alta porque eso le supondría subir dos niveles desde el cajetín de gama baja. Como estamos en el segundo turno, solamente seis coches de gama medio podrán venderse. Rojo y amarillo tienen coches de gama baja por lo que podrán venderlos. Verde queda con un distribuidor sin usar, por lo que recibirá un cubo negro de pérdidas y se le devolverá el distribuidor no usado. El resto de distribuidores son colocados a la derecha. Amarillo gana 400 dólares, rojo 500 dólares, azul 300 y verde gana 400.



Fase Sexta: Decisiones ejecutivas

Pensemos en esto como una pausa en la fase de ventas, una que permite que los jugadores puedan incrementar las posibilidades potenciales de vender sus coches. Además en esta fase se resolverá el orden de juego del siguiente turno.

Siguiendo su orden de turno cada jugador tiene la oportunidad de tomar una decisión ejecutiva. Este proceso se repite hasta que todos los jugadores hayan pasado. Las decisiones ejecutivas que un jugador puede tomar son estas:

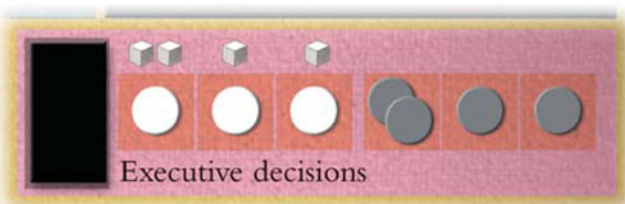
Cerrar una factoría

Comprar un marcador de bonus de venta

Tomar uno o dos marcadores de venta reducida

Pasar

Cerrar factoría: Solo un jugador puede coger la pieza de factoría cerrada para colocarla y proceder al cierre de las fábricas que tenga en un modelo de automóvil. El cierre funciona exactamente igual a como se explicó al hablar de las acciones de cada jugador.



Comprar un marcador de bonus de venta: Hay tres marcadores de este tipo que se pueden comprar. El primero cuesta dos cubos de desarrollo blancos, el segundo y el tercero cuestan solamente uno. El primer jugador que compre un marcador de bonificación debe empezar pagando siempre dos cubos de desarrollo. Solo después podrán comprarse los marcadores de bonus que cuestan un solo cubo. Cuando se compra uno de estos marcadores debe colocarse inmediatamente en uno de los espacios de modelo de coche. Solo se puede tener un marcador de bonus por espacio.

Coger marcadores de venta reducida: Hay un grupo de dos marcadores de venta reducida y dos grupos de un marcador. Como acción ejecutiva puedes tomar el grupo de dos marcadores o uno de los dos de un solo marcador. Si coges los dos marcadores debes colocarlos en el mismo espacio de modelo de coche. Si coges un marcador individual, no podrás colocar un segundo marcador durante ese turno de decisiones ejecutivas en el mismo espacio que el primero. Sin embargo si es posible que en un mismo espacio de modelo se coloquen un marcador de bonus y un marcador de venta reducida. No obstante, nunca se pueden colocar marcadores de venta reducida en espacios de coches de gama alta.

Los marcadores de venta reducida y bonus te permitirán vender más coches en la fase de venta por demanda.

Pasar: Si no realizas ninguna acción ejecutiva debes pasar. Coloca tu marcador de jugador, que debe estar sobre el personaje que eligieses en la anterior ronda, en el primer espacio libre del marcador de orden de turnos. De este modo se irá configurando el orden del siguiente turno.

Fase séptima: Venta por demanda

Es tiempo de que los jugadores revelen sus fichas de demanda. En el primer turno solamente tendrán una cada uno que deben poner sobre los cajetines de los coches de media gama. En el segundo turno tendrán dos fichas, la de mayor valor se usará para los coches de gama media y la de menor valor para los de gama baja. En el tercer y cuarto turno también tienen dos fichas de demanda pero se colocan de forma inversa, la mayor para los coches de gama baja y la menor para los de gama media. En el tercer turno, una vez se hayan revelado todas las fichas en esta fase séptima, se coge una sola ficha más de la bolsa (no una por jugador, sino solo una única ficha) que se usa para conocer la demanda de los coches de gama alta. Además, en el cuarto turno otra ficha se roba de la bolsa y se suba al valor de la demanda de los coches de gama baja.

Las fichas de demanda muestran el número de coches de cada clase que se podrán vender. Hay dos cajas para los coches de media y baja gama, ya que los jugadores pueden vender a precio reducido mediante sus marcadores de venta reducida. No obstante, a los efectos de determinar la demanda, estas dos cajas se entienden como una sola.



EJEMPLO: En el segundo turno la más alta de cada par de fichas de demanda es para los coches de gama media y la más baja para los de gama económica. La demanda total de coches de gama media es de dieciséis y la de coches de gama baja de once.

El orden de venta es determinado por la posición de las fábricas de los jugadores en el tablero. Se venden coches desde el punto más avanzado al más retrasado para cada gama de coches. Un coche se vende por cada espacio y el proceso se repite hasta que la demanda es alcanzada. Todos los coches no vendidos se devuelven a los jugadores que también reciben un cubo de pérdida por cada uno de ellos.

Cada marcador de bonus o de venta reducida te permite vender coches más rápidamente. Por cada marcador vendes un coche más, de forma que si tienes dos, por ejemplo, venderías tres coches en ese espacio. Si el espacio contiene algún marcador de precio reducido, todos los coches de esa fábrica deben venderse en la caja de precio reducido, es decir, que en caso de gama media se vendería a 100 dólares y en caso de gama baja a 70 dólares. Recuerda que un mismo espacio puede tener una mezcla de un marcador de bonus de venta y un marcador de venta reducida. Después se procede con el siguiente espacio libre y el propietario vende uno o más coches según tuviese o no marcadores en dicho espacio de modelo.



EJEMPLO: El orden de la venta será amarillo-rojo-verde-azul. Cada espacio podrá vender un coche salvo el rojo que podrá vender dos coches cada vez que el turno pase por ese espacio.

Se repite todo el proceso hasta que los jugadores han vendido tantos coches como puedan, lo que depende de la cantidad de demanda para cada clase de coche. Los jugadores toman entonces su dinero dependiendo de las ventas que hubieran logrado (recuerda que si vendes coches en espacios con marcadores de venta reducida debes colocar las ventas en la caja de menor valor). Los jugadores reciben todos los coches que han vendido así como los que no han logrado vender, aunque en este caso debe hacer frente a un cubo negro de pérdidas por cada coche no vendido. Todos los marcadores de venta son entonces retirados del tablero.

Fase Octava: Pérdidas

Las nuevas empresas de automóviles se convirtieron en las más grandes compañías de su tiempo. Sus directores y ejecutivos no estaban preparados ni acostumbrados a administrar tamañas empresas, por lo que se produjeron pérdidas por ineficiencia que en este juego se representan mediante los cubos negros de pérdidas.

Al final del turno deben comprobarse cuantas pérdidas asume cada jugador. Comprueba la fábrica más avanzada para cada una de las tres clases de gama de coches. Esta fábrica no recibe pérdidas por obsolescencia. La que esté inmediatamente detrás (siempre dentro de la misma gama baja/media/alta) recibe un punto de pérdidas. La siguiente dos, la siguiente tres, y así hasta la última. Los espacios con fábricas cerradas no reciben puntos de pérdidas pero cuentan al comprobar cuántos puntos reciben los demás espacios situados por detrás.



EJEMPLO: Amarillo no recibe pérdidas, rojo un cubo, verde dos y el azul tres puntos de pérdida.

Cada punto de pérdida se representa por un cubo negro. Cinco cubos negros se representan por un disco de pérdidas.

Si seleccionaste Sloan como personaje, tendrás aún su disco de color plata. Entrégalo y a cambio descarta la mitad de tus puntos de pérdida redondeando cualquier resultado impar hacia arriba. (ej si tienes nueve cubos entrega cinco y quédate con cuatro).

Ahora debes pagar pérdidas por esos cubos. El valor será de entre 10 y 40 dólares dependiendo del turno en el que se encuentre la partida. El valor exacto se muestra en el tablero justo debajo del contador de turnos. Una vez pagas el valor de los cubos no te deshaces de ellos, debes mantenerlos. Solo puedes deshacerte de los cubos escogiendo a Sloan o Chrysler, o bien cerrando las fábricas.

\$10	\$20	\$30	\$40
1st turn	2nd turn	3rd turn	4th turn

Para finalizar el turno, todos los jugadores con préstamos pagan 50 dólares por cada uno de ellos.

Fase novena: Finalización del turno

Retira las fichas de demanda y colócalas de nuevo en la bolsa de tela. Asegúrate de que todos los coches se han devuelto a los jugadores. Comprueba que los marcadores especiales de Ford, Sloan y Chrysler se hallan de nuevo sobre los personajes respectivos. Recolocación todos los marcadores del espacio de decisiones ejecutivas y rellena los personajes con los cubos blancos de investigación y desarrollo que corresponda. Los cubos de investigación y desarrollo que no se hayan utilizado en turnos anteriores no se acumulan en ningún caso.

Mueve el marcador de turnos un espacio.

Ya estás listo para empezar un nuevo turno.

El juego acaba cuando los cuatro turnos son completados. En el cuarto turno puedes puentear esta fase y proceder a comprobar quién es el ganador.

Ganando el Juego

Al final del juego los jugadores reciben todo el dinero que valgan las fábricas que actualmente tengan abiertas en el tablero. Este valor es igual al precio que costó construirlas en su localización correspondiente. También se recibe el valor nominal de la factoría de piezas (500 dólares).

Los jugadores añaden este dinero al que ya tenían.

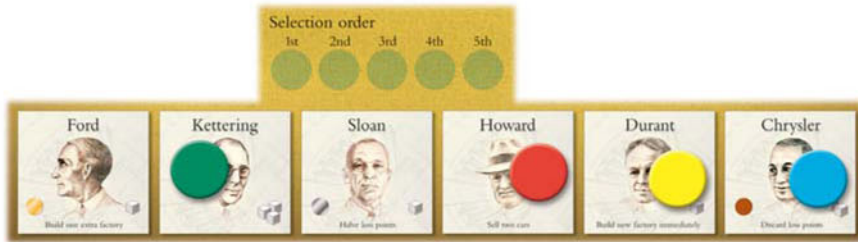
Luego repagan los créditos a razón de 600 dólares por cada uno de ellos.

El jugador con más dinero gana la partida, en caso de empate el que fuera primero en orden de turno gana.

Ejemplo de Juego

Se cubren los dos primeros turnos de una partida de cuatro jugadores.

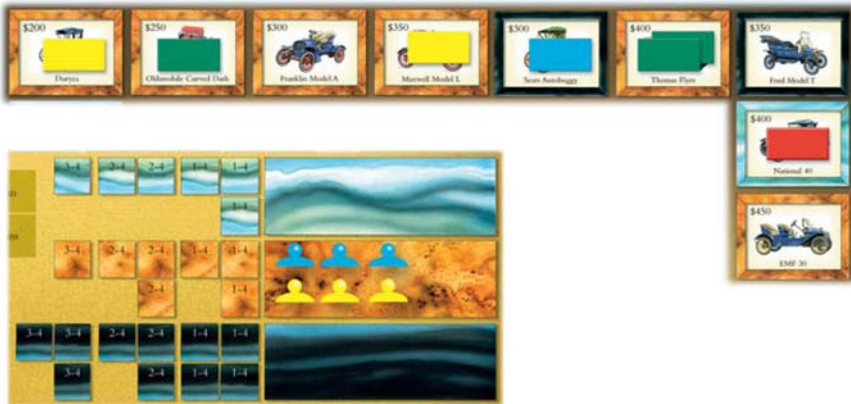
En el primer turno el orden de juego es rojo-amarillo-verde-azul. Ese será el orden en el que los jugadores seleccionen sus personajes. El rojo selecciona a Howard lo que le permitirá vender dos coches más tardes en ese turno. El verde toma tres cubos de investigación y desarrollo y el amarillo toma uno, construyendo una factoría en ese mismo momento gracias a Durant. El azul toma otra cubo porque escoge a Chrysler, lo que le permitirá al final del turno deshacerse de un cubo negro de pérdidas. El orden de juego será a partir de ahora durante este primer turno: verde-rojo-amarillo-azul.



Primera Ronda de acción: Amarillo construyó en los modelos Duryea una fábrica debido a que escogió a Durant como personaje especial. El verde construye una factoría en el modelo Oldsmobile lo que le cuesta 250 dólares y un cubo blanco de investigación y desarrollo. Rojo decide tomar dos cubos de investigación y desarrollo. Amarillo construye una factoría de Maxwell por 350 dólares y tres cubos de investigación. El azul paga 300 dólares y un cubo blanco de investigación y desarrollo por construir en la Sears Autobuggy.



Segunda Ronda de acción: Verde construye dos factorías en la Thomas Flyer a un coste de 800 dólares y un cubo de investigación. Rojo paga tres de estos cubos y 400 dólares por colocar su factoría en el espacio de National. Amarillo y azul deciden colocar tres distribuidores en las cajas correspondientes del tablero.

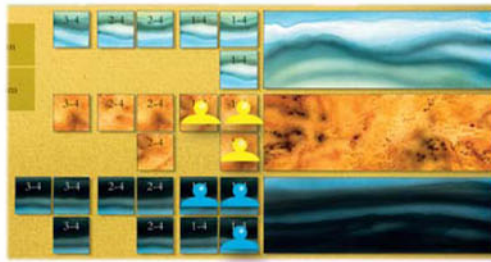


Tercera Ronda de acción: Verde produce diez coches, aun coste de 700 dólares. Rojo dos a 200 dólares. Amarillo produce seis coches por 420 dólares y azul produce tres automóviles por 150 dólares.

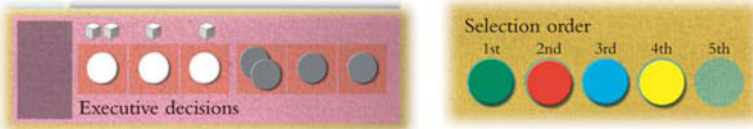


Venta vía Howard: Rojo debe vender sus dos coches producidos, cada uno por 200 dólares lo que le reporta 400 que paga inmediatamente el banco.

Vender vía distribuidores: Como amarillo y azul no compiten entre ellos venderán sin problemas los seis coches que les corresponden por sus distribuidores. Amarillo vende sus tres coches de gama media por 450 dólares y azul los tres de gama baja por 300 dólares que cobran inmediatamente.



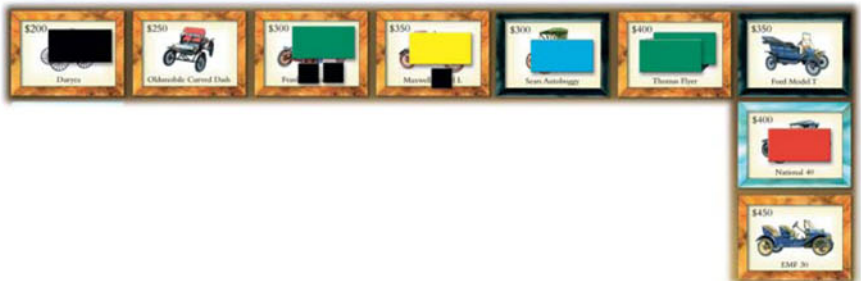
Decisiones ejecutivas: Verde y rojo deciden no tomar decisiones ejecutivas y por tanto se colocan en este orden en para el turno siguiente. Amarillo cierra la factoría en Duryea y recibe 100 dólares del banco, reemplazando su pieza de fábrica por una pieza negra de fábrica cerrada. Azul pasa y amarillo pasa también cerrando las decisiones ejecutivas.



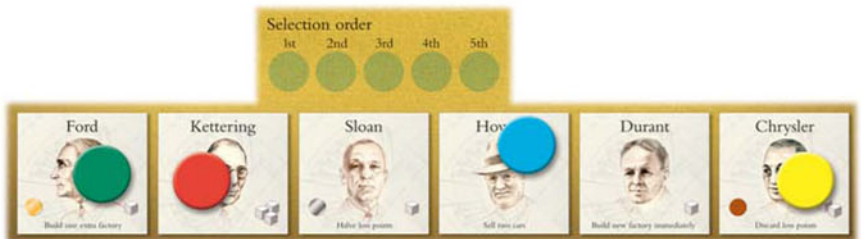
Vender vía fichas de demanda: Los jugadores revelan sus fichas de demanda. Solamente verde y amarillo tienen aún coches por vender. La venta comenzará con los Thomas Flyer y continuará hacia atrás, con un coche vendido por cada espacio. Los coches se venderán por 150 dólares. Hay trece coches para vender pero la demanda es solo de doce coches de gama media. Un coche no se puede vender de los fabricados en el espacio Thomas Flyer. El jugador verde recibe un punto de pérdida y el coche para que lo devuelva a su suministro. Amarillo vende todos sus coches por 450 dólares y verde vende nueve de ellos por 1350 dólares.



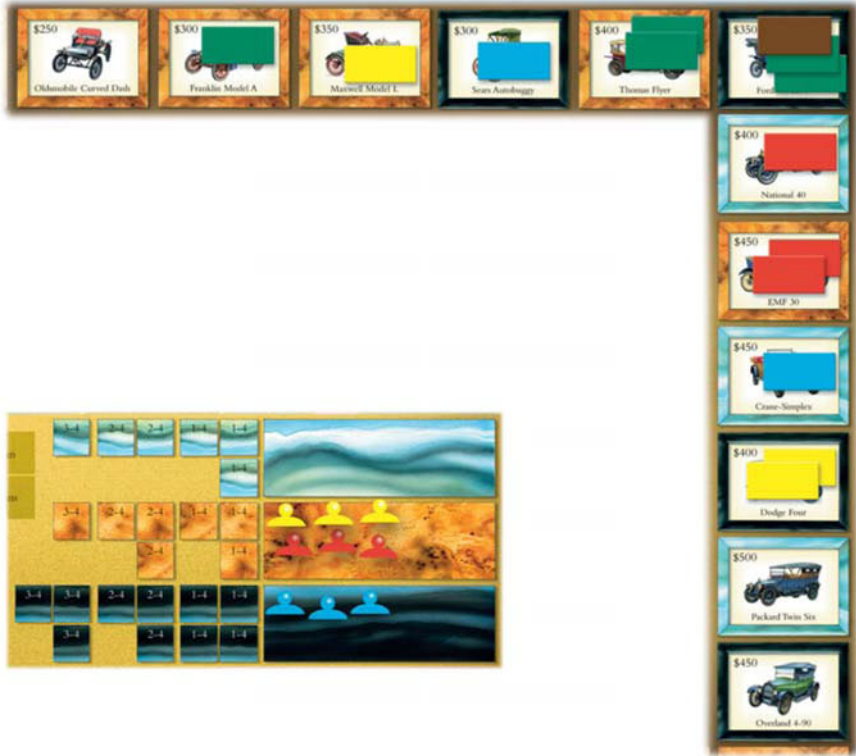
Pérdidas: Los cubos de pérdida se colocan del siguiente modo. Rojo y azul evitan tomar pérdida alguna. Amarillo toma un cubo y paga 10 dólares. Verde tiene dos factorías, aunque la primera no asume pérdidas la segunda recibe dos cubos, que se unen al cubo que ya tenía por no vender uno de los coches producidos haciendo un total de tres. Verde paga 30 dólares.



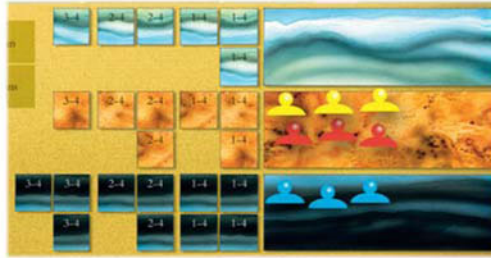
Segundo turno: Verde selecciona Ford, rojo Kettering, azul Howard y amarillo Chrysler.



Primera Ronda de acción: Verde construye dos factorías y una fábrica de piezas en el espacio del Ford Modelo T. La factoría extra que puede construir es gracias a haber escogido el personaje de Ford. El coste final es de 1200 euros y no debe pagar cubos de investigación y desarrollo. Rojo construye dos factorías en el espacio del Crane Simplex. Amarillo hace lo propio con dos factorías en el espacio de los Dodge.



Segunda Ronda de acción: Verde produce cinco coches en el espacio de Ford Modelo T, siete en el de los Thomas Flyer y tres en los Franklin. Los coches Ford Modelo T se pagan a un precio reducido gracias a la fábrica de piezas. Como es más dinero del que verde tiene en líquido, éste debe pedir un crédito, recibe 500 dólares y coloca su pieza de jugador en el espacio de créditos. Rojo coloca tres distribuidores. Azul construye factoría en espacio de los Overland y amarillo toma dos cubos de investigación y desarrollo.

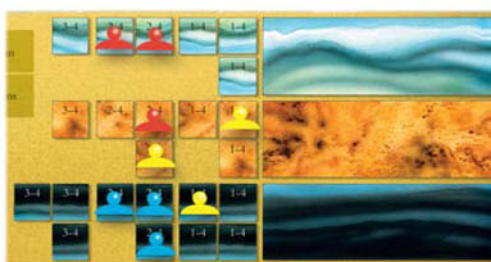


Tercera Ronda de acción: Verde cierra la factoría Franklin y toma 200 dólares de la banca, descartando también dos de sus tres cubos negros de pérdidas. Todos los demás jugadores producen coches como se ve en el ejemplo gráfico.

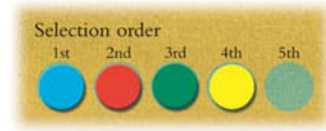
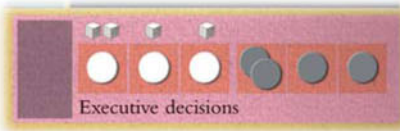


Venta vía Howard: Azul vende sus dos Crane Simplex por 400 dólares.

Vender vía distribuidores: Los jugadores venden coches como se muestra en el ejemplo. Amarillo escoge vender un coche de gama baja con su último distribuidor. Rojo gana 550 dólares. Azul 300 dólares y amarillo 400. Fijate que azul no podría haber usado su distribuidor para vender coches de gama alta porque solo puede ascender o descender un nivel, por lo que azul decidió vender sus dos coches de gama alta vía Howard.

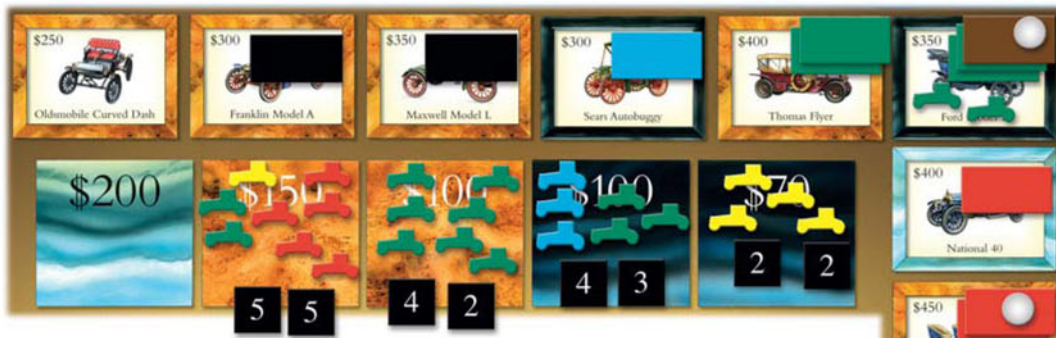


Decisiones ejecutivas: Verde paga dos cubos de investigación y desarrollo para comprar un marcador de venta con bonus que coloca en el espacio de los Thomas Flyer. Rojo compra el segundo de estos marcadores por un cubo blanco y lo coloca en el espacio de los EMF. Azul pasa, y amarillo cierra las factorías que tiene en el modelo Maxwell. Descarta un punto de pérdida y recibe 250 dólares. Verde toma los dos marcadores de venta reducida y los coloca en el espacio del Thomas Flyer. Rojo pasa. Amarillo también toma reducir sus precios recogiendo un marcador de venta reducido y colocándolo en el espacio del Dodge Four. Verde y amarillo pasan.



\$200 Duryea	\$250 Oldsmobile Curved Dash	\$300 Ford Model A	\$350 Maxwell Model L	\$300 Overton Autobuggy	Thomas Flyer	\$350 Ford Model T
\$750 Cadillac 452	\$200	\$150 5 5	\$100 4 2	\$100 4 3	\$70 2 2	\$400 National 40
\$600						\$450 EMF
						\$450 Crane-Simplex
						\$400 Dodge Four
						\$500 Packard Twin Six
						\$450 Overton 4-90

Vender vía fichas de demanda: Los jugadores revelan sus dos fichas de demanda, asignando la más alta a los coches de rango medio y las más baja a los coches de gama baja. El total de demanda para los coches de gama baja es mayor al total producido, por lo que todos se venden. Date cuenta de que amarillo aún tiene que vender sus cuatro coches al precio reducido al haber adquirido marcadores de venta reducida. Sin embargo, las cosas no son tan fáciles en el mercado de los coches de gama media.



En la primera ronda de venta rojo vende dos de sus EMF porque tiene un marcador de bonus colocado en ese espacio del tablero. Verde vende cuatro Thomas Flyers, siendo esos tres coches adicionales resultado de tener tanto un marcador bonus de venta como uno de precio reducido. Amarillo vende su Maxwell, verde un Franklin. EN la ronda segunda de venta, rojo venderá otros dos EMF y verde sus tres restantes Flyers y el último Franklin. Rojo solo puede vender un EMF más porque el total de coches vendidos ha igualado ya la demanda de dieciséis coches. Los Flyers del jugador verde se venden a 100 dólares. Rojo debe tomar un cubo de pérdida.



Puntos de pérdida: Las pérdidas se asignan del siguiente modo: verde toma tres puntos de pérdidas que añaden al cubo que ya tenía acabando con un total de cuatro, lo que supone unas pérdidas de 80 dólares. Amarillo tiene un punto de pérdidas pero lo descarta por haber seleccionado a Chrysler (podría haber descartado dos cubos pero solamente tiene uno). Rojo toma un cubo rojo que añade al que ya tenía por no haber vendido uno de sus automóviles, por lo que debe pagar 40 dólares por los dos cubos de pérdida. Azul toma tres cubos y paga 60 dólares. Fíjate que si un jugador tuviese una factoría en el espacio de los Oldsmobile debería afrontar nada menos que cuatro cubos de pérdida.



Notas del Diseñador

Las librerías de segunda mano son un gran lugar para encontrar temas nuevos. Por una serie de circunstancias bastante complejas de explicar, me encontré un día en una librería de Sedburgh que tenía un precioso libro ilustrado de aviones. Eso me hizo pensar en crear un juego de aviones con imágenes e ilustraciones antiguas de los mismos. Una vez acabado este proyecto, que quizás vea la luz algún día, pensé en los automóviles como el siguiente paso lógico para ser representados de esta forma en un juego de mesa. Afortunadamente esto fue justo antes de un viaje a Hay-on-Wythe que es la segunda capital de los libros usados en Gran Bretaña, y es posible que del mundo entero. Hasta en los garajes había libros a la venta uno de los cuales contenía exactamente las ilustraciones que buscaba, por lo que pensé que tendría que hacerme con el trabajo de Peter Dennis para rehacer esas ilustraciones para el juego, pero una rápida búsqueda en el google me hizo descubrir que el artista que las había creado seguía vivo, trabajando, y que vivía apenas a unos veinte minutos de la casa de los padres de mi socio en Cornwall. Mike Atkinson, a la sazón el diseñador de esas ilustraciones, se ofreció amistosamente a reproducirlas para mí y también a crear la cubierta de la caja del juego.

Incluso el resultado final se mejoró por errores. Creía haber ordenado veinticuatro fichas de demanda para cada copia del juego pero en efecto solo había pedido dieciséis. Por alguna razón el juego funcionaba mejor con esas dieciséis con respecto a como lo hacía originalmente. Me escapé por poco esta vez.

Estoy contento con el resultado final del diseño del juego. Tener un tema interesante por sí solo no es garantía de un buen diseño. Es sorpresivamente complicado encontrar buenos libros sobre la historia de la industria automovilística. Verás muchos con preciosas fotos en ellos pero muy pocos que cuenten la historia real. La particular localización en América se realizó debido a la mayor profusión de textos que hablan sobre la vida de personajes como Chrysler o Ford. Desde las primeras pruebas me di cuenta de que el juego tenía potencial. Esto es algo completamente casual. He diseñado cientos de juegos y la mayoría requieren de un duro y largo trabajo para convertirlos en algo divertido. Pero Automobile se creó en apenas un fin de semana largo durante una convención de juegos. Baycon para ser más exacto.

Como he hecho en otros juegos de la serie Treefrog no voy a aburrirlos con consejos estratégicos. El juego versa sobre hacer dinero o tienes el talento para lograrlo o eres maestro de escuela.

Martin Wallace

Credits

Game designed by Martin Wallace

Car illustrations and cover by Mike Atkinson, supplementary illustrations by Peter Dennis

Graphic design by Solid Colour

Playtested by a huge number of people, including Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Richard Spilsbury, Geoff Brown, Don Oddy, Stewart Pilling, Jerry Elsmore, James Hamilton, Martin Hair, Chris Boote, Richard Dewsbury, Tony Simons, Chris Dearlove, Philip Honeybone and lots of people at Baycon, Sorcon, Leiria Con, and Stabcon.

Thanks to Mary and Ravindra Prasad, Henning Kröpke, Mik Svellöv, Pete Card, and Larry Levy.

Special thanks to Julia Bryan.

You can check out the latest Warfrog games at: www.warfroggames.com

You can contact Warfrog at: martin@warfroggames.com

The rules to 'Automobile' are © Martin Wallace 2008.

Car and cover illustrations © Mike Atkinson 2008.

Traducción: Gelete y DReaper

Revisión: Deinos

Maquetación: MyMenda



Ayuda de Jugador

SECUENCIA DE TURNO

1. Roba fichas de demanda
2. Elige un personaje
3. Juega acciones (tres rondas)
4. Vende vía Howard
5. Vende vía distribuidores
6. Decisiones ejecutivas
7. Vende por demanda
8. Pérdidas
9. Final de turno

ACCIONES DE JUGADOR

Construir fábrica

Construye una o dos factorías en un espacio de modelo del tablero. El coste por factoría es el que se encuentra impreso en la localización. Debes gastar cubos de I+D para construir por delante de la factoría más desarrollada en ese momento: un espacio un cubo, dos tres cubos, tres espacios seis cubos, etc. Si construyes en un espacio vacío por detrás de la industria más avanzada no debes pagar I+D. Puedes construir una fábrica de piezas al coste de 500 dólares.

Coloca distribuidores

Puedes colocar hasta tres distribuidores en los cajetines de la derecha del espacio de distribuidores.

Coge dos cubos de I+D

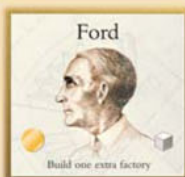
Produce coches

Puedes producir coches en todos los espacios en los que tengas factorías. Si decides construir en un espacio determinado has de cumplir con el tope y el mínimo de coches que se pueden construir en dicho espacio, lo que depende del número de factorías que tengas en el mismo. Esta cantidad y el coste por coche se muestran en la tabla de producción del tablero. Reduce 20 dólares por coche si en ese espacio de producción tienes una fábrica de piezas.

Cierra una factoría

Retira todas las factorías de un espacio de modelo de coches. Coloca una pieza de factoría cerrada en el espacio y descarta la mitad de tus puntos de pérdida redondeando hacia arriba. Toma dinero del banco equivalente al coste original de cada factoría menos 100 dólares.

Personajes



Una vez en la ronda de acciones puedes construir una factoría en un espacio en el que ya tengas al menos otra. Devuelve el marcador de Ford al hacerlo. Puedes construir esa factoría incluso aunque tu acción principal no sea la de construir. Incluso puedes hacerlo a la vez que la acción de construcción de forma que crees tres factorías en un mismo espacio durante tu acción de construcción. Puedes elegir construir tu fábrica de piezas en lugar de una factoría estándar. Ford te permite además coger un cubo de I+D.



Coge tres cubos de I+D.



Durante la fase de pérdidas, después de recibir todas las pérdidas debidas pero antes de pagarlas, puedes devolver la mitad de las mismas redondeando hacia arriba. También puedes coger un cubo I+D.



Durante la fase de Venta de Coches por Howard debes vender dos de tus coches a esta caja. Obtienes el precio más alto por ello.



Construyes una factoría inmediatamente después de seleccionar el personaje. La debes construir en un espacio vacío y has de pagar los costes normalmente, tanto en dinero como en cubos I+D. El personaje te da además un cubo I+D que puedes usar al construir la factoría extra.



Durante la fase de pérdidas descarta un número de cubos de pérdidas igual al del turno en que se halle la partida. Si estás en el turno dos, por ejemplo, descarta dos cubos. Hazlo después de recibir las pérdidas pero antes de pagarlas. Además coge dos cubos I+D.

		\$100	\$70	\$50
Production		1-2	1-3	1-4
		3-4	4-7	5-9
		5-6	8-11	10-14
				-\$20