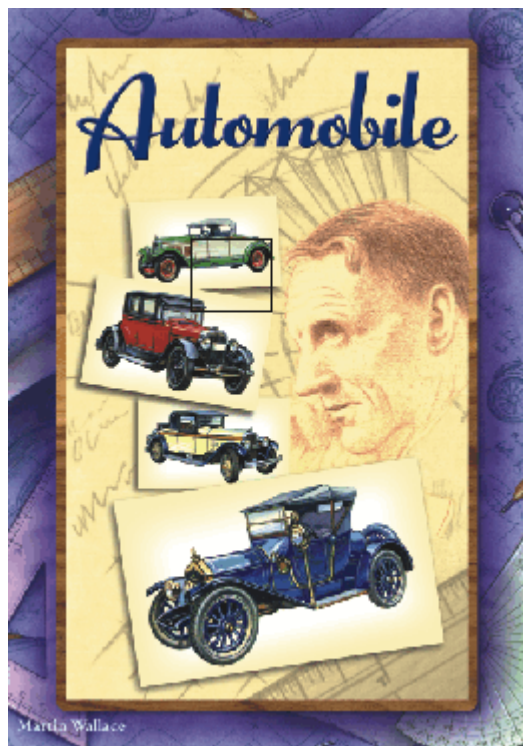


Reseña de Automobile (de Martin Wallace)



Traducción "libre" de la reseña de Paulo Soledade, aparecida [aquí](#), con motivo de un encuentro lúdico en Portugal, donde asistió el creador del juego, y se jugó en base a un prototipo.

Este juego saldrá a la venta en junio de 2009.

[Mario Aguila](#)

Martin nos dijo que este es probablemente su mejor juego. Esa es una declaración arriesgada, pense, proviniendo del hombre que creó Age of Steam y Brass (entre otros). Pero funcionó muy bien como provocación. En el [LeiriaCon](#), cuando finalmente Martin preguntó ¿quien quiere jugar Automobile?, yo y otros levantamos de inmediato nuestros brazos y gritamos "yo, yo, yo".

La tarea no era fácil para Automobile. Podría haber merecido mi atención desde el comienzo, pero una vez más recordé una conversación mantenida con Martin Wallace en la noche anterior y recordé la pasión demostrada cuando hablaba sobre el juego. En verdad habla muy

apasionadamente de todos sus juegos, pero en este caso se veía diferente, porque creía que este juego en particular era un logro especial.

Comenzando la revolución

Primero que todo, somos emprendedores que deseamos hacer dinero construyendo fábricas de automóviles, haciendo investigación y desarrollo en el rubro, y vendiendo autos.

Realizamos estas acciones usando algunas de las habilidades que empresarios reales en verdad tuvieron. Es decir, podemos ser Ford o Chrysler o Durant o cualquier persona que deseemos. Cada jugador, en orden de juego, puede elegir la habilidad de uno de esos personajes. Esta elección también establece el orden en el que los jugadores jugarán cada ronda.

Desde que esta es una visión preliminar haré, con más acuciosidad, una breve explicación de las reglas, y cómo el juego funciona en términos generales.

Los personajes tienen diferentes habilidades y son importantes para cada jugador según sea la fase del juego y la estrategia seguida. A veces es más importante tener a Kettering, quien le da a cada jugador 3 cubos de Investigación y Desarrollo; a veces es importante tener a Howard, porque es bueno para las ventas. Lo más importante a recordar es que todos estos personajes ayudan a obtener los objetivos, ya sea vendiendo primero que los demás o disminuyendo pérdidas, u otorgándonos cubos de Investigación y Desarrollo.

En esta fase, el tipo de ayuda que se puede obtener por cada Personaje es muy importante, pero no se puede minimizar la importancia del orden de juego. Si un jugador escoge a Chrysler, aunque otorga buenos beneficios, juega en último lugar, lo que en este juego no es una buena cosa. Por lo tanto, el balance entre jugar antes y escoger el Personaje es algo para recordar.

3.- Tomando decisiones: 3 rondas de acciones (fondo verde en el marcador de fases)

Después de escoger los Personajes, los jugadores tienen 3 rondas de acciones para hacer cosas. Este es el corazón de la ronda y los jugadores, siguiendo el orden de Personajes, pueden hacer una de estas:

- Construir una fábrica de automóviles
- Producir vehículos
- Obtener cubos de Investigación y Desarrollo
- Desmantelar una fábrica
- Poner hasta 3 Distribuidores en la casilla de venta.

Trataré de explicar estas acciones.

Primero que nada, los cubos de Investigación. Una de las posibles acciones es tomar 2 de estos cubos. ¿Para qué sirven? Como pueden haber advertido, el tablero tiene una línea de tiempo de la industria automotriz. Los coches aparecen en el tablero en sentido horario, desde los más antiguos a los más nuevos, con diferentes precios.

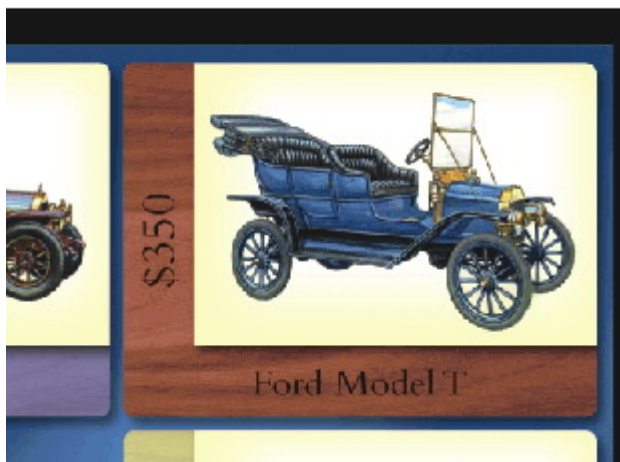


Estos vehículos tienen un fondo de color que indica el tipo o clase respectiva. Púrpura son vehículos de clase alta, café de clase baja (producción masiva) y amarillos de clase media.

Si un jugador desea construir una fábrica en el siguiente espacio disponible en la línea de vehículos del borde del tablero, debe pagar un cubo de Investigación, significando con ello que debe hacer cierta investigación con la finalidad de construir ese tipo de auto. Si el jugador desea construir un vehículo que se encuentra dos espacios más adelante, debe pagar 3 cubos (1 por el primer espacio, dos por el segundo espacio). Por ende, esto significa que los jugadores no necesitan producir vehículos en orden; siempre podrán producir coches modernos, no estando constreñidos a producirlos siguiendo estrictamente la línea del tiempo. Podemos ser creativos. Y debido a que la mayor parte de los autos modernos se venden mejor, esto puede ser una buena inversión, que es exactamente el meollo del juego: buenas inversiones.



La acción de Construir una Fábrica es tan simple como eso. Debemos encontrar un espacio vacío en las casillas de vehículos, pagar con cubos de Investigación y Desarrollo de ser necesario (si un jugador construye una fábrica entre dos vehículos en actual producción, no se requieren cubos, porque se asume que técnicamente la tecnología necesaria ya ha sido descubierta) y pagar al banco en dinero por esa fábrica. Por ejemplo, la fábrica para el modelo Ford T cuesta \$350.



El número máximo de fábricas de un mismo modelo que un jugador puede tener es de 3.

Si un jugador tiene una fábrica, naturalmente querrá Producir autos. Aquí cada jugador debe elegir la cantidad que desea producir. La tabla de producción en la parte izquierda del tablero, muestra cuantos vehículos puede producir un jugador (un valor mínimo) y el máximo permitido.

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

Por ejemplo, si un jugador tiene dos fábricas en un espacio, produciendo autos púrpura, (de la segunda columna, de clase media) debe producir desde 4 a 7 vehículos y pagar \$70 por cada uno. Un jugador puede tener distintos modelos púrpura en producción (lo que es normal) y producir 4 de uno de esos modelos y 7 de otro modelo púrpura. Depende del jugador el decidir la cantidad de autos que desea producir en una fábrica, en la medida que se respeten las cantidades mínimas y máximas. Los vehículos ya fabricados se

colocan en pilas del color del jugador, al interior de la casilla del vehículo respectivo.

Disminución de pérdidas. Una de las cosas más importantes que le escuché a Martin Wallace acerca de este juego fue: "disminuye las pérdidas". "Deshazte de esos cubos negros", dijo.

Los cubos negros representan pérdidas, como ya pueden haber advertido. Cada vez que una fábrica no vende un vehículo, recibe un cubo negro. Estos son muy importantes porque le cuestan dinero a los jugadores durante el desarrollo del juego. Por cada cubo negro que el jugador posea al finalizar la ronda, una cierta cantidad de dinero debe ser pagado al banco, la cantidad por cada cubo va desde \$10 en la primera ronda hasta \$40 en la cuarta. Por lo tanto, si un jugador tiene 10 cubos negros al finalizar la partida, lo que no es inusual, debe pagar \$400 por pérdidas!

Por otro lado, las fábricas sufren pérdidas por el solo hecho de quedar obsoletas. Incluso vendiendo todos los autos, una fábrica puede sufrir pérdidas. La línea de tiempo perimetral al tablero muestra qué fábricas no sufrirán pérdidas. La fábrica más moderna de cada tipo de autos (de clase baja, media o alta) no sufrirá pérdidas. La siguiente fábrica recibirá un cubo negro, la siguiente, 2 y así sucesivamente. Repito, esto ocurre para cada clase de auto.



Imagínense que todos los espacios están ocupados (con al menos una fábrica encima) desde la casilla 1, arriba a la izquierda -Duryea- hasta la casilla 8 (la primera fábrica de clase alta, el National 40). Esto significa que al finalizar la ronda, National 40 no recibirá cubo negro alguno, porque es el auto más nuevo de clase alta en producción, desde que no hay otra fábrica que lo produzca. La fábrica que produce el Ford T tampoco sufrirá pérdidas. El siguiente hacia atrás de entre los marrones, el Sears Autobuggy, recibirá un cubo. Debido a que no hay más fábricas de autos de clase baja, no habrán más pérdidas asociadas a ellos.

Entre los autos de clase media, el Thomas Flyer no tendrá pérdidas, por ser el más moderno de esa clase. Con un cubo quedará el inmediatamente anterior de esa clase, el Maxwell Model L; con dos cubos el Franklin Model A, con 3 cubos el Oldsmobile Curved Dash y finalmente el más antiguo de esta clase, el Duryea, con 4 cubos negros.

Por lo tanto, tal vez, solo tal vez, sería mejor Cerrar esta fábrica, para evitar sufrir todas esas pérdidas. Esa es la razón por la que los jugadores pueden tomar esa decisión como una de sus posibles acciones. Cerrar una fábrica es muy a menudo una buena decisión.



Una decisión buena, aparte de cerrar fábricas obsoletas, es Vender todos los autos. Cada

auto que no se venda se traduce en un cubo negro de pérdida; además de no obtenerse el dinero asociado a su venta. Siempre será una buena decisión vender los coches. Para ayudar al jugador en esa tarea se puede poner a hombre haciendo el trabajo por ti. La opción de poner Distribuidores en la casilla de venta ayuda en ese sentido. Nuevamente, en la primera ronda solo unos pocos espacios están disponibles para eso; en la segunda ronda unos pocos más, y así sucesivamente. Y estos espacios están limitados también por cada clase de vehículos. Por ende, aquí también el jugador debe escoger inteligentemente el Personaje, desde el principio de la ronda, porque si necesita vender carros a través de sus distribuidores, debe asegurarse el poder jugar antes que otros, de manera de contar todavía con espacios disponibles.

4.- Venta a través de Howard. Después de que los jugadores hayan completado todas sus acciones, la ronda continúa con el jugador que tenga el personaje Howard, que debe vender 2 autos.

5.- Venta a través de Distribuidores. La siguiente fase es que siguiendo el orden de juego, los jugadores usan sus distribuidores para vender. Un distribuidor tras otro es situado a la izquierda de la casilla de color de la clase de auto que se está vendiendo. Del mismo modo, por cada distribuidor colocado en la casilla de venta, y que no es utilizado (por ejemplo, si todos los espacios ya se encuentran ocupados) se toma un cubo negro de pérdida.

6.- Decisiones ejecutivas. Realizar acciones en esta fase es optativo para los jugadores, quienes pueden decidir no hacer nada (y a medida que van pasando, se ubican en círculo mas a la izquierda de la Selection order, que establece el orden en que se escogen los personajes en la siguiente ronda).



Para la ejecución de estas Decisiones ejecutivas, en orden de juego, los jugadores tienen las siguientes opciones: cerrar una fábrica (solo una esta disponible, por lo que si uno ha escogido esta opción, nadie mas la puede tomar en esta fase); pagar cubos de Investigación (el primero, 2 cubos, el segundo y tercero, un cubo cada uno); pueden hacer que una de sus fábricas venda 2 automóviles en fila, en vez de solo uno (lo explicaré mejor en la sección de venta de vehículos). Los jugadores tienen también la posibilidad de vender autos a un menor precio si lo desean, porque puede ser un mejor negocio. La cuestión es que si un jugador toma muchas decisiones en esta fase, probablemente será el último en pasar, lo que significa que será el último jugador en elegir un Personaje en la siguiente ronda. Otro motivo para balancear bien las opciones de juego.

7.- Venta a través de las fichas de Demanda. Después de las Decisiones Ejecutivas, los jugadores revelan sus fichas de demanda de vehículos, las que se suman, determinando la cantidad de vehículos de cada clase que serán vendidos.

Ahora, cada fábrica, comenzando con la que produce modelos más nuevos, hacia atrás (en sentido anti horario), venderá 1 vehículo y lo pondrá en la casilla que muestra la cantidad de dinero que cada uno de las respectivas clase de coches vale (\$200 los de clase alta, \$150 los de clase media y \$100 los de baja; los valores alternativos para estas dos últimas se usan cuando hay una situación especial de reducción de precios).



En esta fase las fábricas en la que los jugadores han realizado Decisiones Ejecutivas que le permiten vender doble por cubos de Investigación, venderán dos autos de una sola vez.

Trataré de explicarlo con un ejemplo simple.



Los primeros tres espacios o casillas son los únicos considerados en este ejemplo. Supongamos que la demanda por autos de clase media, púrpuras, suma 6. Por ende, 6 autos de esta clase se venderán en esta ronda. Supongamos que la fábrica N° 1 (Duryea) tiene 1 coche, la fábrica N° 2 (Oldsmobile Curved Dash) tiene 4 autos, pero una venta doble, y la fábrica N° 3 (Franklin Model A) tiene 3 vehículos. Sabemos que hay 8 autos púrpura para la venta y que la demanda es de solo 6, por lo que dos coches no se venderán.

El primer jugador en vender es el dueño de la fábrica N° 3 (la más moderna) y coloca un coche en la casilla púrpura, que indica \$150. La segunda fábrica también coloca ahora 2 coches (venta doble) en la casilla púrpura. La primera fábrica de la izquierda coloca un auto en la casilla. Nuevamente es el turno de la tercera fábrica, porque todavía hay demanda (6) y coloca un auto mas en la casilla púrpura (el 5º). La segunda fábrica puede vender 2 autos, pero debido a que queda un solo espacio disponible, puede vender solo 1 y lo coloca en la casilla púrpura. A estas alturas la demanda se ha completado y nadie puede vender más autos.

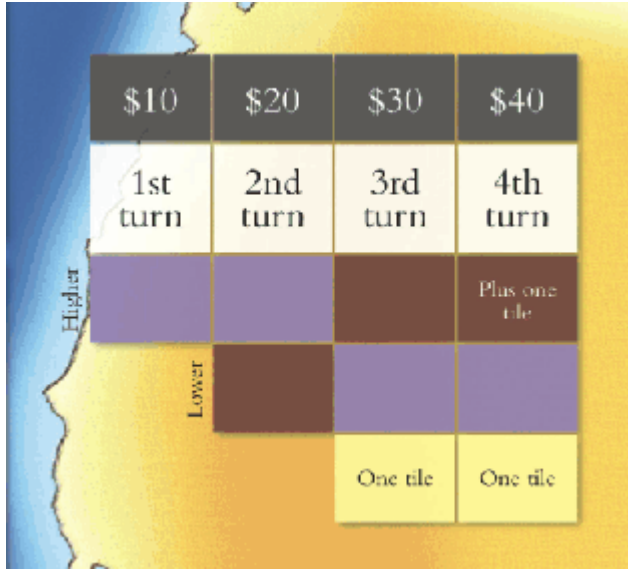
La fábrica N° 3, la mas a la derecha en este ejemplo, vendió 2 de sus 3 autos y obtiene un cubo negro por una pérdida. La fábrica N° 2 vendió 3 de sus 4 autos y también recibe un cubo negro. La fábrica N° 1 vendió todos sus vehículos, por lo que no recibe cubos de pérdida. Ahora, cada jugador recibe su dinero. El jugador propietario de la fábrica N° 1 recibe \$150, por la venta de 1 auto. El de la fábrica N° 2 recibe \$450 (3 veces \$150) y el jugador dueño de la fábrica N° 3 recibe \$300 (2 veces \$150).

8.- Pérdidas.

Ahora es la fase en que cada uno paga sus pérdidas. Cada cubo negro cuesta la cantidad de dinero mostrado para esa ronda (de \$10 a \$40).

9.- Fin de la ronda.

Se devuelven todas las fichas de demanda a la bolsa, se restablece el marcador de Decisiones ejecutivas, y se avanza el marcador de rondas (Turn).



Tras la cuarta ronda, todos los jugadores cuentan su dinero, pagan sus pérdidas y préstamos (si lo hay - No hablé de ello antes porque no cuenta como una acción y puede realizarse en cualquier momento; se pueden tomar dos préstamos de \$500 cada uno durante el juego) y también cuentan el valor de cada fábrica que tengan en el tablero. El más rico es el ganador.

Ideas finales

Me gusta mucho el juego. No estoy seguro si esta es la versión final, pero probablemente lo sea. Tal vez surjan algunos cambios menores en las reglas, pero estoy seguro que el juego está muy cerca de su versión final.

Soy un gran fanático de Brass y me gustan los juegos sobre manejo de recursos. En Automobile uno realmente actúa como un hombre de negocios que constantemente debe tomar decisiones difíciles, tratando de administrar el dinero de la mejor forma posible. Estaré vigilando la realización de este juego.

Todo tiene sentido en este juego, donde la más sencilla regla está bien implementada y el juego se desarrolla -aunque muy difícil de dominar- de manera bastante intuitiva, y una vez se hayan jugado unas pocas rondas, se ve muy simple. Me gusta mucho y creo que reúne no solo el ambiente de la industria automotriz sino que también el aspecto de desafío, propio de los mejores juegos de Wallace.

Creo que Automobile puede rápidamente llegar a ser un juego de consenso en la comunidad lúdica, sin perder la sensación especial de los juegos de Wallace.

Debería jugarse mejor con 4-5 jugadores y toma alrededor de 2 horas.