SCHWINGEN SCHLAG

AUTOMA

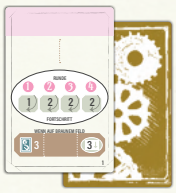
Solo-Regeln von David Studley

EINLEITUNG

Dieses Regelheft führt eine künstliche Gegenspielerin, Automa, in Schwingenschlag ein, damit du auch allein spielen kannst. Außerdem wird eine Solo-Variante vorgestellt: der *Untiefenmodus*.

ANMERKUNG DES AUTORS: Unsere künstliche Gegnerin hat ihren Namen vom italienischen Wort für „Automat". Der Begriff kam das erste Mal im Spiel „Viticulture" zum Einsatz, welches in Italien spielt.

SPIELMATERIAL



16 Automa-Entscheidungskarten (8 Basiskarten, 3 für erhöhte Schwierigkeit und 5 für den Untiefenmodus)



1 (doppelseitige) Automa-Schwierigkeits- und Wertungsübersicht

AUTOMA HÄLT SICH NICHT AN DIE REGELN

Du solltest dich zunächst mit den Mehrpersonen-Regeln vertraut machen, bevor du die Automa-Regeln liest. Wenn du gegen Automa spielst, folgst du immer den Mehrpersonen-Regeln. Automa spielt allerdings nach vereinfachten Regeln.

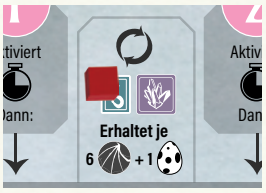
In diesem Regelheft erfährst du, inwiefern die Automa-Regeln von den Mehrpersonen-Regeln abweichen. Von diesen Ausnahmen abgesehen läuft das Spiel genauso ab wie eines, das ihr zu zweit spielt.

- Automa erhält kein Höhlentableau. Sie sammelt keine Münzen, Eier oder Ressourcen.
- Automa muss für ihre Aktionen keine Münzen, Eier oder Ressourcen bezahlen.
- In allen weiteren Fällen, die nicht nur dich selbst sondern auch andere betreffen, beteiligt sich die Automa nur gemäß den Regeln in diesem Heft.

SPIELAUFBAU

Baue das Spiel auf, als wärt ihr zu zweit, aber beschränke dich für Automa auf Folgendes:

1. Wähle eine Farbe für Automa. Stelle ihren Gildenstein auf das „START"-Feld des Drachengildenkreises.
2. Stelle 1 ihrer persönlichen Marker neben den Drachengildenkreis. Er kann von Automa auf dem Gildenplättchen platziert werden.
3. Stelle je 1 ihrer persönlichen Marker in die Bereiche zwischen den Runden auf dem Rundenzählfeld. Sie werden nach der entsprechenden Runde neben den Drachengildenkreis gestellt.
4. Stelle ihre 4 übrigen persönlichen Marker neben das Rundenzählfeld. Sie werden wie gewohnt für die Wertung der Ziele verwendet.



Hinweis: Das Ziel „Position auf " kannst du nicht zusammen mit den Automa-Regeln verwenden. Solltest du es beim Aufbau des Rundenzählfeldes ziehen, lege es zurück und ziehe ein neues Zielplättchen.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

ENTSCHEIDUNGSSTAPEL VORBEREITEN

5. Automas Entscheidungsstapel besteht immer aus 8 Entscheidungskarten, die aus den 16 im Spiel enthaltenen ausgewählt werden. Der Schwierigkeitsgrad hängt davon ab, aus welchen Karten der Stapel besteht, wie im Abschnitt *Schwierigkeitsstufe* (s.u.) beschrieben. Wie du den Stapel für den *Untiefenmodus* vorbereitest, wird im Abschnitt *Variante: Untiefenmodus* (siehe S. 6) beschrieben.

6. Mische die 8 Entscheidungskarten, lege 1 beiseite, ohne sie dir anzusehen, und platziere die anderen verdeckt auf dem Tisch. Dies ist der Entscheidungsstapel.

Du bist in jeder Runde vor Automa am Zug.

SCHWIERIGKEITSSTUFE

Automas Entscheidungsstapel besteht immer aus 8 Entscheidungskarten, die von 1–8 durchnummeriert sind. (HINWEIS: Einige Kartennummern bestehen aus zwei Ziffern mit einem Schrägstrich dazwischen.) Die Kartennummern der Basis-Entscheidungskarten haben keinen Hintergrund. Entscheidungskarten, deren Nummern einen ovalen Hintergrund haben, erhöhen die Schwierigkeitsstufe wie folgt, wenn sie die angegebenen Basiskarten ersetzen:

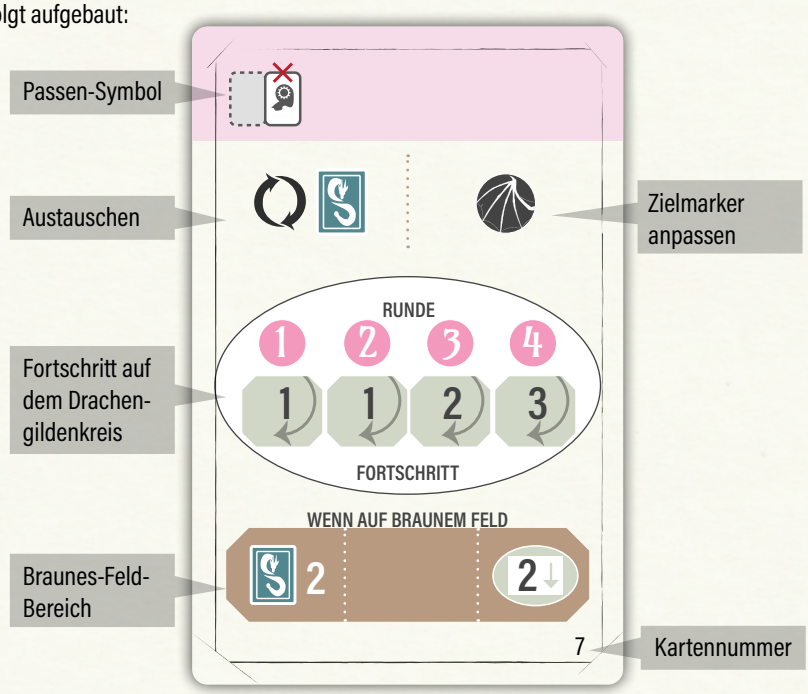
AUTOMA-SCHWIERIGKEITSSTUFE	Verwendete Karten:							
AUTOMA STUFE 1	1	2	3	4	5	6	7	8
AUTOMA STUFE 2	1/4	2/5	3/6	4	5	6	7	8
AUTOMA STUFE 3	1	2	3	1/4	2/5	3/6	7	8

HINWEIS: Bei Automa-Schwierigkeitsstufe 3 erhält sie 1 zusätzlichen SP für jeden Drachen, den sie am Ende des Spiels besitzt.

Karten mit einem ‚U' vor der Kartennummer werden nur im Untiefenmodus verwendet, wie im Abschnitt *Variante: Untiefenmodus* (siehe S. 6) beschrieben.

ENTSCHEIDUNGSKARTEN

Jede Entscheidungskarte ist wie folgt aufgebaut:



SO SAMMELT AUTOMA SP

Automa macht sich nicht die Mühe, Höhlen auszugraben oder die besten Drachen in den richtigen Habitaten unterzubringen. Das Sammeln von Siegpunkten wird stattdessen durch ihre Fortschritte auf dem Drachengildenkreis simuliert.

Außerdem wetteifert sie mit dir um die öffentlichen Ziele und erhält SP, falls sie eines erfüllt.

ANMERKUNG DES AUTORS: Genau wie du sammelt die Automa anfangs nur wenige SP. Im weiteren Verlauf des Spiels erhöht sich das Tempo, mit der sie SP sammelt, aber absichtlich und deutlich. Lass dich nicht durch ihre anfängliche Langsamkeit in die Irre führen. Sie muss erst einmal in die Gänge kommen.

AUTOMAS ZUG

Automa ist jeweils nach dir am Zug.

Jeder Spielzug von Automa läuft so ab, wie in diesem Abschnitt beschrieben. Textstellen, die *so hervorgehoben sind*, verweisen auf die entsprechenden Abschnitte der Automa-Regeln:

Wenn der Entscheidungsstapel leer ist, passt Automa. Fahre mit dem Abschnitt *Rundenende/-beginn* (siehe S. 5) fort.

Ansonsten ziehst du die oberste Karte vom Entscheidungsstapel.



PASSEN-SYMBOL: Wenn der Entscheidungsstapel zu diesem Zeitpunkt leer ist und die Karte oben das Passen-Symbol zeigt, passt Automa und führt keine Aktionen aus. Fahre mit dem Abschnitt *Rundenende/-beginn* (siehe S. 5) fort.

Andernfalls führt Automa jede Aktion gemäß den Symbolen auf der Entscheidungskarte der Reihe nach von oben nach unten aus.

AKTION: AUSTAUSCHEN

Wenn die Entscheidungskarte oben links dieses Symbol zeigt, führe die entsprechende Aktion aus.



DRACHENKARTEN AUSTAUSCHEN: Wirf die 3 offen liegenden Drachenkarten ab und ersetze sie durch 3 neue vom Drachenstapel.

AKTION: ZIELMARKER ANPASSEN

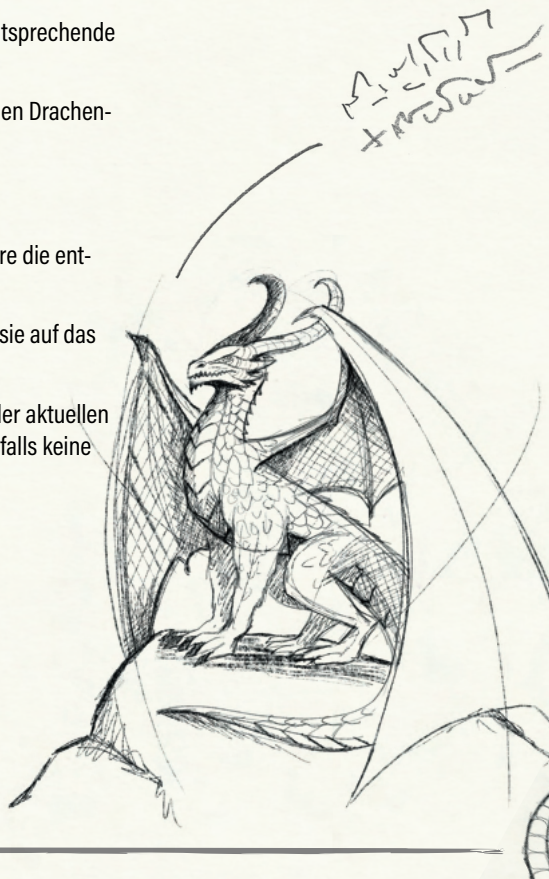
Wenn die Entscheidungskarte oben rechts eines dieser Symbole zeigt, führe die entsprechende Aktion aus.



ZIELMARKER ABLEGEN: Nimm 1 Münze aus dem Vorrat und lege sie auf das Zielplättchen der aktuellen Runde.



ZIELMARKER ENTFERNEN: Entferne 1 Münze vom Zielplättchen der aktuellen Runde und lege sie zurück in den Vorrat. Ignoriere dieses Symbol, falls keine Münzen auf dem Plättchen liegen.



AKTION: FORTSCHRITT AUF DRACHENGILDENKREIS

Automas Hauptaktion ist, ihren Gildenstein auf dem Drachengildenkreis weiterzubewegen. Wie viele Felder sie dabei zurücklegt, hängt von den Symbolen ab, die hier beschrieben werden.

Automa erhält keine Belohnungen durch das Betreten von Gildenkreisfeldern, doch wann immer der Stein ein braunes Feld (ganz unten und ganz oben) betritt, befolgt sie die Anweisungen aus *Braune Felder im Drachengildenkreis*, sobald die Bewegung ihres Gildensteins endet. **HINWEIS:** Dies gilt unabhängig davon, ob ihr Gildenstein auf einem braunen Feld zum Stehen kommt oder erst auf einem nachfolgenden Feld.



FORTSCHRITT GEMÄß DER AKTUELLEN RUNDE: Automa bewegt ihren Gildenstein im Drachengildenkreis so viele Felder weit, wie die Entscheidungskarte für die aktuelle Runde vorgibt.

BRAUNE FELDER IM DRACHENGILDENKREIS

Wenn der Gildenstein der Automa eines der braunen Felder erreicht, führe die Aktionen aus, die von den Symbolen im Bereich „WENN AUF BRAUNEM FELD" auf der Entscheidungskarte vorgegeben werden, sobald die Bewegung des Gildensteins endet:



1. 2 Die Zahl gibt die Position einer Drachenkarte auf der Kartentafel an (zähle von links nach rechts). Nimm diese Drachenkarte und lege sie verdeckt in Automas Spielbereich. Fülle die Kartentafel mit einer neuen Karte vom Drachenstapel auf.

2. 2 Die Zahl gibt die Position einer Höhlenkarte auf der Kartentafel an (zähle von links nach rechts). Nimm diese Höhlenkarte und lege sie verdeckt in Automas Spielbereich. Fülle die Kartentafel mit einer neuen Karte vom Höhlenstapel auf.

3. 2 Wenn neben dem Drachengildenkreis persönliche Marker der Automa verfügbar sind, stellt sie einen davon auf das Gildenplättchen. Sie stellt den Marker gemäß der im Oval stehenden Ziffer ab. Gehe dabei folgendermaßen vor:

   a. Zähle, beginnend mit der obersten Belohnung, jede Belohnungsreihe, in der mindestens 1 Kästchen frei ist.

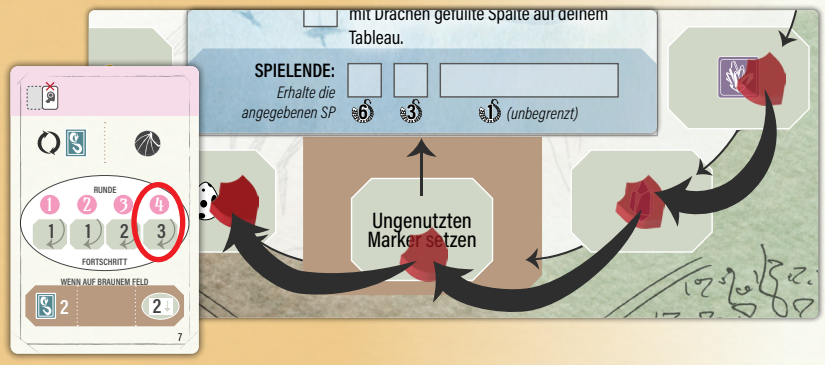
   b. Wenn du bei der Zahl angekommen bist, die der Zahl im Oval entspricht, stelle den Marker in das erste freie Kästchen von links in dieser Reihe.

   - Fange beim Abzählen nach der untersten Reihe wieder in der obersten Reihe an und zähle dort weiter.
   - Automa erhält keine der auf dem Gildenplättchen genannten Belohnungen.

HINWEIS: Automa stellt nur dann einen Marker auf das Gildenplättchen, wenn neben dem Drachengildenkreis mindestens einer verfügbar ist. Genau wie du bewegt sich Automa auch dann im Drachengildenkreis weiter, wenn sie ihren 4. persönlichen Marker bereits aufgestellt hat.

BEISPIEL 1 – Fortschritt auf dem Drachengildenkreis: Es ist die 4. Spielrunde. Die Entscheidungskarte gibt vor, dass Automas Gildenstein auf dem Drachengildenkreis um 3 Felder weiterbewegt wird.

Das 2. betretene Feld ist ein braunes Feld. Nachdem der Gildenstein die gesamten 3 Felder zurückgelegt hat, erhält Automa die unten auf der Entscheidungskarte aufgeführten Belohnungen (wie oben in *Braune Felder im Drachengildenkreis* beschrieben). Hier erhält sie einen Drachen von der Kartentafel und stellt einen persönlichen Marker auf das Gildenplättchen, sofern einer neben der Drachengilde steht.



IN DEINEM ZUG

Wirf alle Drachen ab, die sich auf „die Person links von dir" beziehen, und ziehe entsprechend viele neue Drachenkarten.

Wenn eine Fähigkeit oder eine Belohnung, die du ausgelöst hast, „allen" oder „allen anderen" zugutekommen würde, erhält Automa nichts.

RUNDENENDE/-BEGINN

Nachdem sowohl du als auch die Automa gepasst haben, werden die Ziele, wie im Abschnitt *Zielwertung* (s. u.) beschrieben, abgerechnet.

Im *Untiefenmodus* darfst du höchstens 2 Münzen in die nächste Runde mitnehmen und musst daher beim Passen alle Münzen bis auf 2 abwerfen.

ZIELWERTUNG

Der Wert, den Automa für das Ziel der aktuellen Runde erreicht, berechnet sich aus dem Basiswert (für jede Runde unten auf jedem Zielplättchen angegeben) und der Anzahl ihrer Münzen auf dem Zielplättchen. Der Basiswert stellt den Mindestwert dar, den Automa für das jeweilige Ziel haben kann.

Auf den Zielplättchen ist für jede der 4 Runden von links nach rechts ein separater Wert angegeben. Addiere zum Basiswert der aktuellen Runde alle auf dem Zielplättchen liegenden Münzen (falls vorhanden), um zu berechnen, welchen Wert Automa beim aktuellen Ziel erreicht. Wie du muss Automa einen Wert größer 0 haben, um Punkte für ein Ziel zu erhalten.

Dadurch kann Automa manchmal rechnerisch einen Wert erreichen, der für dich gar nicht möglich ist. In diesen Fällen ist der von Automa erreichbare Wert auf das Maximum begrenzt (z. B. 3 Höhlenkarten und 4 Drachen in einer Höhle).

Stelle einen von Automas persönlichen Marker auf den von ihr erreichten Platz auf dem Rundenzähler. Lege alle Münzen vom Zielplättchen in den Vorrat zurück.

Fahre nach der Zielwertung für die 4. Runde mit *Spielende und Wertung* (s. u.) fort.



BEISPIEL 2 – Zielwertung: Am Ende der 2. Runde wird das Ziel *Mittlere Drachen auf dem eigenen Tableau* gewertet. Automa hat für die 2. Runde den Basiswert 1 (rot eingekreist). Auf dem Plättchen liegen 2 Münzen, also hat Automa für dieses Ziel 3 mittlere Drachen (Basiswert 1 + 2 Münzen).

AUFBAU FÜR DIE NÄCHSTE RUNDE

Nimm Automas persönlichen Marker für die aktuelle Runde vom Rundenzähler, wo du ihn beim Spielaufbau abgelegt hast, und stelle ihn neben den Drachengildenkreis.

Mische die 8 Entscheidungskarten mit der einzelnen beiseitegelegten Karte zu einem neuen Stapel. Lege dann wieder 1 Karte beiseite, ohne sie dir anzusehen.

SPIELENDE UND WERTUNG

Berechne Automas Punkte bei Spielende folgendermaßen:

- 7 für jeden Drachen (bei Automa-Schwierigkeitsstufe 3: 8 für jeden Drachen).
- 2 für jede Höhlenkarte.
- 1 für jedes Gildenkreis-Feld, das sie seit dem letzten braunen Feld betreten hat. Ist sie auf einem braunen Feld, erhält sie 0.
- SP, die sie durch das Erfüllen öffentlicher Ziele erhalten hat.
- Nur im *Untiefenmodus*: Automa erhält für ihre Marker auf dem Gildenplättchen, die auf „Spielende"-Belohnungen liegen, **die dort angegebenen SP**.

Bei Gleichstand gewinnst du!

VARIANTE: UNTIEFENMODUS

Einige Automa-Entscheidungskarten werden durch Untiefenmodus-Entscheidungskarten ersetzt. Dadurch hängt die Geschwindigkeit, mit der Automa sich im Drachengildenkreis bewegt, zum Teil davon ab, wie schnell du deine Höhlen ausgräbst.

Mit Ausnahme einiger neuer Symbole auf den Entscheidungskarten, die im nachfolgenden Abschnitt beschrieben werden, gelten alle Automa-Regeln auch für den Untiefenmodus.

Das Spiel läuft also in beiden Varianten gleich ab, mit folgenden 3 Ausnahmen:

- Die Stärke einiger Aktionen auf den Entscheidungskarten hängt vom Zustand deines Höhlentableaus ab (siehe nächster Abschnitt).
- Zwischen den Runden musst du alle Münzen bis auf 2 abwerfen.
- Wenn das Spiel endet, erhält Automa für ihre Marker auf dem Gildenplättchen, die auf „Spielende"-Belohnungen stehen, **die dort angegebenen SP**.

SCHWIERIGKEITSSTUFE UNTIEFENMODUS

Im Untiefenmodus hängt die Schwierigkeitsstufe folgendermaßen von den gewählten Entscheidungskarten ab:

UNTIEFEN-SCHWIERIGKEITSSTUFE	Verwendete Karten:							
UNTIEFE STUFE 1	U 1/4	U 2	U 3/6	4	5	6	7	U 8
UNTIEFE STUFE 2	1	2	3	U 1/4	U 2/5	U 3/6	7	U 8
UNTIEFE STUFE 3	U 1/4	U 2/5	U 3/6	1/4	2/5	3/6	7	U 8

AKTION: FORTSCHRITT AUF DRACHENGILDENKREIS IM UNTIEFENMODUS

Im Untiefenmodus haben die Entscheidungskarten einige zusätzliche Symbole, die bestimmen, wie weit Automas Gildenstein im Drachengildenkreis weitergeschoben wird:



FORTSCHRITT NACH DEINER HÖHLE MIT DEN MEISTEN AUSGRABUNGEN:
Automas Gildenstein wird im Drachengildenkreis ebenso viele Felder weitergeschoben, wie du auf DEINEM Tableau in der Höhle mit den MEISTEN ausgegrabenen Feldern ausgegraben hast. Das Symbol  +1 erhöht die Anzahl um 1.



FORTSCHRITT NACH DEINER HÖHLE MIT DEN WENIGSTEN AUSGRABUNGEN:
Automas Gildenstein wird im Drachengildenkreis ebenso viele Felder weitergeschoben, wie du auf DEINEM Tableau in der Höhle mit den WENIGSTEN ausgegrabenen Feldern ausgegraben hast.

HINWEIS: Bei dem Symbol  wird Automas Gildenstein immer mindestens 1 Feld weitergeschoben, da das 1. Feld jeder Höhle bei Spielbeginn bereits ausgegraben ist. Eine vollständig ausgegrabene Höhle hat 4 ausgegrabene Felder.

ANMERKUNG DES AUTORS: Der Untiefenmodus unterscheidet sich durch eine neue Interaktion von der Automa-Spielvariante, die im Mehrpersonen-Spiel nicht vorkommt. Beachte, dass dein Fortschritt beim Ausgraben von Höhlen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit Automas hat, was sich letztendlich auch auf ihre Punkte auswirkt.

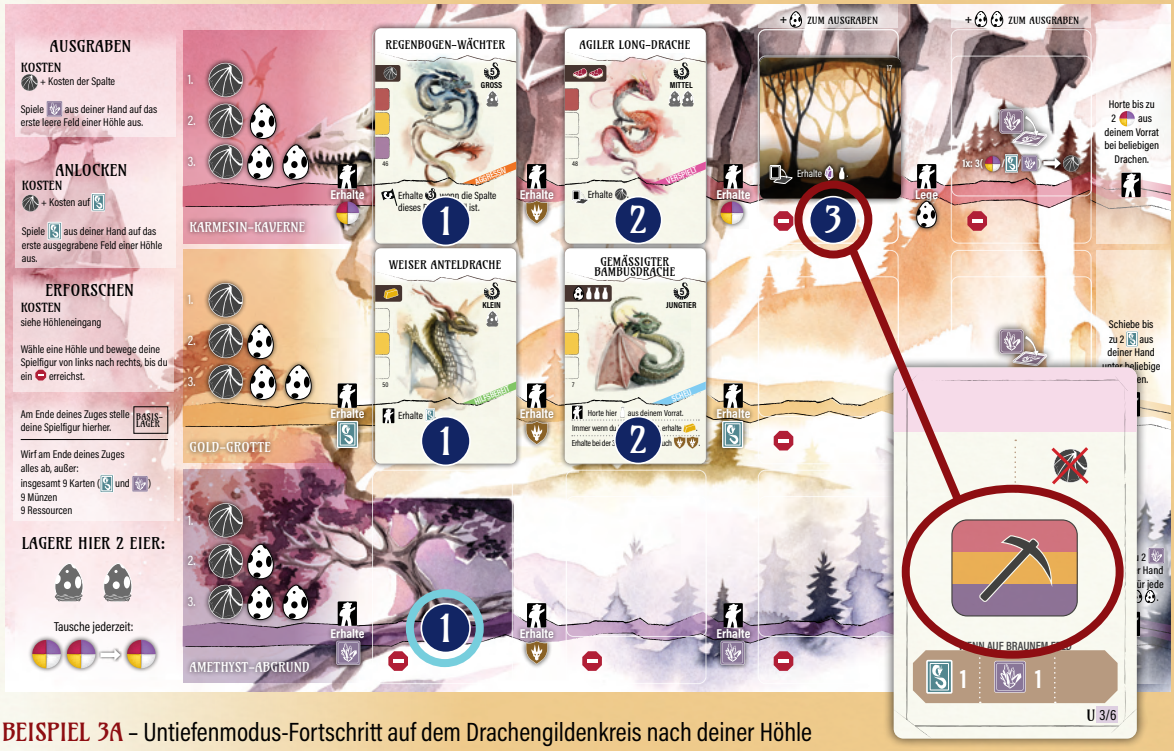
Es ist unwichtig, welche Höhle du am weitesten (oder am wenigsten) ausgegraben hast oder ob der Ausgrabungsfortschritt in mehreren Höhlen gleich ist. Es zählt nur die Anzahl der ausgegrabenen Felder.

Ob die ausgegrabenen Felder von Drachen besetzt sind, ist dabei egal.

ANMERKUNG ZUM NAMEN: Wieso „Untiefe"? Der Begriff „Untiefe" ist ein Januswort, das sein eigenes Gegenteil bedeuten kann. Je nach Verwendung kann es sowohl „geringe Tiefe" als auch „große Tiefe" bedeuten und spiegelt so die Gegensätzlichkeit dieser Spielvariante wider.

Viel Spaß in der Untiefe.





BEISPIEL 3A – Untiefenmodus-Fortschritt auf dem Drachengildenkreis nach deiner Höhle mit den **meisten** Ausgrabungen:
Im obigen Beispiel sind die ausgegrabenen Felder in jeder Höhle durchnummeriert. Das Symbol auf der Entscheidungskarte bedeutet, dass Automas Gildenstein im Drachengildenkreis ebenso viele Felder weitergeschoben wird, wie du in der Höhle mit den meisten ausgegrabenen Feldern ausgegraben hast. In diesem Fall hat deine Karmesin-Kaverne mit 3 ausgegrabenen Feldern den größten Ausgrabungsfortschritt.



BEISPIEL 3B – Untiefenmodus-Fortschritt auf dem Drachengildenkreis nach deiner Höhle mit den **wenigsten** Ausgrabungen:
Dieses Symbol bedeutet, dass Automas Gildenstein ebenso viele Felder weitergeschoben wird, wie du in der Höhle mit den wenigsten ausgegrabenen Feldern ausgegraben hast. In diesem Beispiel ist der Zustand des Tableaus genauso wie oben in Beispiel 3a. In deinem Amethyst-Abgrund ist erst 1 Feld ausgegraben, also bewegt sich Automas Gildenstein 1 Feld weiter.



Automa Factory

FEUERLAND

STONEMAIER GAMES

© 2023 Stonemaier LLC. Wyrmspan ist ein eingetragenes Warenzeichen der Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.