1920+

EXPEDITIONS

AUTOMA

REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL VON MORTEN MONRAD PEDERSEN
MIT LINES J. HUTTER UND DAVID STUDLEY

EINLEITUNG

Dieses Regelheft führt ein System für eine künstliche Spielerin, Automa, in Expeditions ein. Damit kannst du das Spiel im Solo-Modus spielen.

ANMERKUNG DES AUTORS: *Automa wurde nach dem italienischen Wort „automaton" benannt, da sie ihren ersten Auftritt im Spiel Viticulture hatte, das in Italien spielt.*

Die Bezeichnungen der Schwierigkeitsstufen leiten sich vom polnischen Wort „maszyna" ab, was „Maschine" bedeutet. Wir wählten die polnische Sprache, weil der Künstler und Gestalter der Spielwelt, Jakub Rozalski, aus Polen stammt.

SPIELMATERIAL

14 Automa-Entscheidungskarten



5 Automa-Fortschrittskarten



1 Automa-Erfolgskarte

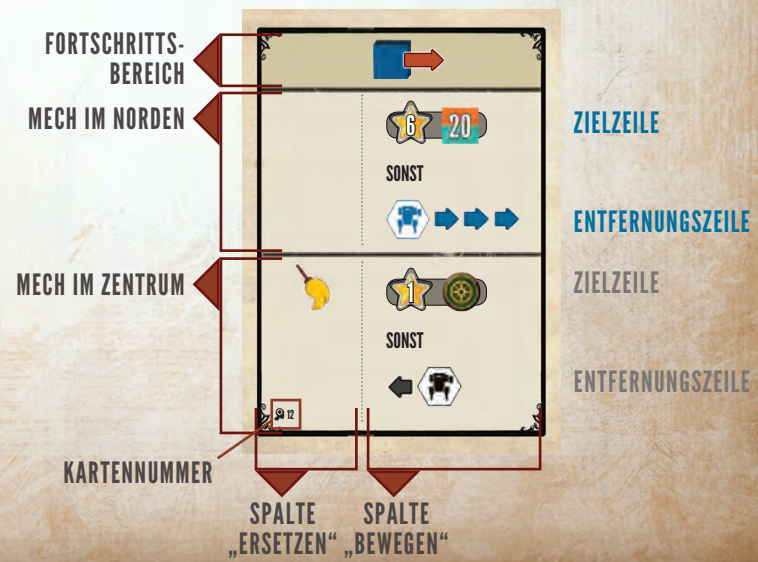


1 Automa-Spielhilfe



AUTOMA-ENTSCHEIDUNGSKARTEN

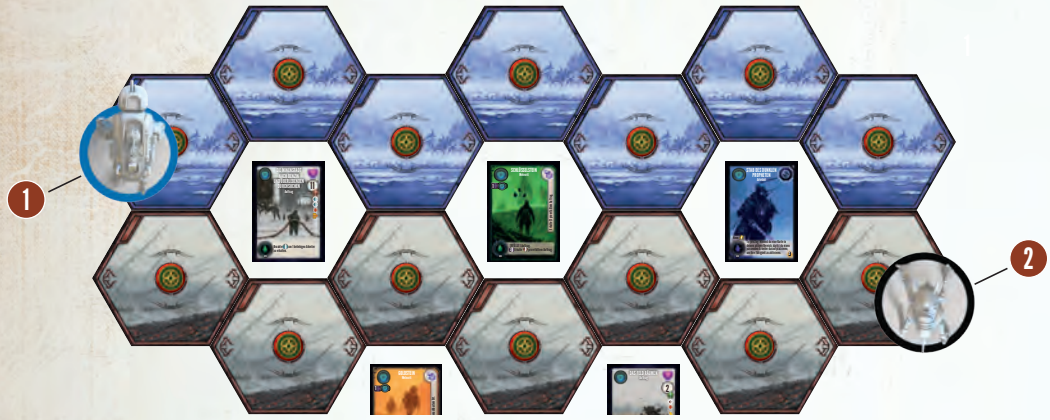
Die Automa-Entscheidungskarten gliedern sich in 3 Bereiche: Fortschritt, Mech im Norden und Mech im Zentrum. Die 2 Mech-Bereiche sind wiederum in 2 Spalten unterteilt: Ersetzen und Bewegen. Ersetzen (links) kann leer sein und Bewegen (rechts) besteht aus der Zielzeile und der Entfernungszeile. Die Kartennummer hat im Spiel keine Funktion.



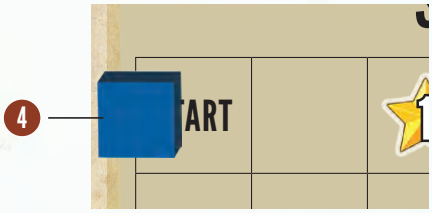
SPIELAUFBAU

Baue das Spiel wie gewohnt für 2 Personen auf, aber überspringe für Automa den Aufbau des „persönlichen Materials“. Führe anschließend die folgenden Schritte aus:

1. Stelle 1 Mech als Automas Mech im Norden auf den westlichsten Ort im Norden. *Wir empfehlen, für diesen Mech den blauen Sockelring zu verwenden, damit er der Farbe auf den Entscheidungskarten entspricht.*
2. Stelle 1 Mech als den Automa-Mech im Zentrum auf den östlichsten Ort im Zentrum. *Für diesen Mech empfehlen wir den schwarzen Sockelring.*



3. Wähle eine Schwierigkeitsstufe, indem du die entsprechende Automa-Fortschrittskarte auf dem Tisch platzierst. *Für dein erstes Solospiel empfehlen wir „Stufe 2“.*
4. Platziere einen unbenutzten Aktionsmarker auf dem Startfeld der Fortschrittsleiste auf der Automa-Fortschrittskarte. Dies ist der Fortschrittsmarker.



5. Mische die Automa-Entscheidungskarten zu einem verdeckten Automastapel und lege die obersten 2 Karten beiseite, ohne sie anzuschauen.
6. Lege die Automa-Erfolgskarte neben den Automastapel und lege 4 Sterne einer Farbe und 4 einer anderen auf die Felder 1–8. Automa erhält also 8 Sterne, nicht 4 wie du.

Bestimme zufällig, wer das Spiel beginnt.

ALLGEMEINE REGELN

In Bezug auf das Spiel gilt Automa in jeder Hinsicht als Person, mit der Ausnahme, dass sie nach ihren eigenen vereinfachten Regeln spielt. Jede Regel, die hier nicht explizit außer Kraft gesetzt wird, gilt immer noch, d. h. du folgst den Regeln für mehrere Personen.

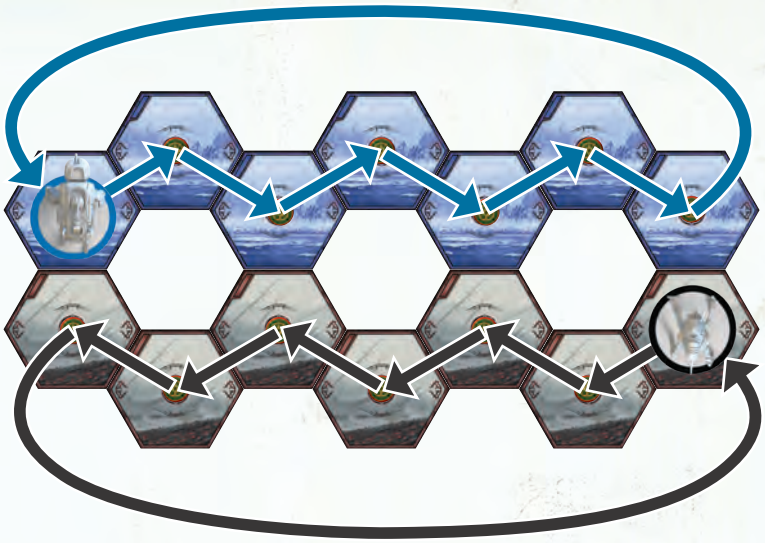
Ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel, die sich auf eine andere Person bezieht (Karten mit den Nummern 017, 030, 056 oder 063), lege sie zurück in die Schachtel und ziehe eine neue Karte.

ANMERKUNG DES AUTORS:
Für die Wertung gilt Automa als 1 Person, auch wenn sie 2 Personen auf der Karte repräsentiert. Also verzweifle nicht, wenn sie mehr Landkarten und Verderbnismarker erhält als du.

DIE BEWEGUNG VON AUTOMAS MECH

Der Mech im Norden bewegt sich immer in Richtung Osten durch die Orte im Norden. Vom östlichsten Ort springt er dann wieder zum westlichsten Ort.

Auf ähnliche Weise bewegt sich der Mech im Zentrum durch die Orte im Zentrum, aber immer in Richtung Westen statt in Richtung Osten.



Zusätzlich zum Springen am Rand gelten weitere **wichtige Ausnahmen für die Bewegung:**

- Die Automa-Mechs können sich durch verdeckte Orte bewegen oder ihre Bewegung dort beenden.
- Die Automa-Mechs decken nur während der Aktion Orte auf (siehe *Mech-Aktionen* S. 5).
- Während der Bewegung überspringen die Automa-Mechs den Ort mit deinem Mech und ignorieren ihn für alle Zwecke des Spiels.
- Automa erhält nicht die auf einem Ort aufgedruckten Vorteile. Automa erhält nur Landkarten und Verderbnismarker, wenn die Mech-Aktion dies vorgibt (siehe *Mech-Aktionen* S. 5).
- **Du** kannst dich durch verdeckte Orte bewegen, auf denen sich ein Automa-Mech befindet (der Ort wird trotzdem auf deine Bewegungsreichweite angerechnet). Bei Ort #19 kann dies dazu führen, dass du aus einer Sammeln-Aktion keinen Nutzen ziehen kannst.

Die Automa-Expedition traf vor dir am Ort des Geschehens ein. Als sie auf die allgegenwärtige Verderbnis in diesem Gebiet stießen, machten sich die Expeditionsmitglieder mit besessenem Eifer daran, die Region von dieser Geißel zu befreien. Zu diesem Zweck rast Automas Mech durch die Landschaft, als ob er durch Portale springen würde, oft ohne eine Spur zu hinterlassen. Es gab Spekulationen, dass das Team mehrere Mechs hat oder tatsächlich Portale benutzt, aber diese wilden Behauptungen konnten nie bestätigt werden.

EIN AUTOMA-ZUG

Du und Automa führt immer abwechselnd einen Zug aus.

Jeder Automa-Zug folgt dem nachfolgend beschriebenen Verfahren. Die *kursiv gedruckten Wörter* beziehen sich auf die entsprechenden Abschnitte in diesem Regelheft.

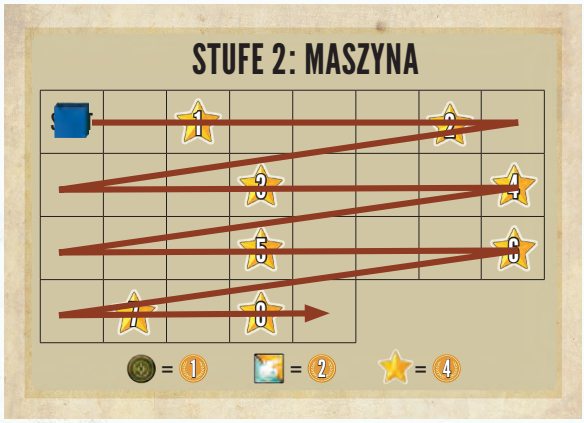
1. Sollte der Automastapel leer sein, mische alle Automa-Entscheidungskarten, einschließlich der 2 beiseitegelegten Karten, zu einem neuen Stapel. Lege die obersten 2 Karten beiseite, ohne sie anzusehen.
2. Ziehe die oberste Karte vom Automastapel. Sie bestimmt, was Automa in diesem Zug tut.
3. *Rücke den Fortschrittsmarker vor* (siehe unten), falls auf der Karte angeben.
4. Führe die *Mech-Aktionen* (S. 5) für den Mech im Norden aus.
5. Führe die *Mech-Aktionen* (S. 5) für den Mech im Zentrum aus.

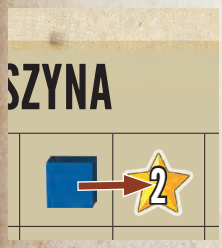
RÜCKE DEN FORTSCHRITTSMARKER VOR

Automa erzielt keine Erfolge wie du, sondern verwendet stattdessen die Fortschrittsleiste.

Befindet sich im Fortschrittsbereich der Automa-Entscheidungskarte (ganz oben) das Symbol , rücke den Fortschrittsmarker in Leserichtung um 1 Position vor.

Erreicht der Fortschrittsmarker ein Feld mit einem , nimm den nächsten Stern (in aufsteigender Reihenfolge) von der Automa-Erfolgskarte und platziere ihn links oben auf dem Basislager (nicht auf den Erfolgen).







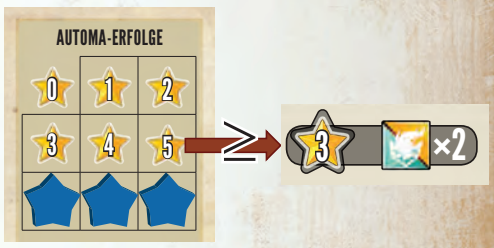


MECH-AKTIONEN

In diesem Abschnitt beziehen sich alle Angaben auf den Mech, für den du die Aktionen abhandelst. Wenn du also Aktionen für den Mech im Norden abhandelst, bezieht sich „Ziel“ auf die Zielzeile des Bereichs „Mech im Norden“ auf der Automa-Entscheidungskarte.
Alle Bewegungen erfolgen in der Bewegungsrichtung des jeweiligen Mechs (ostwärts für den Mech im Norden und westwärts für den Mech im Zentrum).

1. Befindet sich ein -Symbol auf der Karte, ersetze alle zum Mech benachbarten ausliegenden Karten.
2. Befindet sich in der Zielzeile eine Bedingung mit Stern-Symbol und Automa hat mindestens so viele Sterne auf dem Basislager, wie auf dem Symbol dargestellt, führe folgende Schritte aus:
   a. Überprüfe die nächsten 0–3 Orte in der Bewegungsrichtung des Mechs und suche nach einer Übereinstimmung mit dem Zielsymbol:
      - Ein -Symbol steht für einen Ort mit einem -Marker.
      - Ein -Symbol steht für den Ort mit dem -Marker und **keinem anderen Verderbnismarker.**
      - Ein -Symbol steht für einen Ort mit mindestens 1 Verderbnismarker. **Ausnahme:** Der -Marker **wird dabei ignoriert.** Die Multiplikatoren (×1, ×2 und ×3) hinter dem Symbol sind für die Auswahl des Ziels nicht relevant.

BEISPIEL: In diesem Beispiel hat Automa 5 Sterne auf dem Basislager. Die gezogene Karte zeigt die Bedingung „3 oder mehr Sterne“. Da die Bedingung erfüllt ist, suchst du nach einem Ort mit mind. 1 Verderbnismarker als Ziel.



   b. Gibt es mindestens 1 Übereinstimmung, bewege den Mech zum ersten passenden Ort. Das kann auch der Ort sein, an dem er sich gerade befindet. Führe dann die auf der nächsten Seite beschriebene zugehörige Aktion aus.

BEISPIEL: Zielübereinstimmungen für die drei verschiedenen Symbole.



3. Hat Automa nicht genügend Sterne oder gibt es keinen passenden Ort, bewege den Mech um so viele Orte, wie die Entfernungszeile durch die Anzahl der Pfeile vorgibt.
   Beachte: Unabhängig davon, welche Entfernung vorgegeben ist, musst du immer die nächsten 0–3 Orte überprüfen, wenn du nach einer Übereinstimmung mit Automas Zielsymbol suchst.



Achte dabei immer auf die Ausnahmeregeln für *Die Bewegung von Automas Mechs* (S. 3).

-AKTION: ERKUNDEN

So handelst du eine -Aktion ab:

1. Automa erhält den Landkartenmarker vom Ort.
2. Decke das Ortsfeld auf und platziere Verderbnismarker wie gewohnt.

20 -AKTION: BESEITIGE VERDERBNIS MIT WERT 20

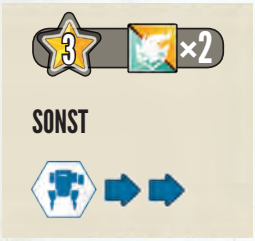
So handelst du eine 20 -Aktion ab: Automa erhält den 20 -Marker vom Ort.

-AKTION: BESEITIGE VERDERBNIS

So handelst du eine -Aktion ab: Automa erhält von oben nach unten Verderbnismarker vom Stapel auf dem Ort, bis sie entweder so viele Marker erhalten hat, wie der Multiplikator angibt (×1, ×2 und ×3), oder keine Marker mehr vorhanden sind. **Beachte:** Diese Aktion ignoriert den 20 -Marker.

BEISPIEL: Die Automa-Erfolgskarte und die Automa-Entscheidungskarte sehen wie folgt aus:

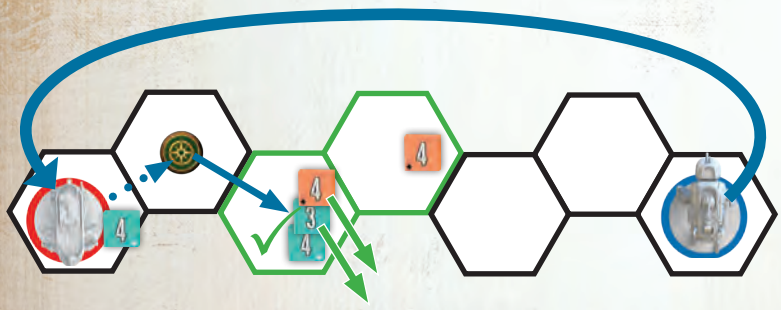




Die Automa-Erfolgskarte zeigt an, dass Automa 3 Sterne platziert hat, wodurch die Bedingung der Zielzeile erfüllt ist. Daher versucht Automa, einen passenden Zielort zu finden.

Die Zielzeile gibt vor, also musst du in einer Entfernung von 0–3 nach Orten mit mindestens 1 Verderbnismarker suchen.

Automas Mech (blau) und dein Mech (rot) sind im Norden:



Der Ort mit deinem Mech (rot) wird ignoriert, d. h. es spielt keine Rolle, dass ein Verderbnismarker darauf liegt, und der Ort wird nicht auf die Reichweite von 0–3 Orten angerechnet.

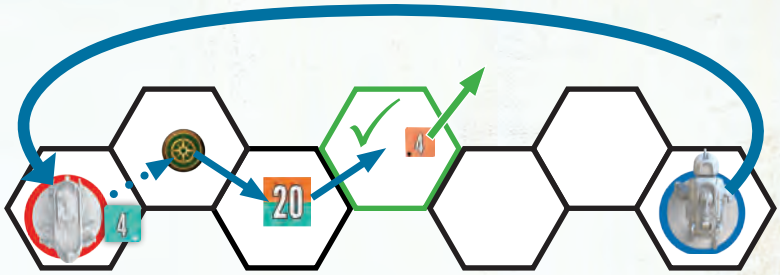
Der Ort mit dem Landkartenmarker ist kein passender Ort. Er bekommt zwar Verderbnismarker, wenn er aufgedeckt wird, aber Automa wird ihn in diesem Zug nicht aufdecken.

Daher sind nur die 2 Orte mit grünem Rand passende Orte. Der Ort mit dem Häkchen ist in Bewegungsrichtung der erste der beiden Orte und wird daher ausgewählt. Automa bewegt ihren Mech dorthin.

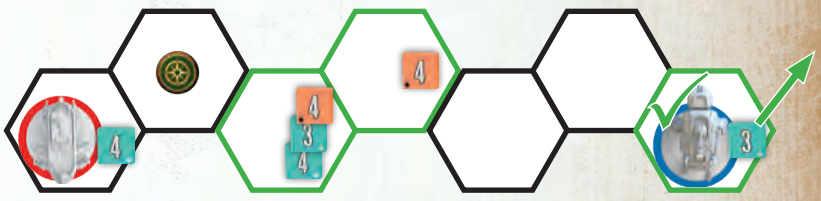
Da hinter dem -Symbol in der Zielzeile ein „×2“ steht, erhält Automa die obersten 2 Verderbnismarker (4 und 3) von diesem Ort.

Nachfolgend findest du Abbildungen von alternativen Szenarien für dieses Beispiel, bei denen die Verderbnismarker an den Orten unterschiedlich sind, aber alles andere gleich ist.

BEISPIEL 1: Der Ort mit deinem Mech wird ignoriert. Der erste Ort mit mindestens 1 Verderbnismarker (außer 20) ist der dritte Ort. Obwohl der Multiplikator ×2 ist, erhält Automa nur 1 Verderbnismarker, da nicht mehr auf dem Ort vorhanden sind.



BEISPIEL 2: Der nächste Ort mit mindestens 1 Verderbnismarker ist der Ort, auf dem der Mech steht. Daher bleibt er stehen und erhält 1 Verderbnismarker (mehr sind nicht auf dem Ort).



BEISPIEL 3: Da es keinen passenden Zielort mit mindestens 1 Verderbnismarker in Reichweite (0–3) gibt, bewegt sich der Mech anhand der Entfernungszeile (hier zeigt sie 2 Pfeile) um 2 Orte. (Sowohl bei der Bestimmung des Zielorts als auch bei der Bewegung wird der Ort mit deinem Mech ignoriert.)



SPIELENDE UND WERTUNG

Genauso wie du das Spielende einleitest, indem du deinen 4. Stern platzierst, leitet Automa das Spielende ein, indem sie ihren **8. Stern** platziert.

Bei der Wertung erhält Automa Münzen für jeden ihrer Sterne auf dem Basislager sowie für jeden Landkarten- und Verderbnismarker, den sie im Spielverlauf erhalten hat. Auf der Fortschrittskarte deiner gewählten Schwierigkeitsstufe ist die Anzahl der Münzen angegeben, die sie pro Marker einer Art erhält.

Ist der Gesamtwert eurer Münzen gleich, gewinnt Automa.

SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Durch die Wahl der Fortschrittskarte für Automa bestimmst du die Schwierigkeitsstufe des Solospiels. Stufe 1: Maszynette ist die leichteste und Stufe 5: Ultimaszyna die schwerste Stufe.

Du kannst das Spiel einfacher oder schwieriger gestalten, ohne die Spieldauer zu verändern, indem du die Anzahl der Münzen anpasst, die Automa pro Stern erhält. Wir empfehlen eine Anpassung im Bereich von −2 bis +3.

Automa Factory

FEUERLAND

STONEMAIER GAMES

© 2023 Stonemaier LLC. Expeditions ist eine Marke von Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.