BORDEAUX
AUTOMA

Viticulture Automa wurde erdacht von Morten Monrad Pedersen
Angepasst für die Bordeaux Erweiterung von David Studley

Diese Regel ersetzt die Viticulture Automa Soloregeln aus dem Grundspiel, wenn du mit der Bordeaux-Erweiterung spielst. Sie erhält auch Regeln für die Bauwerkskarten und Spezialarbeiter aus der Tuscany-Erweiterung.

Material

24 Bordeaux Automa-Karten



Spielziel

Du spielst ein 2-Personen-Spiel gegen eine künstliche Gegnerin, genannt Automa. Das Spiel geht über 6 Jahre und dein Ziel ist es, am Ende mehr Siegpunkte (SP ●) als Automa zu haben.

Spielvorbereitung

Benutze die 24 Bordeaux-Automa-Karten anstelle der Automa-Karten aus dem Grundspiel. Mische die Karten zu einem verdeckten Nachziehstapel.

Baue dein eigenes Weingut genauso auf wie im Mehrpersonenspiel.

Für Automa baue stattdessen wie folgt auf:

- Wähle eine Spielfarbe und gib Automa alle 6 Arbeiter (inkl. der großen Arbeiterfigur) und die 4 Spielsteine in dieser Farbe.
- Platziere den Siepunktmarker von Automa auf dem Feld »30 Punkte«.
- Platziere je 1 Glasmarke auf den Reihen 2 – 7 der Zugtabelle.
- Entferne alle Besucherkarten aus den Stapeln, die dir **nur** eine Belohnung geben, wenn eine andere Person etwas tut. Alternativ kannst du diese Karten in den Stapeln lassen und immer, wenn du eine solche Karte ziehst, diese abwerfen und eine neue Karte ziehen.

Falls du mit den Bauwerkskarten und/oder Spezialarbeitern aus der Tuscany- Erweiterung spielst:

- Platziere den Siegpunktmarker von Automa stattdessen auf »34 Punkte«.
- SPEZIALARBEITER: Entferne die folgenden Spezialarbeiter zuerst aus dem Spiel: Mafioso, Koch, Gastwirt, Soldat und Kaufmann.
- BAUWERKE: Ziehe 4 Bauwerkskarten. Behalte 2 davon und wirf die anderen beiden ab.

Spielverlauf

Zugtabelle

Platziere deinen Hahn wie gewohnt, allerdings nur in einer Reihe, in der noch eine Glasmarke liegt. Im Gegensatz zum Mehrpersonenspiel kannst du deinen Hahn nicht in Reihe 1 einsetzen, wenn du in der letzten Runde die Reihe 7 gewählt hattest.

Nimm dir die Glasmarke aus der Reihe, in der du deinen Hahn eingesetzt hast, und lege sie neben dein Weingut. Sie wird dadurch zu einer Bonus-Aktions-Marke (BAM). Du darfst diese von Jahr zu Jahr sammeln.

Achtung: Die Sommerbesucherkarte »Organisatorin« kann deinen Hahn nicht in Reihe 7 bewegen.

Automa-Karten und das Einsetzen von Arbeitern

Die Farben auf den Automakarten entsprechen den 4 Jahreszeiten auf dem Bordeaux-Spielplan.

Zu Beginn jeder Jahreszeit, bevor du deinen ersten Arbeiter einsetzt, ziehst du zuerst 1 Automa-Karte vom Nachziehstapel. Dann platziere 0, 1 oder 2 von Automas Arbeiter auf den Aktionsfeldern der aktuellen Jahreszeit, die in der oberen Hälfte der Automa-Karte abgebildet sind.

Der große Arbeiter hat dabei keine besondere Funktion und besetzt wie jeder andere Arbeiter 1 Feld. Automas Arbeiter führen keine Aktionen aus und erhalten keinen Bonus, außer denen auf der Automa-Karte, die im nächsten Abschnitt beschrieben werden.

Falls Automa im Winter nicht mehr genügend Arbeiter hat, dann besetzt sie entweder nur das obere der beiden Winterfelder auf der Automa-Karte (falls die Karte 2 Winterfelder zeigt und sie nur noch 1 Arbeiter hat) oder sie setzt gar keinen Arbeiter mehr ein (wenn sie keinen Arbeiter mehr hat).



Beispiel: Falls du diese Karte im Frühling ziehst, setzt Automa 2auf den folgenden Aktionsfeldern je 1 Arbeiter (also insgesamt 2) ein: BIETE 1 TOUR FÜR (2) AN *und* FÜHRE 1 HANDEL DURCH. *Falls du die Karte im Sommer ziehst, setzt Automa 0 Arbeiter ein, im Herbst und Winter würde sie je 1 Arbeiter auf dem jeweils abgebildeten Aktionsfeld einsetzen.*

Automa-Aktionen

Nachdem du die Arbeiter von Automa eingesetzt hast, führe gegebenenfalls noch die folgenden Aktionen aus, falls sie auf der Karte abgebildet sind:

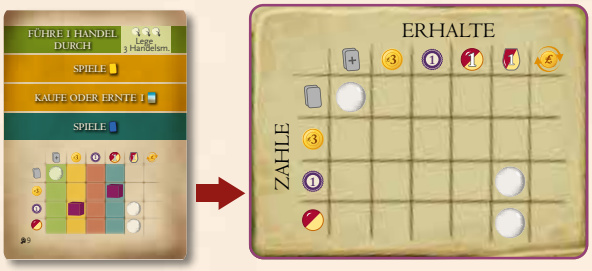
ZIEHE : Erneuere die Rebenkarten.

ZIEHE : Erneuere die Weinbestellungskarten.

FÜHRE EINEN 1 HANDEL DURCH :

Lege 3 Handelsmarken. – Ziehe 1 weitere Automa-Karte und setze wie folgt bis zu 3 Glasmarken auf der Handelstabelle ein:

- Das 4x6-Raster in der unteren Hälfte der Karte entspricht der Handelstabelle. Ignoriere die farbliche Markierung der ersten 4 Spalten.
- Platziere für jedes -Symbol eine Glasmarke auf dem entsprechenden Feld der Handelstabelle. Wenn dort schon eine Glasmarke liegt, passiert nichts.



Beispiel: Mit dieser Karte würde Automa auf den entsprechenden 3 Feldern der Handelstabelle jeweils 1 Glasmarke einsetzen.

: STELLE 1 EXPERTIN EIN :

Plaziere 2 Expertinnen – Ziehe 1 weitere Automa-Karte und setze wie folgt bis zu 2 Spielsteine auf Expertinnenfelder ein:

- Der eingefärbte Teil der Tabelle in der unteren Hälfte entspricht den 4 Jahreszeiten und den jeweils 4 Aktionsfeldern auf dem Spielplan, von oben nach unten.
- Platziere für jedes -Symbol 1 von Automas Spielsteinen auf dem Expertinnenfeld der entsprechenden Aktion. Wenn sich dort bereits ein Spielstein befindet oder Automa bereits alle 4 Spielsteine eingesetzt hat, passiert stattdessen nichts.



Beispiel: Mit dieser Karte würde Automa bei den Aktionen : ERRICHTE EIN BAUWERK (in der Sommerspalte) und ZAHLE FÜR 1 (in der Winterspalte) ihre Spielsteine auf die Expertinnenfelder einsetzen, wenn möglich.

Leerer Automa-Nachziehstapel

Solltest du eine Automa-Karte ziehen müssen und der Nachziehstapel ist leer, mische zuerst den Ablagestapel und bilde daraus einen neuen verdeckten Nachziehstapel.

Am Ende des Jahres

Als zusätzlichen Schritt nimmt Automa alle ihre Arbeiter vom Spielplan wieder in ihren Vorrat zurück.

Bonus-Aktions-Marken (BAM)

Immer wenn du 1 Arbeiter einsetzt, darfst du 1 BAM abgeben, um 1 zusätzlichen Bonus von diesem Aktionsfeld zu erhalten. Wenn du auf diese Weise 2 Boni erhältst, darfst du sie in einer Reihenfolge deiner Wahl nehmen.



Du darfst nicht noch einmal den Bonus von dem Feld nehmen, auf dem du deinen Arbeiter eingesetzt hast. Und du darfst nicht den Bonus von dem rechten Feld für 5–6 Spieler nehmen.

*Hinweis: Bei der Aktion : FÜHRE 1 ANDERE AKTION AUS darfst du keine BAM ausgeben, um einen Bonus von der ausgewählten **anderen** Aktion zu erhalten.*



*Beispiel: Du setzt deinen Arbeiter (1) auf dieses Aktionsfeld ein, um zu ernten und als Bonus einen Winterbesucher zu erhalten. Du darfst zusätzlich 1 BAM ausgeben, um **1 Traube reifen** zu lassen. Du kannst nicht noch einen **2. Winterbesucher** nehmen.*



*Beispiel: Automa hat bereits einen Arbeiter (2) auf dieses Aktionsfeld eingesetzt. Wenn du jetzt deine große Arbeiterfigur bei dieser Aktion einsetzt (3), darfst du 1 BAM ausgeben, um entweder **1 Winterbesucher** zu bekommen oder **1 Traube reifen** zu lassen.*

Spielende

Das Spiel endet **nach dem sechsten Jahr**.
Wandle wie im Mehrpersonenspiel noch Trauben und Weine in Geld, und danach je 10 Lira in 1 Punkt um.
Du gewinnst, wenn du am Ende mehr Punkte hast als Automa. Hat Automa mehr Punkte, verlierst du.
Wenn eure Siegpunktmarker auf dem selben Feld enden, teilt ihr euch den Sieg.

Schwierigkeitsstufen

Du kannst auf 5 verschiedenen Schwierigkeitsstufen gegen Automa spielen:

SEHR LEICHT: Spiele noch ein weiteres, siebtes Jahr. Im siebten Jahr darfst du eine beliebige Reihe auf der Zugtabelle wählen und erhältst 1 BAM aus dem Vorrat.

LEICHT: Du startest mit 3 Punkten.

NORMAL: Es gelten keine besonderen Regeln.

SCHWER: Ziehe sofort nach dem Spielaufbau 1 Automa-Karte und platziere 3 Handelsmarken sowie 2 Automa-Spielsteine als Expertinnen auf den Feldern, die auf dieser Karte unten angezeigt werden.
Automa muss während jeder Jahreszeit mindestens 1 ihrer verfügbaren Arbeiter einsetzen. Ziehe ggf. eine neue Automa-Karte, bis sie mindestens 1 Arbeiter einsetzt (es sei denn, sie hat keine verfügbaren Arbeiter mehr).

SEHR SCHWER: Genau wie Schwer, aber zusätzlich startet Automa mit 36 Punkten (bzw. 39, wenn du mit Bauwerkskarten und/oder Spezialarbeitern spielst).

Tempovariante

Wenn du mehr Spannung in deinem Spiel haben willst, kannst du mit dieser Variante spielen. Automa sammelt dann während des Spiels Punkte. Am Ende jedes Jahres sammelt sie zudem noch Bonuspunkte für das Spielende, wenn du nicht mehr Punkte hast als sie.

Die Variante kann auf der leichten, normalen oder schwierigen Schwierigkeitsstufe gespielt werden.

Aufbau

Platziere Automas Punktemarker auf dem Feld 27 der Punkteleiste. Spielst du mit Bauwerkskarten und/oder Spezialarbeitern, platziere ihn stattdessen auf Feld 31.
Platziere für jedes der 6 Jahre 1 oder 2 Glasmarken auf dem entsprechenden Feld der Punkteleiste, wie in dieser Tabelle angegeben:

	Jahr 1	Jahr 2	Jahr 3	Jahr 4	Jahr 5	Jahr 6
Viticulture Grundspiel	0	2	6	11	19	27
Mit Bauwerken und/oder Spezial-arbeitern	0	3	8	14	23	31

Am Ende des Jahres

Vergleiche am Ende jedes Jahres deinen Punktemarker mit den Glasmarken für dieses Jahr. Ist dein Punktemarker vor den Glasmarken (hast du also mehr Punkte), lege sie in den Vorrat zurück. Ansonsten bewege sie an das Ende der Punkteleiste.

Spielende

Das Spiel endet nach dem sechsten Jahr. Automa erhält 1 zusätzlichen Punkt für jede Glasmarke am Ende der Punkteleiste. Ermittle danach, wer von euch das Spiel gewonnen hat.

Automa Factory

Interessierst du dich für zukünftige Solomodi oder möchtest dem Automa-Team beim Testen helfen?

Dann kannst du auf automafactory.com/newsletter ihren englischsprachigen Newsletter abonnieren.

AUTOMA-HAUPTTESTPERSONEN:
Stuart Bettiss, Bill Collins, Scott Gleason, Mathieu Landry, Tyler McKinnon, Morten Monrad Pedersen und Jamie Specht

AUTOMA-TESTPERSONEN:
Kevin Brown, Kyle Butler, Chris Dettmar, Rodney Eberly, Mike Hatke, Ryan Moylan, Paul Newsham, Nicola Smith und Franziska Steiner