FLÜGELSCHLAG

Mittel- und Südamerika-Erweiterung
Automa Regeln

Soloregeln von David Studley

Dieses Regelbuch ergänzt das Automa-Regelbuch des Grundspiels um die benötigten Regeln für das Spiel mit dieser Erweiterung.

Material

12 kleine Automa-Kolibrikarten



2 Automa-Übersichtskarten



1 Bonuskarte für Automa (Kolibri-Champion)



1 kleine Automa Rundenanzeiger-Karte für Kolibris



2 Rundenziel-Wertungskarten



Automa Regeländerungen

Alle Regeln aus dem Automa-Regelbuch des Grundspiels oder von Flügelschlag Asien gelten weiterhin, es sei denn sie werden hier ausdrücklich geändert.



Änderungen im Aufbau

Automa-Kolibrikarten: Diese Erweiterung enthält ein Set kleiner Kolibri-Automakarten. Diese nutzt du immer, wenn du mit Kolibris spielst zusätzlich zu den normalen Automakarten. Dieses Set Kolibri-Automakarten besteht aus 10 normalen Karten und 2 zusätzlichen Karten, um den Schwierigkeitsgrad anzupassen.

Den Schwierigkeitsgrad anpassen: Nimm die 10 normalen Automa-Kolibrikarten und führe je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad folgende Änderungen durch:

Adlerküken	Ersetze Karte 9 durch Karte 9 Adlerküken.
Adler	Keine Änderungen
scharfäugiger Adler	Ersetze Karte 10 durch Karte 10 scharfäugiger Adler.

Lege die 2 ungenutzten Karten in die Schachtel zurück.

Lege die Automa-Rundenanzeiger-Karte für Kolibris neben den Standard-Automa-Stapel. Lege sie so ab, dass „Runde 1" oben ist. Mische dann die 10 Automa-Kolibrikarten und lege sie verdeckt rechts neben die Kolibri-Rundenanzeigerkarte.

Kolibri-Punktetableau: Gib dem Automa ein zufälliges Kolibri-Punktetableau und lege die 5 Kolibrimarker auf die Felder S-T-A-R-T.

Automa-Bonuskarte: Gib dem Automa die Bonuskarte „XY" oder gib ihm eine zufällige Automa-Bonuskarte aus allen Erweiterungen.

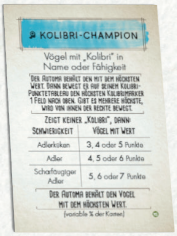
Alternativ kann der Automa auch jede der normalen Bonuskarten nutzen, auf denen unten „(X% der Karten)" steht. (Keine der Bonuskarten in dieser Erweiterung hat diese Aussage. Daher kann der Automa keine davon nutzen.)

Rundenziele: Du musst mit der grünen Seite der Zieltafel spielen, wenn du eines der folgenden Rundenziele nutzt: Kolibripunkte, Summe der Ei-Limits oder ein beliebiges Kolibri-Gruppen-Ziel. Sie passen im Automa-Spiel nicht zu dessen Wertungsregeln für die blaue Seite.













Ergänzungen zum Zug des Automa

Kolibri-Aktion des Automa: Jedes Mal, wenn du am Ende eines normalen Automa-Zugs bist (also die Automa-Karte wie üblich komplett abgehandelt hast), ziehe 1 Automa-Kolibrikarte vom Stapel. Lege sie offen neben die Kolibri-Rundenanzeigerkarte und richte sie gegen den Pfeil des aktuellen Rundenanzeigers aus.

Wie die normalen Automa-Karten sind die Automa-Kolibrikarten in 4 Bereiche unterteilt, einer für jede Runde. Nur der Bereich für die aktuelle Runde wird genutzt. Ignoriere die anderen Bereiche.

Wenn der Bereich der aktuellen Runde einen Regentag zeigt, **passiert nichts.**

Ansonsten führt der Automa eine Kolibri-Aktion wie folgt aus:

1. Bewege im Kolibrigarten 1 Kolibri von einem Feld auf ein anderes, wie vom Pfeil angezeigt.
2. Bewege auf dem Kolibri-Punktetableau den Kolibrimarker 1 Feld nach oben, der dem im Garten bewegten Kolibri entspricht.



   a. Landet der Kolibrimarker auf einem Feld mit , bewege denselben Kolibrimarker 1 weiteres Feld nach oben.

   b. Hat der Kolibrimarker bereits das Ende der Spalte erreicht und würde darüber hinausrücken, dann bewege stattdessen den Kolibrimarker in der Spalte rechts daneben. Würde der Kolibrimarker in der ganz rechten Spalte über das Ende hinausrücken, dann bewege stattdessen den Kolibrimarker in der ganz linken Spalte.

Beachte: *Dies passiert nur im Automa-Zug. Wenn der Automa durch eine Vogelfähigkeit in deinem Zug eine Kolibriaktion ausführen darf, bekommt er einfach einen Rohstoff und folgt den Regeln für Automas Futterlager oder Automas Futterspeicher.*

Anmerkung des Autors: *Mach dir keine Sorgen, dass der Automa auf dem Kolibri-Punktetableau schneller aufsteigt als du. Er braucht diese Punkte, um alle anderen Belohnungen auszugleichen, die du durch Kolibri-Aktionen erhältst.*

Interaktive Vogelfähigkeiten in deinem Zug

Die folgenden Regeln geben vor, wie du reagierst bzw. der Automa reagiert, wenn du eine Fähigkeit „Beim Ausspielen" (weiß) oder „Bei Aktivierung" (braun) auslöst, die sich auf einen Mitspieler bezieht:

1. **Prüfe, ob ein Mitspieler etwas hat oder prüfe wieviel von etwas ein Mitspieler hat:** Zähle die Anzahl der Aktionssteine auf dem aktuellen Rundenziel. Dies ist die Anzahl, die der Automa von dem Gesuchten hat.

   Duellkarte: Spielst du mit der Duellkarte aus Flügelschlag Asien, dann zähle die Anzahl der -Symbole auf der aktuellen Automa-Karte. Dies ist die Anzahl, die der Automa von dem Gesuchten hat.

   Beachte: *In beiden Fällen bedeutet dies, dass der Automa in deinem 1. Zug nie etwas hat.*

   Beachte: *Das gilt für „Aktionsworte" (auch lagern, ziehen, Karten schieben), die einem Mitspieler etwas geben.*

2. **Ein Mitspieler erhält oder darf erhalten:** Wenn ein Mitspieler etwas erhält oder erhalten dürfte, dann lagert der Automa stattdessen Futter wie in „Das Futterlager des Automa" (rechts) beschrieben (bzw. hortet, wenn du mit der Variante „Automas Futterspeicher" spielst; siehe S. 6). Er bekommt immer so viel wie möglich.

   » **Stehlen oder auf andere Art etwas von einem Mitspieler erhalten:** Alles was du vom Automa stehlen oder anderweitig erhalten würdest, erhältst du stattdessen aus dem Vorrat.

3. **Nutze die Fähigkeit eines Vogels eines Mitspielers:** Darfst du die Fähigkeit eines Vogels eines Mitspielers nutzen, dann nutze die Fähigkeit eines der 3 offenen Vögel in der Vogeltränke, die der entsprechenden Farbe entspricht, falls vorhanden.

4. **Nutze die Bonuskarte eines Mitspielers:** Spielst du einen Vogel, der es dir erlaubt, die Bonuskarte eines Mitspielers zu nutzen, ziehe 2 Bonuskarten und lege sie offen in den allgemeinen Vorrat. Wenn die Vogelfähigkeit ausgelöst wird, gelten diese Bonuskarten im Vorrat als die Bonuskarten des Automa.

5. **Ein Mitspieler wählt eine Karte:** Wenn du einem Mitspieler die Wahl gibst, aus einer Auswahl Karten zu behalten, behält der Automa zufällige.

6. **Prüfe die Futterarten, die ein Mitspieler hat:** Die Futterwürfel im Vogelhäuschen gelten als die Futterarten, die der Automa hat. Zeigt ein Würfel 2 Futterarten, hat der Automa auch beide. Zeigen alle Würfel im Vogelhäuschen die gleiche Seite, dürfen sie für diese Prüfung nicht neu geworfen werden.

   Beachte: *Dies gilt nur für die seltene Fähigkeit, für die du alle Futterarten eines Mitspielers prüfst (z. B. die des Andenbartvogels). Um auf nur 1 Futterart zu prüfen, nutze die interaktive Regel 1.*

Interaktion bei rosa Fähigkeiten: Die Regeln dieses Abschnitts gelten **nicht** für rosa Fähigkeiten („1x zwischen deinen Zügen"). Wenn der Automa in seinem Zug eine rosa Fähigkeit aktiviert, nimmt er an dieser Aktion **in keiner Art** teil. Erhält ein Mitspieler etwas von einer rosa Fähigkeit, dann erhält der Automa nichts.

Das Futterlager des Automa

Der Automa wird Futter lagern, wenn du eine weiße, braune oder petrolfarbene Fähigkeit auslöst, die ihm etwas geben würde. Das Futter repräsentiert die erhaltenen Rohstoffe (Eier, Futter, Karten). Dabei spielt die Art der Futtermarker keine Rolle.

Wenn du in deinem Zug eine weiße, braune oder petrolfarbene Fähigkeit auslöst, die dem Automa etwas geben würde, passiert Folgendes:
Müsste der Automa etwas bezahlen, um teilzunehmen, lagert er 1 Futtermarker für jeden Rohstoff, den er erhalten würde. Ansonsten lagert er 2 Futtermarker je Rohstoff, den er erhalten würde.



- **Beispiel 1: Bei Aktivierung:**
  Alle Spieler dürfen 1 Ei aus ihrem Tablett abwerfen, um 1 Rohstoff (aber kein Nektar) aus dem Vorrat zu erhalten.
  Der Automa lagert 1 Futter.



- **Beispiel 2: Beim Ausspielen:**
  Alle Spieler legen 2 Eier. Du legst 2 zusätzliche Eier.
  Der Automa lagert 4 Futtermarker.
  Beachte: Der Goldfasan ist aus Flügelschlag Asien.

In den meisten Fällen ist das alles, was du wissen musst. Hier sind noch ein paar Regeln für Sonderfälle:

Alles, was du dem Automa als Teil dieser Fähigkeiten gibst, wird abgeworfen. Er erhält nur die Futtermarker wie oben beschrieben.



- **Beispiel 3: Bei Aktivierung:** Gib 1 Wurm aus deinem Vorrat an einen Mitspieler, um 2 Würmer aus dem Vorrat zu erhalten. Wirf den Wurm ab. Der Automa lagert 2 Futter.

Der Automa erfüllt automatisch alle Bedingungen, um die Belohnung deiner Fähigkeit zu erhalten.



- **Beispiel 4: Bei Aktivierung:** Wähle eine Futterart. Alle Spieler, die kein Futter dieser Art in ihrem Vorrat haben, dürfen 1 Futter dieser Art aus dem Vorrat erhalten.
  Der Automa lagert 2 Futtermarker.

Die oben genannten Regeln gelten auch für Kolibri-Aktionen in deinem Zug.



- **Beispiel 5: Bei Aktivierung:** Alle Spieler dürfen reihum 1 Kolibri-Aktion ausführen. Du wählst, wer beginnt.
  Der Automa lagert 2 Futtermarker.

Anmerkung des Autors: *Das Futterlager des Automa soll dir bei der Einschätzung helfen, welche Vogelfähigkeiten deinen Mitspielern wie sehr helfen. Die Variante Automas Futterspeicher (siehe Seite 6) bietet ein alternatives und detailgenaueres System, um den Wert der interaktiven Fähigkeiten einzuordnen. Der Einfluss beider Systeme ist nur dezent. Dies ist beabsichtigt. Den Effekt wirst du nur spüren, wenn du Vogelfähigkeiten nutzt, mit denen der Automa etwas erhalten kann.*

Rundenende

Nachdem du den Automastapel für die nächste Runde angepasst hast, entferne die Automa-Kolibrikarte, die „Nach Runde X entfernen" für die gerade abgeschlossene Runde anzeigt. Lege sie zurück in die Schachtel. Mische den Automa-Kolibristapel neu und lege ihn verdeckt neben die Anzeigekarte.

Wenn du die normale Rundenanzeigekarte drehst, drehe auch die Kolibri-Rundenanzeigekarte.

Schlusswertung am Spielende

Führe bei der Schlusswertung zusätzlich folgendes aus:

Automas Futterlager/Futterspeicher: Bevor du die Schlusswertung durchführst, erhält der Automa 1 Ei für je 5, 4 oder 3 gelagerte Futtermarker (je nach Schwierigkeitsstufe (Adlerküken / Adler / scharfäugiger Adler)), die er jetzt in den Vorrat zurücklegt.

Kolibris: Werte das Kolibri-Punktetableau des Automa wie für einen menschlichen Spieler und addiere die Punkte zu seinen restlichen Punkten.

Automas Futterspeicher

In dieser Variante hortet der Automa während des Spiels Marker, wenn er durch eine braune, weiße oder petrolfarbene Fähigkeit etwas erhalten würde. Dafür werden Futtermarker aus dem Vorrat verwendet, wobei die Art des Futters keine Rolle spielt.

Wenn du mit „Automas Futterspeicher" spielst, nutze nicht „Das Futterlager des Automa". Diese Variante erweitert „Das Futterlager des Automa", indem sie unterschiedlichen Rohstoffen eine Wertigkeit zuweist. Ansonsten funktioniert diese Variante genauso wie „Das Futterlager des Automa".

Wenn du eine braune, weiße oder petrolfarbene Fähigkeit aktivierst:
Für jeden Rohstoff, den Automa erhalten würde und jeden Rohstoff, den er dafür abgeben müsste, tue Folgendes:

- Pro  oder , den der Automa erhalten würde, hortet er **1** Marker. Für jeden, den er abgeben müsste, legt er **1** Marker in den Vorrat zurück.
- Pro , den der Automa erhalten würde, hortet er **2** Marker. Für jeden, den er abgeben müsste, legt er **1** Marker in den Vorrat zurück.
- Pro , die der Automa erhalten würde, hortet er **2** Marker. Für jede, die er abgeben müsste, legt er **1** Marker in den Vorrat zurück.
- Pro , das der Automa erhalten würde, hortet er **3** Marker. Für jedes, das er abgeben müsste, legt er **2** Marker in den Vorrat zurück.
- Pro , die der Automa erhalten würde, hortet er **6** Marker. Für jede, die er abgeben müsste, legt er **3** Marker in den Vorrat zurück.
- Pro  (Kolibri-Aktion), die der Automa erhalten würde, hortet er **3** Marker.

In den meisten Fällen ist das alles, was du wissen musst. Hier sind noch ein paar Regeln für Sonderfälle:

Wenn der Automa Futter lagern oder eine Karte schieben würde, hortet er stattdessen 3 Marker.



- **Beispiel 6: Bei Aktivierung:** Alle Spieler dürfen 1 aus ihrer Hand unter eine Karte in ihrem schieben und/oder 1 aus ihrem Vorrat auf einer Karte in ihrem lagern. Der Automa erhält 6 Marker (3 für das Schieben und 3 für das Lagern) und gibt 2 Marker ab (1 für die und 1 für den). Er hortet also 4 Marker.
  Beachte: Der Doppelhornvogel ist aus Flügelschlag Asien.

Darf der Automa die Rohstoffart wählen, wählt er immer .



- **Beispiel 7: Beim Ausspielen:** Ziehe 2 neue und behalte 1 davon. Deine Mitspieler dürfen 2 beliebige Rohstoffe (, ,) abgeben, um dies auch zu tun.
  Der Automa erhält 6 Marker (für die 1) und gibt 2 Marker ab (für die 2). Er hortet also 4 Marker.

Beachte: Der Löffelstrandläufer ist aus Flügelschlag Asien.

Wenn du dem Automa etwas geben würdest, lege es stattdessen in den Vorrat und lass ihn entsprechend viele Marker horten.

Der Automa wird nie an einer Fähigkeit teilhaben, bei der er im Ergebnis mehr Marker verlieren als erhalten würde.



- **Beispiel 8: Bei Aktivierung:** Alle Spieler dürfen 1 aus ihrem abwerfen, um 1 (aber kein) aus dem Vorrat zu erhalten. Der Automa tut dies nicht, da er 1 Marker für das horten würde, aber 2 für das abgeben müsste.



Haupttestpersonen Automa

Stuart Bettiss, Alexander Burdiss, Paul Burwell, Bill Collins, Scott Gleason, Jamie Specht

Weitere Automa-Testpersonen

Amy Bills, Daniele Borghesi, Kevin Brown, Damian Fleming, Jason Martin, Grant Mason, Jeff McNaughton, Chad Olenick, Mhthesvaran Saravanan, Jacob Sicinski, Nicola Smith, Darren Wolford

Redaktion Automa

Karel Titeca



Automa Factory

©2019 Stonemaier LLC. Wingspan ist eine Marke der Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.