FLOSSENSCHLAG

HAIE & RIFFE

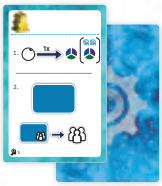
NAUTOMA

Soloregeln von David Studley

Dieses Regelheft aktualisiert/erweitert die Regeln von *Flossenschlag Nautoma*, sodass sie auch mit der Erweiterung *Haie & Riffe* genutzt werden können. Alle Regeln von *Flossenschlag Nautoma* gelten weiterhin, es sei denn, in diesem Regelheft steht etwas anderes.

SPIELMATERIAL

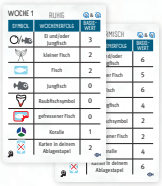
3 Nautoma-Entscheidungskarten zum Austauschen



1 Nautoma-Spielhilfe



3 Nautoma-Wochenerfolgskarten zum Austauschen



VOR DEM 1. SPIEL: SPIELMATERIAL ERSETZEN

Diese Erweiterung enthält mehrere Nautoma-Karten zum Austauschen. Sie enthalten notwendige Informationen zum Spiel mit dieser Erweiterung.

Vor deinem ersten Spiel: Ersetze dauerhaft die Nautoma-Wochenerfolgskarten sowie die 3 Nautoma-Entscheidungskarten 1, 2 und 6 aus dem Grundspiel durch die hier enthaltenen Versionen.

Überspringe in Spielen ohne diese Erweiterung einfach die Aktionen, die sich auf Korallen beziehen.

WIE NAUTOMA PUNKTE MACHT

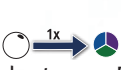
Zusätzlich zu den Punkten für Fische, Schwärme, Jungfische, Eier und Wochenerfolge erhält Nautoma jetzt auch Punkte für Korallen.

EIN ZUG VON NAUTOMA

Diese Erweiterung führt eine neue Aktion ein: Koralle hinzufügen.

AKTION: KORALLE HINZUFÜGEN

In dieser Aktion wird Nautoma Korallen sammeln, um mit deiner wachsenden Sammlung mithalten zu können.



TAUSCHE 1 EI IN 1 ODER 2 KORALLEN: Wenn Nautoma mindestens 1 Ei hat, lege 1 Ei aus ihrem Spielbereich in den allgemeinen Vorrat zurück. Dann nimm 1 Koralle (2 Korallen bei Schwierigkeitsstufe 4 oder 5) aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in Nautomas Spielbereich. Die Art der Koralle spielt keine Rolle. Hat Nautoma kein Ei, passiert nichts. *Beachte: Dieser Tausch passiert maximal 1× pro Zug, selbst wenn Nautoma ihn mehrfach ausführen könnte.*

WOCHENERFOLGE WERTEN

Nautoma kann für einen Wochenerfolg nie mehr von etwas haben, als du maximal haben könntest.

Beispielsweise gibt es im Grundspiel 7 Eigenschaftssymbole. Diese Erweiterung fügt keine neuen hinzu. Daher kann Nautoma für den Wochenerfolg „Unterschiedliche Symbole“ nie mehr als 7 haben.

ÄNDERUNGEN FÜR ENDE DES SPIELS UND WERTUNG

Am Ende des Spiels berechnest du Nautomas Punkte, wie im Nautoma-Regelheft des Grundspiels beschrieben. Dann addiere Folgendes:

- 1 Punkt für jede Koralle (alle Schwierigkeitsstufen) und
- 5 zusätzliche Punkte für je 6 Korallen (Schwierigkeitsstufe 3, 5).

ÄNDERUNGEN FÜR DEN SPICK-MODUS (VARIANTE)

Im Spick-Modus gibt es eine weitere Wertung, abhängig von den Korallen auf deinem Ozeantableau.

Baue den Spick-Modus wie gewohnt auf. Es gibt keine zusätzlichen Schritte.

SPICK-WERTUNG AM ENDE EINER WOCHE

Nachdem du am Ende einer Woche alle Punkte errechnet hast, die Nautoma von der Spick-Wertungskarte erhält, berechne die Punkte, die Nautoma für Korallen erhält oder verliert.

Prüfe für jede Tauchstelle, wie viele Korallen **du in deinem Ozean** hast, und vergleiche die Differenzen zwischen deinen Tauchstellen. Dementsprechend erhält oder verliert Nautoma Punkte wie folgt:

- NAUTOMA ERHÄLT PUNKTE: Berechne die Differenz zwischen deinen Tauchstellen mit den **meisten** und zweitmeisten Korallen: Meiste Korallen – zweitmeiste Korallen = Differenz. Multipliziere die Differenz mit der Stärke **X** (abhängig von der Schwierigkeit des Spick-Modus). Nautoma **erhält** Punkte in Höhe des Ergebnisses. Wenn 2 Tauchstellen die meisten Korallen haben, ist das Ergebnis 0.
- NAUTOMA VERLIERT PUNKTE: Berechne die Differenz zwischen deinen Tauchstellen mit den **wenigsten** und zweitmeisten Korallen: Zweitmeiste Korallen – wenigste Korallen = Differenz. Multipliziere die Differenz mit **2**. Nautoma **verliert** Punkte in Höhe des Ergebnisses. Wenn 2 Tauchstellen die wenigsten Korallen haben, ist das Ergebnis 0.

Beachte: Im Gegensatz zur Wertung mit der Spick-Wertungskarte kann Nautoma durch Korallen Punkte verlieren.

BEISPIEL 1:

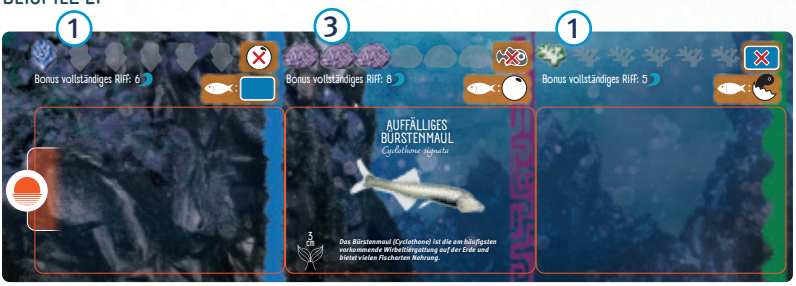


Deine meisten Korallen sind 5 (rechte Tauchstelle) und deine zweitmeisten 4 (linke Tauchstelle). Die Differenz beträgt also (5 – 4 =) 1. Du spielst mit Spick-Schwierigkeit 3 mit Stärke **X** = 3. Du rechnest daher 1 × 3 = 3. Nautoma **erhält** daher 3 Punkte.

Deine zweitmeisten Korallen sind 4 (linke Tauchstelle) und deine wenigsten Korallen sind 1 (mittlere Tauchstelle). Die Differenz beträgt also (4 – 1 =) 3. Du multiplizierst das Ergebnis mit 2: 3 × 2 = 6. Nautoma **verliert** daher 6 Punkte.

Insgesamt verliert Nautoma bei dieser Spick-Korallenwertung 3 Punkte (3 – 6 = -3).

BEISPIEL 2:



Deine meisten Korallen sind 3 (mittlere Tauchstelle), deine zweitmeisten 1 (linke oder rechte Tauchstelle). Die Differenz beträgt somit 2. Du spielst mit Spick-Schwierigkeit 3 mit Stärke **X** = 3. Du rechnest daher 2 × 3 = 6. Nautoma **erhält** daher 6 Punkte.

Deine zweitmeisten Korallen sind 1 und deine wenigsten Korallen sind ebenfalls 1. Die Differenz ist 0. Du rechnest 0 × 2 = 0. Nautoma **verliert** daher keine Punkte.

Insgesamt erhält Nautoma bei dieser Spick-Korallenwertung 6 Punkte (6 – 0 = 6).



NAUTOMA-HAUPTTESTPERSONEN
Stuart Bettiss, Bill Collins, Marco Eckhardt, Damian Fleming, Julie Kaplan, Jeff McNaughton

WEITERE NAUTOMA-TESTPERSONEN
Paul Burwell, Valérie Chassé, Scott Gleason, Jason Martin, Tyler McKinnon, Paul Newsham, Jacob Sicinski, Darren Wolford

ENGLISCHES NAUTOMA-LEKTORAT
Karel Titeca



Automa Factory

FEUERLAND

© 2025 Stonemaier LLC. Finspan ist eine Marke von Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.