AGE of INNOVATION

AUTOMA SOLOREGELN

EINLEITUNG

Du kannst *Age of Innovation* auch alleine gegen eine virtuelle Mitspielerin spielen. Sie heißt Automa.
Ihr könnt aber auch ein Spiel zu zweit mit Automa spielen.
Die besonderen Regeln hierfür findet ihr in hellblauen Kästen wie diesem hier:

> **Variante: Zu zweit mit Automa**
>
> Kästen wie dieser enthalten ausschließlich Regeln für die Variante *Zu zweit mit Automa*. Die vollständigen Regeln dazu findet ihr auf der letzten Seite.

Diese Automa wurde ursprünglich für das Originalspiel *Terra Mystica* und einen großen Spielplan entwickelt. Du kannst auch hier den Spielplan für 3-5 Personen verwenden, wir empfehlen jedoch die kleinere Seite für 1-3 Personen, auch wenn manche Automa-Völker dadurch etwas stärker oder schwächer werden.

Impressum

Autoren: David Studley, Lines J. Hutter und Morten Monrad Pedersen mit Mike Martins

Entwicklung und Variante *Zu Zweit mit Automa*: Feuerland Spiele

Illustration: Alvaro Calvo Escudero, Lukas Siegmon

Grafikdesign: Christof Tisch, Dennis Lohausen

Regelüberarbeitung & Regelsatz: Inga Keutmann

Lektorat: Gerhard Tischler, Bastian Winkelhaus

Testpersonen: Stephen Clark, Alex Peters, Nicolas Pupat, Lieve Teugels, Issy Waldrom, Frank Wolf und alle Testpersonen des *Terra Mystica* Automa, auf denen diese Version basiert.

© 2023 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Nassaustraße 3
65719 Hofheim am Taunus
www.feuerland-spiele.de

Automa Factory

FEUERLAND

Version 1.2

SPIELMATERIAL



Rückseite

14 Automakarten



Rückseite

12 Gemeinschaftskarten



Rückseite

2 Aufgabenkarten für die Gemeinschaft „Gognome"



Rückseite

6 Aufgabenplättchen für die Gemeinschaft „Gognome"



Rückseite

3 Karten für verschiedene Schwierigkeitsstufen (2 davon doppelseitig)



3 Spielhilfekarten (doppelseitig)



Rückseite

7 Landschaftstyp-Priorisierungskarten (LTP-Karten)



1 Aufbaukarte für das Einsetzen der ersten Werkstätten



12 Automa-Rundenwertungsplättchen (doppelseitig)



Rückseite

4 Automa-Zusatzwertungsplättchen für die letzte Runde

GENERELLE AUTOMAREGELN

Während du nach den normalen Regeln von *Age of Innovation* spielst, nutzt Automa ein vereinfachtes Regelwerk.

Dieses Regelheft erklärt, welche Regeln für Automa verändert werden. Ansonsten gelten die Regeln des normalen Spiels für 2 Personen. Die besonderen Regeln für das Spiel zu zweit (Standardspiel-Regel, Seite 19) werden **nicht** angewendet.

Automa erhält Punkte auf vereinfachte Weise, und zwar ausschließlich durch:

- einen festen oder variablen Wert auf den **Automakarten** eines jeden Zugs,
- einen eigenen Wert auf den **Wertungsplättchen** am Ende jeder Runde (Automa erhält nie Punkte durch die reguläre Wertung der Wertungsplättchen),
- **Wissens-** und **Gebietswertung** am Ende des Spiels.
- **Beachte:** Automa erhält nie Punkte für ihren Rundenbonus.

Automa besitzt weder ein Planungstableau noch Münzen, Werkzeuge, Macht, Brücken, Stadtmarker, Kompetenzen oder eine Palastfähigkeit. Sie erhält diese Dinge auch niemals.

Mit anderen Worten: Automa kann ausschließlich das folgende Spielmaterial in ihrem Vorrat haben: Gebäude und Gelehrte, mit denen sie das Spiel beginnt, die Erfindungen, die sie im Laufe des Spiels bekommt und den Rundenbonus, den sie beim Passen erhält.

Automa muss nie Kosten für ihre Aktionen zahlen.
Sie benötigt keine Spaten zum Umwandeln und kann ohne Stadtschlüssel Stufe 8 in den Disziplinen erreichen.

Automas Aktionen werden durch verschiedene Karten bestimmt, hauptsächlich durch die Automakarten (siehe Kasten S. 3).

SPIELAUFBAU

Baue das Spiel wie gewohnt für 2 Personen, aber mit diesen Änderungen auf:

1. Wähle eine **Schwierigkeitsstufe** (siehe S. 4) und lege die entsprechende Schwierigkeitsstufenkarte neben den Spielplan. Für dein 1. Spiel wähle *Automalein* .
2. Verwende die **Automa-Rundenwertungsplättchen** anstelle der Plättchen des Grundspiels. Lege die Plättchen mit der Seite nach oben ab, deren helle Markierung (links) dem Rundenfeld entspricht, auf das du sie legst. Wie im Grundspiel darf das Plättchen mit dem Spaten nicht auf den Feldern für Runde 5 oder 6 liegen.



3. Verwende die **Automa-Zusatzwertungsplättchen** für die letzte Runde anstelle der Plättchen des Grundspiels. Lege ein zufälliges dieser Plättchen nach den üblichen Regeln aus.



4. Lege nur 2 zufällige **Palastplättchen** neben den Spielplan. Lege das Palastplättchen Nr. 17 (mit der roten Rückseite) daneben.
5. Du bist Startperson. Lege deinen **Reihenfolgemarker** auf das oberste Feld in der Spalte für Runde 1 auf dem Reihenfolgetableau.

Statt der normalen Verteilung der Planungstableaus und Gemeinschaften, führe die folgenden Schritte 6–9 aus:

6. Wähle **deine Gemeinschaft** wie folgt:
   I. Lege 3 zufällige Planungstableaukarten aus.
   II. Lege zu jeder dieser Planungstableaukarten 2 zufällige Gemeinschaften.
   III. Wähle 1 Set, nimm dir das passende Planungstableau und wähle eine der beiden Gemeinschaften.
   IV. Lege die Planungstableaukarten und die anderen Gemeinschaften in die Schachtel zurück.
7. Wähle dann eine **Automa-Gemeinschaft** und lege die entsprechende(n) Automa-Gemeinschaftskarte(n) in einen Bereich, den du für Automas Spielmaterial nutzt. Für dein erstes Spiel empfehlen wir *Die Unscheinbaren*.
8. Wähle eine **Heimatlandschaft für Automa**, die anders ist als deine, und lege die entsprechende Landschaftstyp-Priorisierungskarte in Automas Bereich (LTP, s. *Landschaftspriorität*, S. 4). Automas Heimatlandschaft wird auf der Karte oben und unten sowie im ersten Kreis von links angezeigt.
   Variante: Du kannst Automas Heimatlandschaft auch zufällig mit der Hilfe der LTP-Karten bestimmen: Entferne die LTP-Karte mit deiner Heimatlandschaft, mische die übrigen LTP-Karten und ziehe 1. Die gezogene Karte legst du in Automas Bereich und die anderen in die Schachtel zurück. Die gezogene Karte zeigt Automas Heimatlandschaft.
9. Mische die 5 vorher gezogenen **Rundenboni** und lege sie aufgedeckt nebeneinander in einer Reihe aus. Automa erhält den Rundenbonus ganz links. Wähle dann regulär einen für dich. Lege auf die 3 übrigen Rundenboni je 1 Geld.
10. Überspringe für Automa den persönlichen Aufbau. Stattdessen, nimm für Automa die **Spielsteine** passend zu ihrer Heimatlandschaft und verteile sie wie folgt:
    I. Lege alle **Gebäude** ihrer Farbe in ihren Bereich.
    II. Lege alle **Gelehrten** ihrer Farbe in ihren Bereich.
    III. Setze 1 ihrer Markierungssteine auf Stufe 0 jeder Disziplin auf dem **Wissenstableau**. Für jedes Wissenssymbol links oben auf ihrer Gemeinschaftskarte steigt sie in der entsprechenden Disziplin 1 Stufe auf.
    IV. Wende ggf. weitere **Aufbau**regeln ihrer Gemeinschaftskarte an und mache dich mit den Sonderregeln ihrer Gemeinschaft vertraut.
    V. Setze 1 ihrer Markierungssteine wie üblich auf Feld 20 der **Punkteleiste**.
    VI. Lege ihren **Reihenfolgemarker** auf das zweite Feld von oben in der Spalte für Runde 1 auf dem Reihenfolgetableau.
11. Führe *Platzierung der ersten Werkstätten* aus wie auf Seite 3 beschrieben.
12. Stelle den **Automastapel** zusammen (siehe Seite 4).

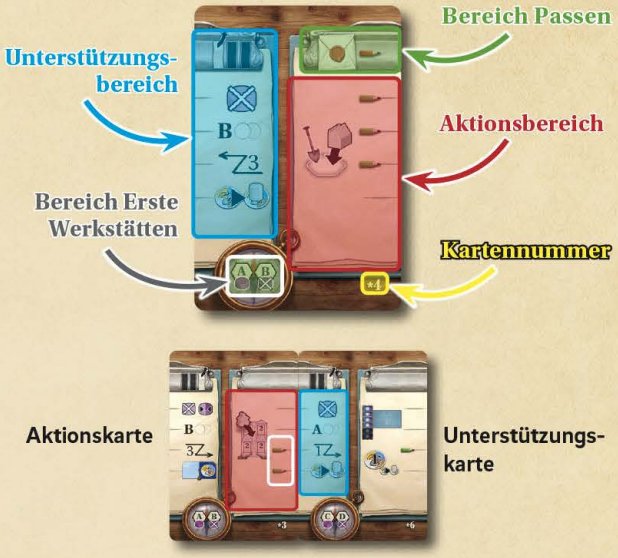
Die Automakarten

Die Automakarten legen fest, welche Aktionen Automa in ihrem Zug ausführt. Jede Karte ist in verschiedene Bereiche aufgeteilt. Auf den ersten Blick mag das verwirrend wirken, aber du nutzt pro Zug meist nur ein oder zwei Bereiche auf einmal. Die einzelnen Bereiche und Symbole werden später erklärt, wenn du sie benötigst.

In Automas Zug liegen immer zwei Automakarten als **Paar** aufgedeckt nebeneinander.

Die linke Karte wird dabei zur **Aktionskarte**. Du nutzt ausschließlich den **Aktionsbereich** auf ihrer rechten Seite. Die rechte Karte wird zur **Unterstützungskarte**. Hier nutzt du ausschließlich den **Unterstützungsbereich** auf ihrer linken Seite.

Die kleinen Stifte im **Aktionsbereich** zeigen, welche Symbole des **Unterstützungsbereich** für die Aktion relevant sein können.



Ein Automakartenpaar

Die Gemeinschaftskarten

Die 12 Gemeinschaftskarten stellen insgesamt 10 Automa-Gemeinschaften dar. Sie ersetzen Automas Planungstableau und zeigen den Namen, die Wissensschritte zu Spielbeginn (links oben) und die Sonderregeln für die jeweilige Gemeinschaft.
Diese können enthalten:

- **Aufbau**: Sonderregeln für den Spielaufbau
- **Gemeinschaftsaktion:** Führe diese Aktionen aus, falls Automas Aktionskarte das Automa-Symbol zeigt. Die einzelnen Teilaktionen sind durch Striche getrennt.
- **Dauerhafte Fähigkeit:** Diese Regeln gelten während des gesamten Spiels.
- **Wertung am Spielende:** Diese Regel tritt zusätzlich bei der Schlusswertung in Kraft.

Soweit nicht anders beschrieben, gilt der Text auf Gemeinschaftskarten nur für Automa.



Platzierung der ersten Werkstätten

Automa setzt ihre beiden Werkstätten ein, nachdem du deine erste Werkstatt eingesetzt hast. Nutze dafür die Aufbaukarte, die zu der Spielplanseite passt.

1. Setze deine erste Werkstatt ein.
2. Ziehe eine zufällige **Automakarte** und sieh dir die Buchstaben und Symbole im Bereich **Erste Werkstätten** an (linke untere Ecke).
3. Finde auf der Aufbaukarte die beiden Landschaftsfelder von Automas Heimatlandschaft, welche die Buchstaben der Automakarte zeigen. Setze auf dem Spielplan auf diesen beiden Feldern je 1 Automa-Werkstatt ein.
4. Ein Buchstabe zeigt einen **nicht** durchgestrichenen Machtchip. Lege 1 Machtchip zu der Werkstatt auf dem entsprechenden Feld.

Anmerkung der Autoren: Automa baut ihre Gebäude in der Nähe ihrer ersten Werkstätten, so wie du es tust, um Städte zu gründen. Zur Unterscheidung ihrer Ausbreitungsbereiche werden die neuen Gebäude eines Bereichs mit Machtchips markiert. Der andere Bereich bleibt ohne.

Anmerkung der Autoren:
Im Spiel gegen Automa hast du beim Spielaufbau etwas mehr Wissen und Kontrolle über den Spielplan. Werkstätten, die du im Zentrum platzierst, befinden sich wahrscheinlich näher an Automas ersten Werkstätten.

***Beispiel:** Automas Heimatlandschaft ist die Einöde (rot). Der Bereich **Erste Werkstätten** zeigt A (markiert) und B (nicht markiert).*



Automas Werkstätten werden auf den gezeigten Feldern des Spielplans eingesetzt. Die Werkstatt auf Feld A wird mit einem Machtstein markiert.



Automas Gebäude

- mit einem Machtchip sind **markierte Gebäude**.
- ohne Machtchip sind **nicht markierte Gebäude**.

SPIELAUFBAU (FORTSETZUNG)

Zusammenstellen des Automastapels

1. Nimm dir zunächst die Automakarten 1–6. Dies sind Automas Startkarten. Ihre Kartennummern sind mit einem * gekennzeichnet. Suche für die Schwierigkeitsstufe „Alptrauma“ 🔴🔴🔴🔴🔴 zusätzlich Karte 13 heraus.



2. Mische die übrigen Automakarten und lege sie verdeckt als Reservestapel bereit. Sie werden später gebraucht.
3. Passe die Startkarten nun deiner gewählten Schwierigkeitsstufe an (siehe Tabelle).
4. Mische die angepassten Startkarten und lege sie verdeckt als Automastapel in Automas Bereich. Drehe die untersten beiden Karten um 90 Grad, sodass sie seitlich unter dem Stapel hervorstehen.

Schwierigkeitsstufe	Anpassung bei Automas Startkarten
Automalein 🔴	Lege die Karte *3 verdeckt oben auf den Reservestapel. Du fügst sie dem Automastapel erst am Ende von Runde 1 hinzu.
Automa 🔴🔴	Keine Anpassung.
Automächtig 🔴🔴🔴	Füge verdeckt 1 zufällige Karte vom Reservestapel hinzu.
Ultoma 🔴🔴🔴🔴	Füge verdeckt 2 zufällige Karten vom Reservestapel hinzu.
Alptrauma 🔴🔴🔴🔴🔴	Füge verdeckt 1 zufällige Karte vom Reservestapel und Automakarte 13 hinzu.

Automas Schwierigkeitsstufe

Automas Schwierigkeitsstufe hat nicht nur Einfluss auf Automas ersten Automastapel. Abhängig von der aktuellen Runde, bedingt sie auch Automas **Schifffahrtswert** und die **Anzahl der Punkte** bei der Aktion *Punkte erhalten* (S. 6).



Bei Stufe Automa 🔴🔴 ist der Schifffahrtswert z. B.:

- Runde 1 und 2: Schifffahrtswert 0
- Runde 3 und 4: Schifffahrtswert 1
- Runde 5 und 6: Schifffahrtswert 2

AUSWAHLMETHODEN

Bei vielen Aktionen muss Automa aus mehreren möglichen Landschaftsfeldern oder anderen Optionen wählen. Dazu nutzt sie unterschiedliche Auswahlmethoden, die von der Art der Aktion abhängen. Da nicht jede Auswahlmethode ein eindeutiges Ergebnis erzeugt, hat Automa oft eine Liste von Auswahlmethoden, die sie in dieser Reihenfolge abhandelt. Dabei wendet sie die nächste Auswahlmethode in der Reihenfolge immer auf die möglichen Optionen an, die mit der vorherigen Auswahlmethode bestimmt wurden, bis nur noch ein eindeutiges Ergebnis überbleibt.
Die folgenden Auswahlmethoden gibt es:

Am Nächsten / Kürzester Weg

Einige Automa-Aktionen verwenden in ihrer Beschreibung die Begriffe „am nächsten“ und „kürzester Weg“. Diese Begriffe sind in ihrer Funktion identisch.
Der kürzeste Weg beschreibt den Weg, der zwei Felder über so wenige Felder wie möglich verbindet.

Dieser Weg

- darf beliebig viele Flussfelder enthalten,
- darf Felder mit Automa-Gebäuden enthalten,
- darf **keine** Felder mit deinen Gebäuden enthalten. Er muss um sie herumführen.

Bei manchen Aktionen musst du den kürzesten Weg zwischen markierten und nicht markierten Gebäuden finden. Damit ist der kürzeste Weg zwischen dem markierten und dem unmarkierten Automa-Gebäude gemeint, die sich am nächsten sind.



Beispiel: *Kürzester Weg zwischen markierten und unmarkierten Gebäuden.*

Landschaftspriorität

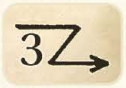
Bei der Auswahlmethode Landschaftspriorität zeigt dir das A oder B auf der Unterstützungskarte, welche Reihe (A oder B) von Automas LTP-Karte du betrachten musst.
Gehe von links nach rechts durch die entsprechende Reihe der Landschaftstypen und vergleiche sie mit den für die Aktion möglichen Feldern. Die erste Übereinstimmung bestimmt das Feld, das Automa für diese Aktion wählt.



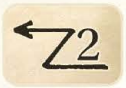
Richtungsauswahl

Bei der Richtungsauswahl betrachtest du zunächst den Zickzack-Pfeil mit der Nummer auf der Unterstützungskarte.

Zeigt er von links nach rechts, beginne bei der für die Aktion möglichen Option, die am weitesten links oben liegt, und zähle in Leserichtung so viele mögliche Optionen ab, wie die Zahl anzeigt. Automa wählt die Option, bei der du das Zählen beendest.



Zeigt der Pfeil von rechts nach links, beginnst du entsprechend rechts unten bei der ersten möglichen Option und zählst in umgekehrter Leserichtung.



Musst du beim Zählen über die letzte mögliche Option hinauszählen, springe zurück zur ersten möglichen Option und zähle dort weiter.

Bei manchen Aktionen, wie z. B. bei *Macht- und Buchaktionen abdecken* oder *einen Gelehrten entsenden*, steht nur eine einzelne Reihe von möglichen Optionen zur Auswahl. Zähle trotzdem wie beschrieben in Leserichtung oder umgekehrter Leserichtung.

Beispiel: *3 Machtaktionen sind bereits abgedeckt. Die Unterstützungskarte zeigt* *. Da du mit dem Zählen nach der 3 wieder rechts anfängst, wählt Automa die Machtaktion ganz rechts (✓).*



Beispiel: *Automa möchte auf einem Wüstenfeld bauen. Die rot umrandeten Wüsten sind keine möglichen Felder, da sich auf ihnen bereits ein Gebäude befindet.*
Die schwarz umrandeten Felder sind alle für diese Aktion möglichen Felder.
*Die Unterstützungskarte zeigt einen Pfeil von links nach rechts mit einer 3. Du zählst also in Leserichtung durch die möglichen Felder (**lila** Pfeile) und endest beim dritten Feld (**lila** Haken). Dort baut Automa ihre Werkstatt.*
*Würde der Pfeil von rechts nach links und eine 2 zeigen, würde Automa auf dem Feld mit dem **blauen** Haken bauen (umgekehrte Leserichtung).*



AUTOMAS SPIELZUG

(**Du** hast in der ersten Runde immer den ersten Zug.) Automa hat ihren Platz in der Zugreihenfolge wie eine menschliche Spielerin. Jeder ihrer Züge folgt diesem Ablauf:

1. Ziehe 1 Automakarte (ziehe jedoch 2 Karten im ersten Zug jeder Runde).
2. Automa führt entweder **alle** Aktionen der Aktionskarte von oben nach unten aus oder *passt* (s. unten).

Ziehe eine Automakarte

Im 1. Automazug jeder Runde ziehst du 2 Automakarten vom Automastapel. Lege die zweite Karte links neben die erste. Sie bilden zusammen ein Paar (s. *Die Automakarten*, S. 3).
Zu Beginn jedes weiteren Automazugs folge diesem Ablauf:

1. Lege die Aktionskarte des vorangegangenen Zugs auf die Unterstützungskarte rechts von ihr. Sie wird dadurch zur neuen Unterstützungskarte für den aktuellen Zug.
2. Ist der Automastapel leer, passt Automa. Gehe direkt zu *Automa passt* (s. rechts). Andernfalls:
3. Ziehe 1 Karte vom Automastapel und lege sie links neben die Unterstützungskarte. Sie ist die Aktionskarte für den aktuellen Zug.
   a. Ist die Karte eine der letzten 2 (um 90 Grad gedrehten) Karten **und** zeigt  im **Passenbereich** (rechts oben auf der Karte), passt Automa sofort. Ignoriere den Rest der Karte. Automa führt keine Aktionen aus. Gehe direkt zu *Automa passt* (s. unten).
   b. Andernfalls führt Automa **alle** Aktionen der Aktionskarte aus (s. *Aktionen der Aktionskarte ausführen*, S. 6).

Automa passt

Wenn Automa passt, folge diesem Ablauf:

1. Automa erhält **genau einmal** die auf dem aktuellen Wertungsplättchen rechts unten angegebenen Punkte.



2. Betrachte das Symbol mit den 3 Rundenboni links oben auf der Unterstützungskarte. Automa nimmt sich den mit einem Pfeil markierten Rundenbonus. Lege alle Geldmünzen darauf zurück in den allgemeinen Vorrat.

Beispiel: *Bei diesem Symbol nimmt sich Automa den mittleren Rundenbonus.*



AUTOMAS SPIELZUG (FORTSETZUNG)

3. Lege Automas vorherigen Rundenbonus an den gerade frei gewordenen Platz.
4. Nimm alle Automakarten der aktuellen Runde. Das sind die aktuelle Aktionskarte, der Stapel der Unterstützungskarten und die übrigen Karten im Automastapel.
5. Füge unbesehen die oberste Karte des Reservestapels hinzu. Mische die Karten und lege sie verdeckt als Automastapel für die nächste Runde bereit.
6. Drehe die beiden untersten Karten des Automastapels um 90 Grad.
7. Schiebe Automas Reihenfolgemarker auf das oberste freie Feld für die nächste Runde auf dem Reihenfolgetableau.

Wenn du passt und einen Rundenbonus nimmst, lege deinen vorherigen an den eben frei gewordenen Platz.

Anstatt das aktuelle Wertungsplättchen bei der Vorbereitung zur nächsten Runde umzudrehen, entfernst du es aus dem Spiel.

Aktionen der Aktionskarte ausführen

Hat Automa nicht gepasst, führt sie alle Aktionen im **Aktionsbereich** der Aktionskarte von oben nach unten aus. Betrachte dabei auch den **Unterstützungsbereich** der Unterstützungskarte. Jede Aktion wird durch ein Symbol dargestellt und im nächsten Abschnitt erklärt.

Falls die Aktionskarte keine einzige durchführbare Aktion zeigt, führt Automa keine Aktion in ihrem Zug aus (soweit nicht explizit anders angegeben).

Beispiel: *Die Aktionskarte (linke Karte) im rechten Bild zeigt 2 Aktionen: Aufwerten und Punkte erhalten. Der Stift am rechten Rand der Karte zeigt auf das Symbol der Unterstützungskarte (rechte Karte), das für diese Aktionen für die Auswahl gebraucht wird (hier Richtungsauswahl in umgekehrter Leserichtung mit 1 Schritt).*



AUTOMAS AKTIONEN

Eine Automa-Aktion folgt in der Regel dieser Abfolge:

1. **Bedingung:** Soweit nicht anders angegeben, misslingt die Aktion, falls ihre Bedingung nicht erfüllt ist. Automa führt die Aktion nicht aus. Gehe zur nächsten Aktion auf der Karte, falls es eine gibt.
2. **Mögliche Optionen:** Dieser Schritt gibt eine Auswahl an Optionen für die Aktion an. Gibt es keine mögliche Option, führt Automa die Aktion nicht aus. Gehe zur nächsten Aktion auf der Karte, falls es eine gibt.
3. **Auswahl:** Dieser Schritt enthält eine Liste an Auswahlmethoden. Gibt es mehrere mögliche Optionen, wendest du die Auswahlmethoden in dieser Reihenfolge an, bis nur noch eine Option übrig bleibt. Wende dabei die nächste Auswahlmethode der Liste auf die übrig gebliebenen möglichen Optionen der vorherigen Auswahlmethode an. Bei Gemeinschaftsaktionen wendest du zuerst die auf der Gemeinschaftskarte angegebene(n) Auswahlmethode(n) an.
4. **Ausführung:** Dieser Schritt gibt an, was Automa tut.

GEMEINSCHAFTSAKTION

Automa führt alle Aktionen auf ihrer Gemeinschaftskarte nacheinander aus.

Führe **alle** Aktionen auf der Gemeinschaftskarte nacheinander in Leserichtung aus. Führe die Aktionen wie bei einer regulären Aktion dieser Art aus (ggf. mit Hilfe der Unterstützungskarte; die Stifte auf der Aktionskarte erinnern dich daran).

ERFINDUNG NEHMEN

Automa nimmt eine Erfindung, erhält aber nichts davon.

1. **Bedingung:** Es ist Runde 3 – 6 und Automa hat 2 oder weniger Erfindungen.
2. **Mögliche Optionen:** Alle Erfindungen auf dem Innovationstableau.
3. **Auswahl:** Richtungsauswahl.
4. **Ausführung:** Gib Automa die gewählte Erfindung.

PUNKTE ERHALTEN

Automa erhält Punkte.

Automa erhält die im Symbol angezeigte Anzahl an Punkten.

Zeigt das Symbol ein X, gibt die Schwierigkeitsstufenkarte an, wieviele Punkte Automa erhält. Der Wert ist von der Runde abhängig.



Beispiel: *Hier ist der Wert von X 1 Punkt in Runde 1–2 und 2 Punkte in Runde 3–4.*

UMWANDELN UND BAUEN

Automa wird eine Werkstatt in der Nähe eines ihrer Ausbreitungsbereiche bauen. Von den möglichen Feldern bevorzugt sie die mit den geringsten Umwandlungskosten und danach die Felder, die deinen Gebäuden am nächsten sind. Manchmal versucht sie, ihre beiden Bereiche einander anzunähern, um ein großes Gebiet von Gebäuden in Reichweite für die Gebietswertung am Ende des Spiels zu bilden.

1. **Bedingung:** Automa hat mind. 1 Werkstatt im Vorrat. Sonst führt sie stattdessen die Aktion *Ein Gebäude aufwerten* aus.
2. **Mögliche Optionen:** Abhängig vom Symbol auf der Unterstützungskarte, alle leeren Landschaftsfelder:
   in Reichweite ihrer markierten Gebäude, oder
   in Reichweite ihrer nicht markierten Gebäude.
   Zeigt die Unterstützungskarte auch noch das Symbol , werden die möglichen Optionen durch Zusammenführen weiter eingeschränkt:
   Zusammenführen – Befindet sich noch kein markiertes Automa-Gebäude in Reichweite zu einem ihrer nicht markierten Gebäude, gelten nur die Felder als mögliche Optionen, die den kürzesten Weg zwischen markierten und unmarkierten Gebäuden weiter verkürzen. Gibt es keine solchen Felder, gelten alle vorher bestimmten möglichen Optionen.
3. **Auswahl:**
   a. Auswahl der Gemeinschaftskarte (sofern vorhanden), wenn die Werkstatt durch eine Gemeinschaftsaktion gebaut wurde.
   b. Landschaftspriorität.
   c. Felder, die deinen Gebäuden am nächsten sind.
   d. Richtungsauswahl
4. **Ausführung:**
   a. Falls nötig, lege ein Landschaftsplättchen mit Automas Heimatlandschaft auf das gewählte Feld.
   b. Setze eine Automa-Werkstatt aus ihrem Vorrat auf das gewählte Feld.
   c. Ist das zu dieser Werkstatt nächste Automa-Gebäude ein markiertes Gebäude, markiere die neue Werkstatt mit einem Machtchip. Bei gleicher Entfernung zu markiert/unmarkiert markierst du nicht.

Kann Automa *Umwandeln und Bauen* nicht ausführen, führt sie stattdessen die Aktion *Ein Gebäude aufwerten* aus.

Tipp: Bis du diese Aktion gut kennst, markiere die möglichen Felder mit Werkzeugen. Entferne diese nach und nach, während du mit der Auswahl die möglichen Optionen einschränkst.



Beispiel: *Automas Gebäude sind blau und ihr Schifffahrtswert ist 1. Alle mit ✓ markierten Felder verkürzen den kürzesten Weg zwischen ihren markierten und nicht markierten Gebäuden:*



Auf der Gemeinschaftskarte gibt es keine weiteren Auswahlmethoden. Du verwendest daher die Landschaftspriorität:



Da Seen Priorität haben, schränkt sich die Auswahl auf die umrandeten Felder (rot und gelb) ein.

*Automa wählt das gelb umrandete Feld (rechts), da es näher zu einem **deiner** Gebäude ist. Setze dort eine Automa-Werkstatt ein. Du markierst das Feld nicht, da es näher zu einem nicht markierten Automa-Gebäude ist.*

EIN GEBÄUDE AUFWERTEN

Automa versucht, eine Werkstatt direkt benachbart zu einem deiner Gebäude aufzuwerten. Außerdem versucht sie, dir so wenig Macht wie möglich zu geben.

1. **Bedingung:** Automa kann ein Gebäude aufwerten.
2. **Mögliche Optionen:** Alle Gebäude, die Automa aufwerten kann.
3. **Auswahl:**
   a. Automa-Werkstätten direkt benachbart zu einem deiner Gebäude. Andernfalls alle Gebäude, die Automa aufwerten kann.
   b. Gebäude, durch deren Aufwertung sie dir am wenigsten Macht gibt.
   c. Richtungsauswahl.
4. **Ausführung:** Ersetze das gewählte Gebäude durch das Gebäude mit der höchsten Machtstufe, auf das Automa regulär aufwerten kann.
   Das heißt: Sie wertet eine Gilde also zuerst zu ihrem Palast auf, alle weiteren dann zu Schulen.

Beachte: Wertet Automa in eine Schule oder die Universität auf, erhält sie **keine** Kompetenz.

MACHT- UND BUCHAKTIONEN ABDECKEN

Automa wird einen X-Marker auf 1 Machtaktion und einen weiteren auf 1 Buchaktion legen.

1. **Bedingung:** Es gibt mindestens 1 nicht abgedecktes Machtaktion auf dem Spielplan.
2. **Mögliche Optionen:** Alle nicht abgedeckten Machtaktionen auf dem Spielplan.
3. **Auswahl:** Richtungsauswahl.
4. **Ausführung:** Decke die gewählte Aktion mit einem X-Marker ab. Automa erhält nichts durch diese Aktion.
5. **Wiederhole Punkt 1.–4.** mit den Buchaktionen statt den Machtaktionen.

AUTOMAS AKTIONEN (FORTSETZUNG)

EINEN GELEHRTEN ENTSENDEN

Automa setzt Gelehrte ein und steigt auf dem Wissenstableau auf, um sich dort mit dir zu messen. Sie wählt eine Disziplin entweder anhand des aktuellen Wertungsplättchens oder die Disziplin, in der sich eure Markierungssteine am nächsten sind.

1. **Bedingung:** Automa kann in einer Disziplin aufsteigen.
2. **Mögliche Optionen:** Alle Disziplinen ohne Markierungsstein auf Stufe 12.
   Erinnerung: Automa darf ohne Stadtschlüssel auf Stufe 8 aufsteigen.
3. **Auswahl:** Abhängig von dem Symbol auf der Unterstützungskarte versucht Automa, entweder in der Disziplin auf dem Wertungsplättchen aufzusteigen oder zu dir aufzuholen.
   a. **Wertungsplättchen:** Automa wählt die Disziplin, deren Farbe dem Automa-Symbol auf dem aktuellen Wertungsplättchen entspricht. Ist dies keine mögliche Option, versucht Automa aufzuholen.
   b. **Aufholen:**
      I. Die Disziplin, in der Automas Markierungsstein auf 0 steht.
      II. Die Disziplin, in der Automas Markierungsstein den geringsten Abstand zu deinem hat. Automa kann dabei auf gleicher, höherer oder niedrigerer Stufe sein als du.

      II. Die Disziplin, in der Automas Markierungsstein den kleinsten Abstand zu eurem höchsten Markierungsstein (derselben Disziplin) hat. Automas Markierungsstein kann dabei auf der gleichen, einer höheren oder niedrigeren Stufe stehen als der höchste Markierungstein.

      III. Richtungsauswahl.
4. **Ausführung:**
   a. Setze 1 Gelehrten aus Automas Vorrat unterhalb der gewählten Disziplin auf das freie Feld mit der höchsten Zahl. Automa steigt mit ihrem Markierungsstein um die entsprechende Anzahl an Stufen auf.
   b. Hat Automa keinen Gelehrten mehr oder gibt es unter der gewählten Disziplin kein freies Feld mehr, steigt Automa dort um 1 Stufe auf, ohne einen Gelehrten einzusetzen.

1 SCHRITT IN 1 DISZIPLIN AUFSTEIGEN

Automa steigt 1 Schritt in einer Disziplin auf, ohne einen Gelehrten einzusetzen.

1. **Bedingung:** Automa kann in einer Disziplin aufsteigen.
2. **Mögliche Optionen:** Alle Disziplinen ohne Markierungsstein auf Stufe 12.
   Erinnerung: Automa darf ohne Stadtschlüssel auf Stufe 8 aufsteigen.
3. **Auswahl:**
   a. Die Disziplin, in der Automas Markierungsstein auf 0 steht.
   b. Die Disziplin, in der Automas Markierungsstein den geringsten Abstand zu deinem hat. Automa kann dabei auf gleicher, höherer oder niedrigerer Stufe sein als du.

      b. Die Disziplin, in der Automas Markierungsstein den kleinsten Abstand zu eurem höchsten Markierungsstein (derselben Disziplin) hat. Automas Markierungsstein kann dabei auf der gleichen, einer höheren oder niedrigeren Stufe stehen als der höchste Markierungstein.

   c. Richtungsauswahl.
4. **Ausführung:** Setze Automas Markierungsstein in der gewählten Disziplin 1 Schritt nach oben.

SPIELENDE UND WERTUNG

Automa nimmt wie eine normale Spielerin an der Wissens- und Gebietswertung teil und erhält dadurch Punkte. Für die Gebietswertung verwendet sie den höchsten Schifffahrtswert der Schwierigkeitsstufenkarte. Da Automa keine Ressourcen besitzt, erhält sie keine Punkte in der Ressourcenwertung. Ggf. hat Automa eine zusätzliche Wertung auf ihrer Gemeinschaftskarte.

ZU ZWEIT MIT AUTOMA

Als Variante im Spiel zu zweit könnt ihr auch Automa für ein Spiel zu dritt hinzunehmen. Dabei soll Automa kein vollständiger Ersatz für eine menschliche Person sein, aber sie kann für ein anderes Spielgefühl im Spiel zu zweit sorgen.

Die Automa-Regeln ändern sich wie folgt:

Spielaufbau:

- Automa spielt die Gemeinschaft *Die Unscheinbaren*.
- Wählt wie gewohnt zwischen euch aus, wer beginnt. Automa beginnt immer an dritter Position.
- Nachdem ihr eure Gemeinschaften gewählt habt, mischt die nicht gewählten Rundenboni und gebt Automa 1 zufällige davon. Insgesamt sind somit 6 Rundenboni im Spiel (wie im normalen Spiel zu dritt).

Allgemein:

- Wörter wie „du“, „dein“ oder ähnliche, die sich ursprünglich auf nur genau 1 Person beziehen, meinen nun euch beide.
- Folgt einer Regel eine ähnliche Regel in einem hellblauen Kasten, so ersetzt diese die vorherige Regel.

Aufwerten: „Dir am wenigsten Macht geben.“ bedeutet nun „Euch beiden zusammen am wenigsten Macht geben.“

Auswahl: Alle Automa-Auswahlmethoden, die eine menschliche Person betreffen (z. B. am nächsten, Macht geben), betrachten nun euch beide.