FLOSSENSCHLAG

NAUTOMA

SOLOREGELN VON DAVID STUDLEY MIT KAREL TITECA

EINLEITUNG

Dieses Regelheft führt eine künstliche Gegenspielerin namens **Nautoma** ein, damit du Flossenschlag auch allein spielen kannst.

ANMERKUNG DER AUTOREN: *Unsere künstlichen Gegnerinnen haben ihren Namen vom italienischen Wort für »Automat«. Der Begriff kam das erste Mal im Spiel »Viticulture« zum Einsatz, welches in Italien spielt. Hier haben wir Automa gegen Nautoma ausgetauscht, weil wir uns clever vorkamen.*

SPIELMATERIAL

7 Nautoma-Entscheidungskarten



6 Spick-Wertungskarten



3 Nautoma-Wochenerfolgskarten *(doppelseitig)*



1 Nautoma-Spielhilfe *(doppelseitig)*



NAUTOMA FOLGT NICHT DEN NORMALEN REGELN

Du solltest mit den Regeln für das Mehrpersonenspiel vertraut sein, bevor du die Regeln für Nautoma liest. Wenn du gegen Nautoma spielst, wirst du immer den Regeln des Mehrpersonenspiels folgen. Nautoma dagegen spielt mit einem vereinfachten Regelwerk.

Dieses Regelbuch erklärt, wie Nautoma die Mehrpersonenregeln außer Kraft setzt. Von diesen Ausnahmen abgesehen, spielt sich das Spiel wie ein normales Spiel zu zweit.

- Nautoma hat kein Ozeantableau.
- Nautoma erhält Eier, Jungfische, Schwärme oder Fische nur wie in diesem Regelbuch beschrieben. Sie gibt diese Dinge auch nur ab wie hier beschrieben.
- Bei allem, was du tust und das andere Personen betrifft, ist Nautoma nur so betroffen, wie es in diesem Regelbuch beschrieben ist.

AUFBAU

Baue das Spiel wie ein normales Spiel für 2 Personen auf. Du kannst eine beliebige Seite des Erfolgstableaus nutzen. Die 3 zusätzlichen Punkte auf Seite B werden allerdings nur verliehen, wenn du mit Schwierigkeitsstufe 5 spielst.(siehe *Die Schwierigkeitsstufe anpassen* auf Seite 3).

Für Nautoma baue wie folgt auf (anstatt eines normalen persönlichen Aufbaus):

1 Wähle eine Farbe für Nautoma und lege die Taucher dieser Farbe in ihren Spielbereich.



2 Lege 2 Eier und 1 Jungfisch aus dem Vorrat in Nautomas Spielbereich.



3 Mische die Entscheidungskarten verdeckt. Lege 1 davon ungesehen beiseite. Lege die anderen verdeckt als Entscheidungsstapel bereit.



4 Lege die 3 Nautoma Wochenerfolgskarten in die Nähe des Erfolgstableaus. Lege sie mit der ruhigen oder der stürmischen Seite nach oben aus, je nachdem, welche Schwierigkeitsstufe du gewählt hast.



WOCHE 1	RUHIG	
SYMBOL	WOCHENERFOLG	BASIS-WERT
	Ei und/oder Jungfisch	3
	kleiner Fisch	2
	Fisch	2
	Jungfisch	0
	Raubfischsymbol	0
	gefressener Fisch	0

WOCHE 2	RUHIG	
SYMBOL	WOCHENERFOLG	BASIS-WERT
	volle Reihe mit Fischen	0
	Jungfisch	1
	Fisch mit Plättchen	3
	jedes dieser Symbole	2
	2 Eier	0
	mittelgroßer Fisch	0

WOCHE 3	RUHIG	
SYMBOL	WOCHENERFOLG	BASIS-WERT
	Schwarm	0
	Jungfisch	3
	2 Eier	0
	großer Fisch	1
	Fisch ohne Plättchen	3
	Karte mit „BEI AKTIVIERUNG“	4

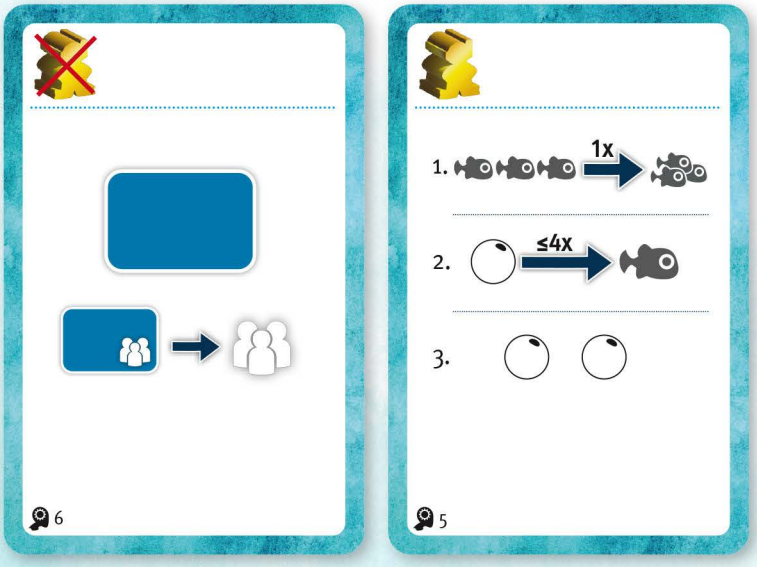
Du beginnst das Spiel und jede folgende Woche.

AUFBAU DER ENTSCHEIDUNGSKARTEN

Der obere Bereich jeder Entscheidungskarte bezieht sich auf die Aktion „Wochenerfolgsmarker anpassen“. Der Bereich kann auch leer sein.

Im großen Bereich wird 1 von 2 möglichen Aktionen angezeigt. In diesem Fall zeigt die linke Karte die Aktion „Fischkarte spielen“ und die rechte die Aktion „Tauchen“.

In der linken unteren Ecke wird die Kartennummer angezeigt. Du benötigst sie nicht zum Spielen.



WIE NAUTOMA PUNKTE MACHT

Nautoma spielt keine Fische auf ein Ozeantableau. Sie sammelt in ihrem Spielbereich stattdessen Fische und Eier. Letztere tauscht sie in Jungfische und Schwärme, um dafür mehr Punkte zu erhalten. Die Punkte, die sie am Ende des Spiels für die gesammelten Komponenten erhält, hängen meist von der gewählten Schwierigkeitsstufe ab. Was genau sie in ihrem Zug tut, zeigen die Symbole auf den Entscheidungskarten an.

Außerdem wetteifert sie mit dir um die Wochenerfolge und erhält Punkte, wenn sie diese erfüllt.

DIE SCHWIERIGKEITSSTUFE ANPASSEN

Du kannst die Schwierigkeitsstufe von Nautoma anpassen. Die Stufen 1 bis 5 unterscheiden sich in der Wertung der Wochenerfolge und der Punkte, die sie am Spielende für Fische und Schwärme erhält. Siehe die folgende Tabelle für die Anpassungen.

Wir empfehlen dir, für dein 1. Spiel die Schwierigkeitsstufe 2 zu nutzen.

SCHWIERIGKEITS-STUFE	REGELN	PUNKTE/	PUNKTE/
1	Nautoma erhält **keine** Punkte für Wochenerfolge.	3 Punkte	5 Punkte
2	Nautoma nutzt für die Wertung der Wochenerfolge die **ruhige** Seite der Wochenerfolgskarten.	3 Punkte	5 Punkte
3	Nautoma nutzt für die Wertung der Wochenerfolge die **ruhige** Seite der Wochenerfolgskarten.	4 Punkte	6 Punkte
4	Nautoma nutzt für die Wertung der Wochenerfolge die **stürmische** Seite der Wochenerfolgskarten.	4 Punkte	6 Punkte
5	Nautoma nutzt für die Wertung der Wochenerfolge die **stürmische** Seite der Wochenerfolgskarten. **Erfolgstableau Seite B:** Du und/oder Nautoma können die 3 zusätzlichen Punkte für die meisten Punkte beim Wochenerfolg erhalten.	4 Punkte	6 Punkte



EIN ZUG VON NAUTOMA

Du und Nautoma machen immer abwechselnd 1 Zug.
Ziehe in Nautomas Zug die oberste Karte des Entscheidungsstapels. Nautoma führt alle auf der Karte gezeigten Aktionen von oben nach unten aus.

AKTION: WOCHENERFOLGSMARKER ANPASSEN

Nautoma wird Wochenerfolgsmarker nutzen, um Punkte für den Wochenerfolg zu sammeln und damit gegen dich anzutreten. Die Details zur Wertung werden auf S. 5 unter Wochenerfolg werten erklärt.

- Wenn du mit Schwierigkeitsstufe 1 spielst, dann überspringe diese Aktion.
- Wenn es Woche 4 ist, dann überspringe diese Aktion.
- Wenn eines dieser beiden Symbole im oberen Bereich der Entscheidungskarte gezeigt wird, führe die entsprechende Aktion aus:



SETZE 1 WOCHENERFOLGSMARKER:
Setze 1 von Nautomas Tauchern aus ihrem Spielbereich auf das Erfolgstableau.



ENTFERNE 1 WOCHENERFOLGSMARKER:
Entferne 1 von Nautomas Tauchern vom Erfolgstableau und lege ihn in ihren Spielbereich zurück. Wenn auf dem Erfolgstableau kein Taucher steht, tue nichts.

AKTION: TAUCHEN

Mit dieser Aktion tauscht Nautoma Komponenten mit niedrigerem Wert in welche mit höherem Wert, um ihre wachsende Stärke zu simulieren. Sie erhält außerdem ein paar Eier.

Nautoma führt die folgenden Schritte von **oben nach unten** aus. Wenn auf der Entscheidungskarte bei einem Schritt keine Symbole gezeigt werden, überspringe diesen Schritt.

1 

3 JUNGFISCHE IN 1 SCHWARM TAUSCHEN:
Wenn Nautoma mindestens 3 Jungfische hat, lege 3 davon aus ihrem Spielbereich in den allgemeinen Vorrat zurück. Gib ihr stattdessen 1 Schwarm. Hat Nautoma weniger als 3 Jungfische, dann passiert nichts. *Beachte: Dieser Tausch passiert nur 1× pro Zug, selbst wenn Nautoma ihn mehrfach ausführen könnte.*

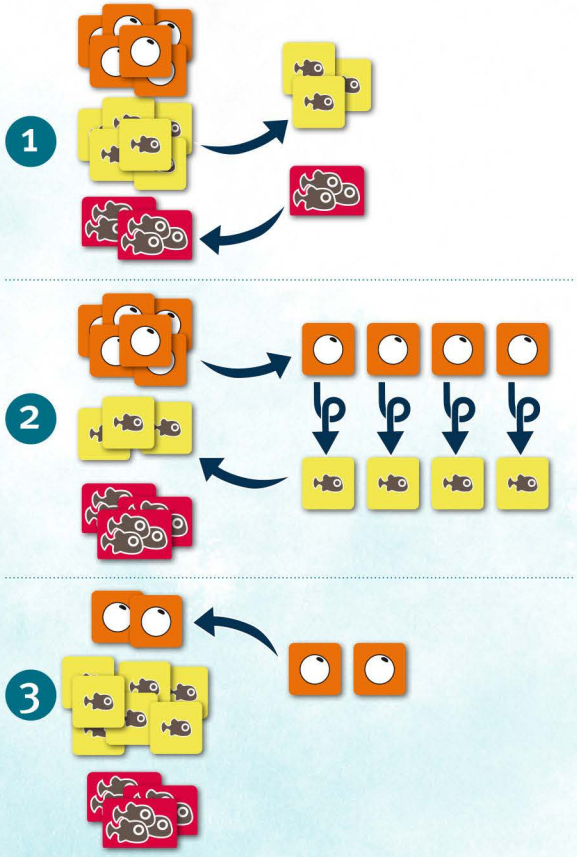
2 

EIER IN JUNGFISCHE TAUSCHEN:
Drehe alle Eier in Nautomas Spielbereich, aber maximal 4, auf die Jungfischseite. Hat Nautoma keine Eier, dann passiert nichts.

3 

EIER ERHALTEN: Lege 2 Eier aus dem allgemeinen Vorrat in Nautomas Spielbereich.

BEISPIEL: DIE 3 SCHRITTE IN NAUTOMAS AKTION TAUCHEN



AKTION: FISCHKARTE SPIELEN

Bei dieser Aktion erhält Nautoma 1 Fischkarte. Sie simuliert damit das Füllen ihres Ozeans mit Fischen und erhält am Ende Punkte. Zeigt die Fischkarte das Symbol „alle“, darfst du die Belohnung erhalten.

Ziehe 1 Fischkarte und lege sie offen in Nautomas Spielbereich. Nautoma ignoriert alle Details der Fischkarte, **außer** diese zeigt eine -Fähigkeit (alle):

→ ALLE: Wenn die gezogene Fischkarte eine Fähigkeit für alle hat (), dann darfst du diese Belohnung **einmalig sofort** erhalten.

- Du darfst die -Belohnung unabhängig von der Art der Fähigkeit erhalten. Das heißt, du darfst sie auch erhalten, wenn es keine „BEIM AUSSPIELEN“-, sondern eine „BEI AKTIVIERUNG“-Fähigkeit ist.
- Wenn du die -Belohnung nicht nehmen kannst oder willst, passiert nichts.

IN DEINEM ZUG: -FÄHIGKEITEN

- Immer wenn einer deiner Taucher auf einer „BEI AKTIVIERUNG“-Fähigkeit mit dem Symbol für alle () landet, erhält Nautoma nicht die -Belohnung. Lege stattdessen 1 Ei () aus dem allgemeinen Vorrat in ihren Spielbereich.
- Immer wenn du eine Fischkarte spielst, die eine „BEIM AUSSPIELEN“-Fähigkeit mit dem Symbol für alle () hat, erhält Nautoma nicht die -Belohnung. Lege stattdessen 4 Eier () aus dem allgemeinen Vorrat in ihren Spielbereich.

ENDE EINER WOCHE

Sobald du und Nautoma jeweils 6 Züge ausgeführt haben, endet die Woche. Ist es das Ende von Woche 4, dann fahre direkt mit dem *Ende des Spiels* fort (siehe S. 6). Ansonsten, also am Ende der Wochen 1–3, werte den Wochenerfolg aus wie hier unter *Wochenerfolg werten* beschrieben:

WOCHENERFOLG WERTEN

Bei der Wertung des Wochenerfolgs spielt es keine Rolle, was Nautoma in ihrem Spielbereich hat. Stattdessen wird mit Hilfe eines Wertes festgelegt, wie gut Nautoma den Erfolg erfüllt. Dieser Wert ist die Summe aus einem Basiswert auf der Wochenerfolgskarte und der Anzahl ihrer Taucher auf dem Erfolgstableau.

Die Wochenerfolgskarten zeigen für jede Woche den **Basiswert** jedes Wochenerfolgs. Suche den Basiswert des aktuellen Wochenerfolgs heraus. Addiere dann die Anzahl von Nautomas Tauchern (sofern vorhanden) auf dem Erfolgstableau zu diesem Basiswert. Diese Summe nutzt Nautoma für die Wertung des Wochenerfolgs. Sie erhält dafür auf die gleiche Art Punkte wie du.

Wenn du mit Schwierigkeitsstufe 5 spielst, dann vergleiche die Punkte, die Nautoma und du jeweils für den aktuellen Wochenerfolg erhalten haben. Wer die meisten Punkte erzielt hat (ggf. beide), erhält 3 zusätzliche Punkte. *Erinnerung: Bei allen anderen Schwierigkeitsstufen vergleichst du deine Wochenerfolgspunkte nicht mit Nautoma. Die Zusatzpunkte werden nicht vergeben.*

Zuletzt nimm alle von Nautomas Tauchern vom Erfolgstableau und lege sie in ihren Spielbereich zurück.

AUFBAU FÜR DIE NÄCHSTE WOCHE

Mische alle Entscheidungskarten, inklusive der beiseite gelegten, zu einem neuen Stapel. Lege dann 1 Karte ungesehen beiseite.

BEISPIEL: WERTUNG DES WOCHENERFOLGS IN WOCHE 2



Der aktuelle Wochenerfolg gibt 2 Punkte für jede „volle Reihe mit Fischen“ im eigenen Ozean. Um Nautomas Punkte zu bestimmen, schaust du auf der Karte für Woche 2 den Basiswert dieses Erfolgs nach. Er ist 0 (grüner Kreis). Auf dem Tableau stehen 2 Wochenerfolgsmarker (Taucher). Du addierst diese beiden Werte: Basiswert 0 + 2 Taucher = 2. Das Ergebnis (2) gibt an, wie viele „volle Reihen mit Fischen“ sie hat. Für ihre 2 vollen Reihen erhält sie 4 Punkte.

ENDE DES SPIELS

Zähle am Ende des Spiels Nautomas Punkte wie folgt (Nautomas Schlusswertung). Beachte dabei die Schwierigkeitsstufe.

- Punkte pro Fisch: 1, 2: 3 Punkte 3, 4, 5: 4 Punkte
- Punkte pro Schwarm: 1, 2: 5 Punkte 3, 4, 5: 6 Punkte
- 1 Punkt pro Jungfisch
- 1 Punkt für je 2 Eier
- Addiere die notierten Punkte für die Wochenerfolge (außer für Schwierigkeitsstufe 1)
- NUR IM SPICK-MODUS: Addiere die notierten Punkte für die Spick-Wertung am Ende der Woche.

Vergleiche deine Punkte mit Nautomas Gesamtpunktzahl. Hast du mindestens genauso viele Punkte wie Nautoma, gewinnst du.

VARIANTE: SPICK-MODUS

*Nautoma beschließt, dass sie mehr Zeit zum Entspannen am Strand hat, wenn sie bei dir spickt (abguckt) und von deinen Entdeckungen lernt. Das funktioniert sogar richtig gut, wenn sie sich nur auf eine Tauchstelle konzentriert. Aber es ist trotzdem gar nicht so einfach, den Überblick über deine Entdeckungen zu behalten. Fehler passieren da leicht und sind kostspielig. Sie können den Vorteil von Nautomas Spickerei abschwächen – wenn **DU** deine Karten richtig ausspielst ...*

ANMERKUNG DER AUTOREN:
Der Spick-Modus weicht von unserem normalen Automa-Designansatz ab. Er führt eine Interaktion ein, die es im Mehrpersonen-Spiel nicht gibt. In diesem Modus ändert sich die Punktevergabe leicht, sodass du ein wenig mehr zu überlegen hast.

*Nautoma erhält am Ende der Woche Punkte, je nachdem wo Fische auf **deinem** Ozeantableau sind. Welche Bereiche gewertet werden, hängt von der ausliegenden Spick-Wertungskarte ab.*

Bis auf die zusätzliche Wertung am Ende jeder Woche funktioniert der Spick-Modus genauso wie das normale Solospiel. Das heißt auch, dass die Spick-Wertung, genau wie die Wochenerfolgswertung, nur am Ende von Woche 1–3 ausgeführt wird. In Woche 4 wird sie übersprungen.

ZUSÄTZLICHER AUFBAU: Mische die Spick-Wochenerfolgskarten verdeckt. Ziehe dann 1 zufällige davon und lege sie offen neben dein Ozeantableau. Lege die anderen in die Schachtel zurück.

SCHWIERIGKEIT DES SPICK-MODUS

Die Schwierigkeit des Spick-Modus ist unabhängig von der Nautoma-Schwierigkeitsstufe.
Wähle für die Schwierigkeit eine Stärke **X**, mit **X** = 2, 3 oder 4.
Bei Stärke **X** = 2 wirst du nur eine geringe Veränderung merken. Bei Stärke **X** = 4 musst du dir gut überlegen, wann und wo du Fische in deinen Ozean spielst.

SPICK-WERTUNGSKARTE

Die Spick-Wertungskarte zeigt 2 Bereiche auf deinem Ozeantableau. Diese Bereiche bestimmen die Punkte, die Nautoma an jedem Ende einer Woche erhält.

- **+X** Jeder sichtbare Fisch (Beutefisch oder Karte), der in der hervorgehobenen Tauchstelle (**Spalte**) deines Ozeantableaus liegt, gibt Nautoma am Ende jeder Woche **X** Punkte.
- **-1** Jeder sichtbare Fisch (Beutefisch oder Karte), der in einer der hervorgehobenen **Reihen** deines Ozeantableaus liegt, **reduziert** die Punkte, die Nautoma am Ende der Woche für den Spick-Modus erhält, um 1 Punkt.

  Die Gesamtpunkte, die Nautoma am Ende jeder Woche durch den Spick-Modus erhält, können nie weniger als 0 sein. Sie kann also durch ihre freche Spickerei nie Punkte verlieren.

SPICK-WERTUNG AM ENDE EINER WOCHE

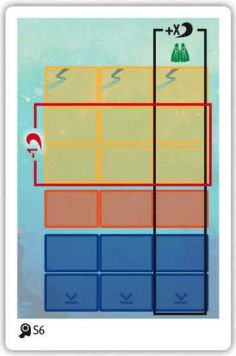
Nachdem am Ende einer Woche alle Fähigkeiten ausgelöst wurden, betrachte **dein** Ozeantableau und ermittle Nautomas Spick-Punkte für diese Woche wie folgt:

1. Zähle die sichtbaren Fische (Beute oder Karten), die du in der hervorgehobenen Tauchstelle hast. Multipliziere die Anzahl mit der Stärke **X**. (Anders gesagt: Zähle **X** Punkte pro Fisch.)
2. Ziehe von diesem Ergebnis 1 Punkt für jeden sichtbaren Fisch (Beute oder Karte) ab, den du in den hervorgehobenen Reihen hast. Ist das Ergebnis negativ, dann hat Nautoma 0 Spick-Punkte.

Addiere Nautomas Spick-Punkte zu ihren Wochenerfolgspunkten und notiere das Ergebnis bei der aktuellen Woche auf dem Wertungsblock.

BEISPIEL: SPICK-WERTUNG AM ENDE EINER WOCHE





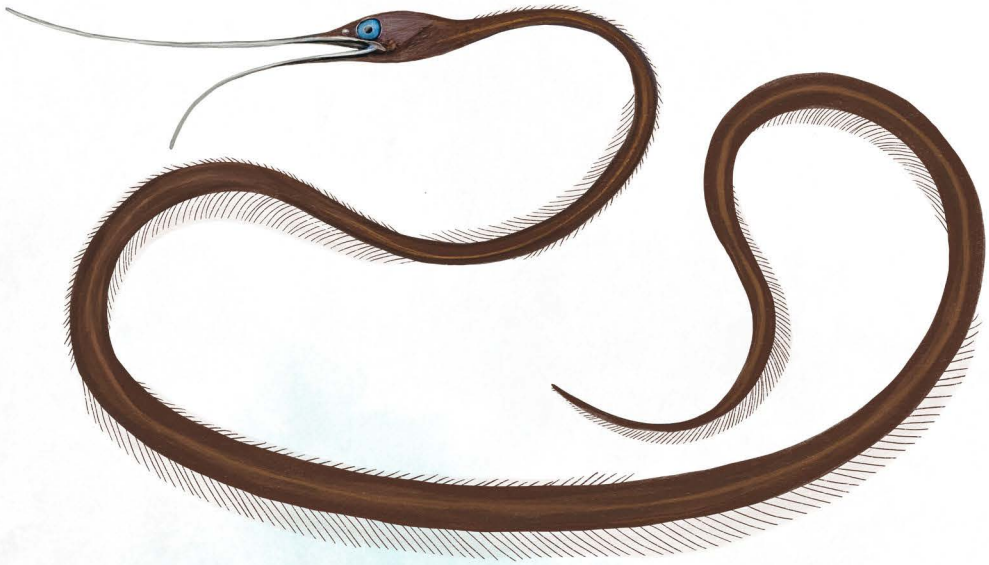
Du spielst mit einer Stärke von **X** = 2 und nutzt die gezeigte Spick-Karte (S6).

Nautoma erhält daher 2 Punkte für jeden Fisch, den du in der rechten Tauchstelle ( ) hast.
Hier: 3 Fische × 2 Punkte = 6 Punkte

Von diesen 6 Punkten ziehst du nun jeweils 1 Punkt pro Fisch ab, den du in der 2. und 3. Reihe deiner Sonnenlichtzone hast.
Hier: 4 Fische = -4 Punkte, also
6 Punkte - 4 Punkte = 2 Punkte

Beachte, dass der obere und der mittlere Fisch in der -Tauchstelle insgesamt je 1 Punkt geben.

Bei einer Stärke von **X** = 4 hätte Nautoma in dieser Woche 8 Punkte bekommen (12 - 4 = 8).



Automa Factory

STONEMAIER GAMES

FEUERLAND

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