TAPESTRY
AUTOMA

REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL

von Morten Monrad Pedersen und David Studley
mit Nick Shaw, Lieve Teugels und Karel Titeca

MATERIAL

	GRUNDSPIEL	PLÄNE UND GEGENPLÄNE	KUNST UND ARCHITEKTUR	FANTASIE UND ZUKUNFT
Automa-Einkommenstableau 	1			
Entscheidungskarten 	22		10*	
Automa-Einkommenskarten 	2		2	
Automa-Zivilisationskarten 	2	2	2 (+1*)	3
Automa-Spielhilfekarten 	2	2	1	
Abdeckteil für die Wertung 			1	
Regelbuch	1	1	1	1*

** Ersetzt Material aus dem Grundspiel oder früheren Erweiterungen*

EINLEITUNG

Dieses Regelheft führt ein System für 2 künstliche Personen ein, den Automa und das Schattenreich. Sie nehmen den Platz menschlicher Personen ein und werden Bots genannt.

Du kannst den Automa und das Schattenreich zusammen nutzen, um allein zu spielen, oder nur das Schattenreich in einem Spiel mit 2 menschlichen Personen. Für die letzte Variante siehe das beiliegende Regelblatt.

Um deinen Aufwand gering zu halten, spielen die Bots mit ihren eigenen, einfacheren Regeln.

Jede Regel, die hier nicht explizit außer Kraft gesetzt wird, gilt immer noch, d. h. du folgst den Regeln für mehrere Personen.

Die folgenden Symbole erscheinen in diesem Regelheft neben Regeln, die nur beim Spielen mit der jeweiligen Erweiterung gelten:

- PG Pläne und Gegenpläne
- KA Kunst und Architektur
- FZ Fantasie und Zukunft

Im Text werden die Erweiterungen mit P&G, K&A und F&Z abgekürzt.

FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 1 01.12.22 09:15

MATERIAL ENTFERNEN UND ERSETZEN

Entferne das folgende Material aus dem Spiel:

Gobelinkarten: Allianz, KA Bauernhöfe, Diktatur, Diplomatie*, Eisenbahnmagnat*, Handelswirtschaft*, Heiratspolitik, FZ Hoher Rat, Kohlebaron*, Ölmagnat, Olympischer Gastgeber, FZ Roboter-Lockvögel*, Spionage*, FZ Superkraft-Regulatoren, FZ Wahrsagerei*, Zeitalter der Segelschiffe*.

Fallen: 2 Fallen (es sollten 5 Fallen im Spiel sein). KA FZ PP Behalte alle Fallen im Spiel.

Zivilisationen: Erfinder*, Futuristen*, Händler, Heralde*, Ratgeber* und PG Spione.

** Du kannst dieses Material nutzen, aber entweder bevorzugt es dich auf unfaire Weise oder schadet dir stark.*

KA Ersetze die folgenden 10 Automa-Entscheidungskarten aus dem Grundspiel durch die neuen aus dieser Erweiterung: ID-Nummern 1, 2, 4, 5, 8, 10, 13, 15, 17 und 19. Wirf die so ausgetauschten Karten weg. Die Ersatzkarten funktionieren mit und ohne Erweiterungen.

KA PG Hast du die Erweiterungen K&A und P&G, ersetze die Automa-Zivilisationskarte Hausierer/Vorreiter aus P&G durch die neue aus dieser Erweiterung. Wirf die so ausgetauschte Karte weg.

Anmerkung des Autors: *Der Automa hat seinen Namen vom italienischen Wort „automaton", da wir den ersten Automa für das Spiel Viticulture, welches in Italien spielt, entwickelten. Das Schattenreich hat seinen Namen nicht daher.*

SPIELAUFBAU

Baue das Spiel wie beim Spiel zu dritt auf, aber starte immer auf dem Gebiet „2/4", unabhängig davon, welches Hauptstadttableau du nutzt.

Folge beim Aufbau den normalen Regeln (KA PG mit Ausnahme der Wahrzeichenkarten). Dann baue für die **Bots** auf:

1. Wähle für den Automa eine Farbe *(Anmerkung des Autors: Wir empfehlen die Farbe Blau, um die Konsistenz mit den Symbolen zu gewährleisten.)* und gib ihm nur das folgende Material (sonst nichts):

   a. Das Automa-Einkommenstableau mit der normalen Seite nach oben (normaler Schwierigkeitslevel).

   KA Lege beim Spielen mit der Künsteleiste das Abdeckteil für die Wertung auf das Wertungssymbol *Technologie und Entdeckung* auf dem Einkommenstableau des Automa.



   b. Alle Außenposten seiner Farbe. Stelle 2 davon auf das Gebiet „3/5".

   c. Alle Spielermarker seiner Farbe. Lege 1 auf 0 SP und je 1 auf die Startfelder der Fortschrittsleisten.

   d. Gib dem Automa aus allen Automa-Zivilisationen eine zufällige Zivilisation und lege sie in das entsprechende Feld in der oberen linken Ecke seines Einkommenstableaus. Verwende für die ersten Spiele entweder Ingenieure, Abenteurer oder Wissenschaftler.

   e. Das Leistensymbol neben dem ♥ auf der Zivilisationskarte des Automa **gibt die bevorzugte Leiste des Automa** an. KA FZ PG Ist als bevorzugte Leiste ⬢ neben dem ♥ angegeben, dann wirf den Wissenschaftswürfel, um die bevorzugte Leiste des Automa festzulegen.

   f. Lege einen weiteren seiner Spielermarker auf das Startfeld seiner bevorzugten Leiste und bewege die beiden Marker zusammen, wenn der Automa voranschreitet oder zurückgeht.

FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 2 01.12.22 09:15

2. Wähle eine Farbe für das Schattenreich *(Anmerkung des Autors: Wir empfehlen die Farbe Grau, um die Konsistenz mit den Symbolen zu gewährleisten.)* und gib ihm nur das folgende Material (sonst nichts):

   a. Alle Außenposten seiner Farbe.

   b. Alle Spielermarker seiner Farbe. Lege je 1 auf die Startfelder der Fortschrittsleisten.

   c. Wirf den Wissenschaftswürfel, bis du eine andere Leiste als die bevorzugte Leiste des Automa erhältst. **Dies ist die bevorzugte Leiste des Schattenreichs.** Lege einen weiteren seiner Spielermarker auf das Startfeld seiner bevorzugten Leiste und bewege die beiden Marker zusammen, wenn das Schattenreich voranschreitet oder zurückgeht.

3. Mische die Entscheidungskarten 8–22 (sie haben Rechtecke in der unteren rechten Ecke – die Farbe ist unwichtig) zum verdeckten **Entwicklungsstapel.**



4. Mische die oberste Karte des Entwicklungsstapels und die übrigen 7 Entscheidungskarten (1–7, mit einem Kreis in der rechten unteren Ecke) zum verdeckten **Entscheidungsstapel.** Während des Spiels ziehst du Karten vom Entscheidungsstapel, um zu bestimmen, welche Aktionen die Bots ausführen. Dem Entscheidungsstapel werden nach und nach Karten aus dem Entwicklungsstapel hinzugefügt.



5. KA PG Anstatt des normalen Aufbaus der Wahrzeichenkarten:

   a. Erhalte 2 Wahrzeichenkarten; wähle 1.

   b. Stelle das Wahrzeichen der nicht gewählten Karte in die -Box auf dem Einkommenstableau des Automa und wirf die Karte ab.

   c. KA **Beim Spielen mit der Künsteleiste:** Für Schwierigkeitslevel 3 und 4, + : Ziehe 2 weitere Wahrzeichenkarten, stelle beide Wahrzeichen in die -Box auf dem Einkommenstableau des Automa und wirf die Karten ab.

DAS SCHATTENREICH

Das Schattenreich erhöht den Wettbewerb um die Wahrzeichen und die Errungenschaft „Erreiche das Ende einer Fortschrittsleiste".

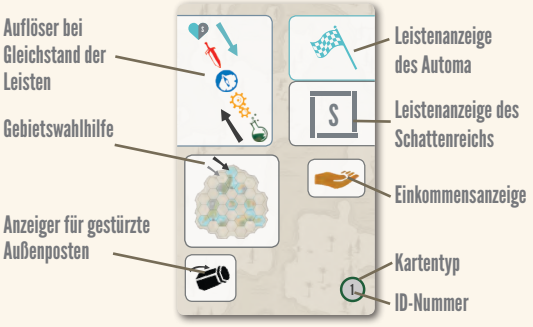
- Es folgt einem kleinen Teil der Automa-Regeln.
- Es gilt als Nachbar und Mitspieler für dich und den Automa.
- Beachte: Es setzt niemals Außenposten ein, diese werden als Teil der Eroberungsaktionen des Automa platziert.

WAS DIE BOTS NIE ERHALTEN

Die Bots erhalten nur, was explizit in dieser Regel erwähnt wird. So erhalten sie z. B. nie Einkommensgebäude oder Rohstoffe und das Schattenreich erhält nie Siegpunkte. Da sie keine Einkommensgebäude erhalten, werden sie dir nicht dabei helfen, die Bedingungen für die Aufwertung von Techkarten zu erfüllen, z. B. SCHRIFT .

AUFBAU EINER ENTSCHEIDUNGSKARTE

Entscheidungskarten haben folgenden Aufbau:



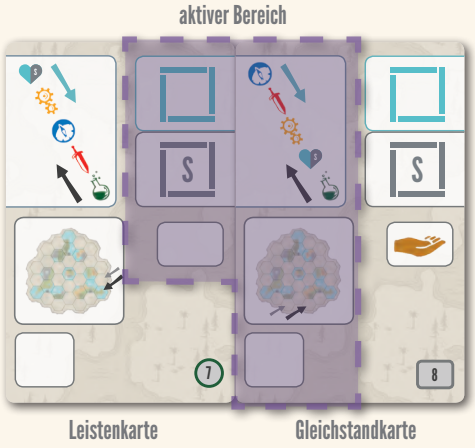
Die ID-Nummer hat im Spiel keine Funktion, aber der Kartentyp gibt an, wie die Karte beim Aufbau behandelt wird: Karten mit Kreis kommen zu Spielbeginn in den Entscheidungsstapel und Karten mit Rechteck in den Entwicklungsstapel. Die Schattierung und Farbe bezieht sich auf die Schattenreich-Variante für das Spiel zu zweit.

Die anderen Kartenteile werden später erklärt.

FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 3 01.12.22 09:15

EIN ENTSCHEIDUNGSKARTENPAAR

Entscheidungskarten werden als Paare ausgelegt. Sie zeigen, was die Bots in ihrem Zug tun:



Die linke Karte ist die Leistenkarte und die rechte die Gleichstandkarte. Nur der aktive Bereich (lila) wird in ihrem Zug genutzt.

EIN BOT-ZUG

Die beiden Bots führen ihren Zug gemeinsam aus. Je nachdem, ob du Startperson bist, entweder nach oder vor dir.

Wie bei einer menschlichen Person ist der erste Zug der Bots ein Einkommenszug (siehe *Einkommenszüge,* S. 9).

Für alle anderen Züge: Musst du eine Entscheidungskarte ziehen und der Entscheidungsstapel ist leer, führen die Bots einen Einkommenszug durch. Ansonsten folge diesem Zugablauf:

1. Wirf das Entscheidungskartenpaar des letzten Zuges ab (sofern vorhanden).
2. Ziehe die beiden obersten Karten des Entscheidungsstapels und lege sie in zufälliger Reihenfolge offen als Entscheidungskartenpaar aus.
3. Ist der Entscheidungskartenstapel nun aufgebraucht und die Leistenkarte zeigt ein Einkommenssymbol, führen die Bots einen Einkommenszug aus und du überspringst den letzten Schritt dieses Ablaufs.



4. Ansonsten schreiten beide Bots voran:
   a. Schreite für den Automa auf einer Leiste voran (siehe nächster Abschnitt).
   b. Schreite für das Schattenreich auf einer Leiste voran.

Du kannst den Entscheidungskarten-Ablagestapel jederzeit durchsehen.

AUF EINER LEISTE VORANSCHREITEN

Das blaue Leistenanzeigesymbol gibt eine oder mehr gültige Leisten für den Automa vor. Das Schattenreich nutzt die gleichen Symbole in grau und mit einem „S" darin.

Die gültigen Leisten sind:


Alle Leisten, auf denen der Bot das Ende noch nicht erreicht hat.


Die Leisten, auf denen der Bot am nächsten zu einem verfügbaren Wahrzeichen oder dem Ende der Leiste steht. Ignoriere Leisten, bei denen er das Ende bereits erreicht hat.


Die Leisten, auf denen der Bot am nächsten zum Ende der Leiste steht. Ignoriere Leisten, bei denen er das Ende bereits erreicht hat.


Gibt es mehr als 1 gültige Leiste, dann nutze den Auflöser bei Gleichstand auf der rechten Karte. Prüfe für den Automa, welche Leiste dort zuerst von oben nach unten abgebildet ist. Auf dieser Leiste schreitet der Automa voran. Für das Schattenreich prüfst du von unten nach oben.


Die bevorzugte Leiste des Bots.

Beim Zurückgehen sind Leisten, bei denen der Automa auf dem Startfeld steht, gültig. Das Zurückgehen auf solchen Leisten hat keine Auswirkung.



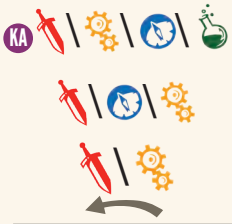
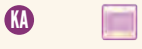
Beispiel: Sind für den Automa die Militär- und die Technologieleiste gültig, würde der Automa durch den links angezeigten Auflöser bei Gleichstand die Technologieleiste wählen.

Würden für das Schattenreich die gleichen Leisten gelten und seine bevorzugte Leiste wäre Wissenschaft, würde es die Militärleiste wählen.

FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 4 01.12.22 09:15

BELOHNUNGEN

- Beim Voranschreiten auf ein neues Feld erhält der Automa nur die Belohnungen, deren Symbole in dieser Tabelle gezeigt sind. Was hier nicht gezeigt wird (Belohnungen und Text), ignorierst du.
- Das Gleiche gilt für Belohnungen, die auf andere Weise erworben wurden.
- Gibt es eine Belohnung mehrfach auf einem Feld, erhält der Automa sie nur einmal.
- Das Schattenreich erhält nie Belohnungen.
- Kein Bot erhält Boni.

NORMALE BELOHNUNGEN	AUTOMA-BELOHNUNGEN
	Wirf den Wissenschaftswürfel und schreite auf der angezeigten Leiste voran (mit oder ohne Belohnung). Ignoriere den Wurf, wenn sich der Automa am Ende der Leiste befindet.
	Wirf alle 3 Techkarten der Auslage ab und fülle sofort auf.
	Siehe *Erobern*.
	Siehe *Erkunden*.
	Wirf , bis der Würfel eine der angezeigten Leisten zeigt. Schreite dann auf der Leiste entsprechend voran oder gehe entsprechend zurück.
	Lege 1 verdeckte Gobelinkarte neben das Einkommenstableau des Automa.
	Wirf alle 3 Meisterstückkarten der Auslage ab und fülle sofort auf.

Anmerkung des Autors: *Der Automa nutzt nur diese Symbole, da sie sich auf die Interaktion zwischen Spielern beziehen.*

WAHRZEICHEN

Erhält **einer der Bots** ein Wahrzeichen, stelle es auf die -Box auf dem Einkommenstableau des Automa. Alle dort platzierten Wahrzeichen gehören dem Automa. Beachte, dass für die Zivilisation *Historiker* Wahrzeichen, die das Schattenreich erhält, nicht als Wahrzeichen zählen, die der Automa **erhält** und umgekehrt.

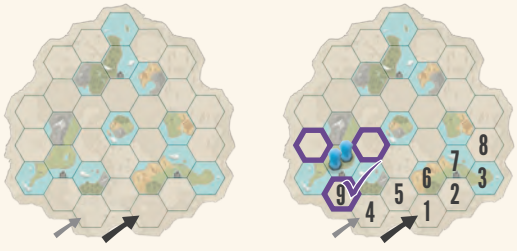
Für die Gobelinkarte *Zeitalter der Wunder* zählen die vom Schattenreich erlangten Wahrzeichen so, als ob sie dem Automa **gehören**.

DIE GEBIETSWAHLHILFE

Alle Abläufe, bei denen Gebietsteile und Außenposten auf der Karte platziert werden, nutzen die Gebietswahlhilfe, um 1 Feld aus einer Anzahl gültiger Felder zu wählen.

Die Wahlhilfe auf der Karte nutzt du wie folgt: Beginne mit dem Feld, auf das der schwarze Pfeil zeigt. Betrachte alle Felder der Reihe, die in Linie mit der Pfeilrichtung liegt.

Erreichst du kein gültiges Feld, fahre bei der Reihe mit dem grauen Pfeil fort, dann ggf. der Reihe danach usw. Fahre fort, bis du ein gültiges Feld gefunden hast. Der Automa wählt dieses Feld.



Beispiel: *Die Felder mit lila Umrandung wären gültige Felder für die Aktion Erkunden. Mit der abgebildeten Gebietswahlhilfe prüfst du die Felder in der angezeigten Reihenfolge.*

Das erste gültige Feld ist das Feld mit der 9, daher legt der Automa ein Gebietsteil dort hin.

ABSTAND

Manche Aktionen des Automa verweisen auf ein Feld, das einem bestimmten Feld am nächsten ist. Das Feld ist dasjenige, das über den kürzesten Weg von Feldern mit 0 Außenposten des Automa und 0–1 deiner Spielsteine erreicht werden kann (z. B. ein Weg, auf dem der Automa eine Folge von Eroberungen durchführen könnte). Der Weg kann leere Felder beinhalten.

Ein Beispiel findest du im Abschnitt *Gegner erobern*.

Ein Feld ist sich selbst am nächsten (Entfernung 0), z.B. ist das mittlere Inselfeld das Feld, das der mittleren Insel am nächsten ist.

FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 5 01.12.22 09:15

EROBERN

Die Eroberungsaktion des Automa kann auf 2 verschiedene Arten erfolgen:

1. Kann der Automa ein von dir kontrolliertes Gebiet legal erobern, führe *Gegner erobern* durch.
2. Ansonsten führe *Neutral erobern* durch.



GEGNER EROBERN

Gültige Gebiete: Alle von dir kontrollierten Gebiete, die der Automa legal erobern kann, sind gültig (dies schließt ggf. „beliebige Orte" ein).

Gleichstände

1. Kann der Automa noch die Errungenschaft „Mittlere Insel" erhalten, bleiben nur die Gebiete gültig, die am nächsten zur mittleren Insel liegen.
2. Nutze die *Gebietswahlhilfe*, um aus den gültigen Gebieten eines auszuwählen.

Aktion: Setze einen Außenposten aus dem Vorrat des Automa auf das gewählte Gebiet und stürze deinen Außenposten oder den Außenposten des Automa, falls du eine Falle spielst. FZ PG Andere Reaktionskarten können ebenfalls beeinflussen, welcher Außenposten gestürzt wird (siehe *Reaktionskarten*).



BEISPIEL: GEGNER EROBERN

Der Automa (Blau) führt eine Eroberungsaktion durch.

Es gibt Gebiete, die du kontrollierst und die der Automa legal erobern kann (Rand markiert durch ▬), sodass die Option Gegner erobern durchgeführt werden muss.

***Gültige Gebiete:** Deine 2 Gebiete, die der Automa legal erobern kann, sind beide gültig.*

***Gleichstandsauflöser 1:** Da der Automa noch die Errungenschaft „Mittlere Insel" erhalten kann, reduzieren sich die gültigen Gebiete auf diejenigen, die der mittleren Insel am nächsten liegen (markiert durch ▬▬).*

Die untere Abbildung zeigt, wie die Entfernungen zur mittleren Insel um die Gebiete gezählt werden, die vom Automa nicht erobert werden können. Es gibt nur ein Gebiet, das dem Automa am nächsten liegt, das mit „3" markierte, und deshalb wird es ausgewählt.

Daher stellt der Automa einen seiner Außenposten dorthin und dein Außenposten muss gestürzt werden, es sei denn, du spielst eine Reaktionskarte, die dies verhindert.



FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 6 01.12.22 09:15

NEUTRAL EROBERN

Gültige Gebiete

1. Alle Gebiete, die der Automa legal erobern **oder erkunden** kann, sind gültig (dies schließt ggf. „beliebige Orte" ein).
2. Gebiete, angrenzend an von dir kontrollierte Gebiete, sind nur gültig, wenn auf der Gleichstandkarte ein -Symbol abgebildet ist.

Gibt es keine gültigen Gebiete, überspringe diese Aktion.

Gleichstände

1. Kann der Automa noch die Errungenschaft „Mittlere Insel" erhalten, bleiben nur die Gebiete gültig, die am nächsten zur mittleren Insel liegen.
2. Kontrollierst du Gebiete mit genau 1 Spielstein darauf, bleiben nur Gebiete gültig, die diesen am nächsten sind.
3. Kontrollierst du kein Gebiet mit genau 1 Spielstein, bleiben nur Gebiete gültig, die von dir kontrollierten Gebieten (egal mit wie vielen Spielsteinen) am nächsten sind.
4. Nutze die *Gebietswahlhilfe*, um aus den gültigen Gebieten eines auszuwählen.

Aktionen

1. Erobert der Automa ein leeres Feld ohne Gebietsteil: Ziehe 1 Gebietsteil und lege es offen in zufälliger Ausrichtung auf das eroberte Feld.
2. Stelle 1 Außenposten aus dem Vorrat des Automa auf das eroberte Gebiet.
3. Ist das -Symbol auf der Gleichstandkarte abgebildet und das eroberte Gebiet ist nicht die mittlere Insel, platziere 1 gestürzten Außenposten des Schattenreichs auf dem Gebiet.



BEISPIEL: NEUTRAL EROBERN

Der Automa (Blau) führt eine Eroberungsaktion durch.

Der Automa kann legal keine von dir kontrollierten Gebiete erobern, sodass die Option Neutral erobern durchgeführt werden muss.

Gültige Felder, Schritt 1: *Die 10 Felder, die der Automa legal erobern kann, sind gültig (markiert durch dicke Ränder).*

Gültige Felder, Schritt 2: *Angenommen, es gibt kein -Symbol auf der Gleichstandskarte, dann sind die mit markierten Felder nicht mehr gültig, weil sie an von dir kontrollierte Gebiete angrenzen.*

Gleichstandsauflöser 1: *Da der Automa bereits die mittlere Insel (markiert durch) erobert hat, bewirkt dieser Gleichstandsauflöser nichts.*

Gleichstandsauflöser 2: *Da du ein Gebiet kontrollierst, das erobert werden kann, bleiben nur die Felder gültig, die ihm am nächsten sind (markiert durch). Die Zahl innerhalb der markierten Felder ist der Abstand.*

Gleichstandsauflöser 3: *Da eines der Gebiete, die du kontrollierst, nur einen einzigen Marker hat, bleibt dieser Gleichstandsauflöser ohne Wirkung.*

Gleichstandsauflöser 4: *Du musst das Feld mit dem grünen Häkchen auswählen, da es ausgehend vom schwarzen Pfeil der Gebietswahlhilfe das erste gültige Feld ist.*

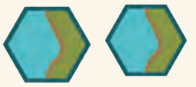
Daher stellt der Automa dort einen seiner Außenposten auf.

Wäre stattdessen ein -Symbol auf der Gleichstandskarte gewesen, wären nach Gleichstandsauflöser 2 nur die mit markierten Felder gültig gewesen. Gemäß Gleichstandsauflöser 4 hätte der Automa einen seiner Außenposten zusammen mit einem gestürzten Schattenreich-Außenposten auf das Feld mit dem roten Häkchen gestellt.

FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 7 01.12.22 09:15

ERKUNDEN

Gültige Felder: Alle Felder, die der Automa legal erkunden kann, sind gültig (dies schließt ggf. „beliebige Orte“ ein). Gibt es keine, überspringe diese Aktion.



BELIEBIGER ORT

Gleichstände

1. Ist nicht die Militärleiste die bevorzugte Leiste des Automa, bleiben nur Felder, die am weitesten von deinen kontrollierten Gebieten entfernt sind, gültig.
2. Nutze die Gebietswahlhilfe, um aus den gültigen Feldern eines auszuwählen.

Aktion: Ziehe 1 Gebietsteil und lege es offen in zufälliger Ausrichtung auf das erkundete Feld.



BEISPIEL: ERKUNDE

Der Automa, der als Blau spielt, hat Wissenschaft als bevorzugte Leiste und macht eine Erkundungsaktion.

***Gültige Felder:** Alle Felder, die der Automa legal erkunden kann, sind gültig (markiert durch ▬).*

***Gleichstandsauflöser 1:** Da die bevorzugte Leiste des Automa nicht Militär ist, bleiben nur die Felder gültig, die am weitesten von den von dir kontrollierten Gebieten entfernt sind (die Zahl im markierten Feld gibt den Abstand an). Es gibt nur 1 solches Feld (markiert durch „5“ und ein grünes Häkchen) und daher wählt der Automa dieses Feld*

Der Automa platziert dort ein Gebietsteil.

Wäre die bevorzugte Leiste des Automa stattdessen Militär, hätte Gleichstandsauflöser 1 keine Wirkung, sodass der Abstand ignoriert wird.

Gleichstandsauflöser 2 käme zur Anwendung. Du müsstest mit der Gebietswahlhilfe das mit „4“ und einem roten Häkchen versehene Feld wählen.

REAKTIONSKARTEN

Eroberst du ein Gebiet, das vom Automa kontrolliert wird, und der Automa hat Gobelinkarten neben seinem Einkommenstableau:

1. Wirf eine zufällige seiner Gobelinkarten ab.
2. War diese Karte eine Falle, behält der Automa die Kontrolle des Gebiets und du setzt deinen Außenposten gestürzt ein.
3. Wiederhole die Schritte 1 und 2, bis der Automa eine Falle abwirft oder keine Gobelinkarten mehr hat.

FZ In F&Z gibt es 4 Reaktionskarten, die eine angegriffene Person abwerfen kann.

Geisterschiffe, Gremlins, Kraken und Liga der Verzauberten: Zieht der Automa diese Karten, wenn du versuchst, seine Gebiete zu erobern, funktionieren sie wie die Fallenkarten aus dem Grundspiel.

PG Es gibt 5 Reaktionskarten in P&G:

Doppelspiel, Gestohlene Pläne und Kapitulation: Werden diese Gobelinkarten vom Stapel des Automa gezogen, behandele sie wie alle anderen Nichtfallenkarten.

Rückzug und Überraschungsgast:

- Erfüllt der Automa die Bedingungen der Karte, funktionieren diese Karten wie darauf beschrieben. Gibt es mehrere Möglichkeiten für den Rückzug, nutze die Gebietswahlhilfe.
- Erfüllt der Automa die Bedingungen auf der Karte nicht, wirf sie ab und ziehe wie gewohnt weitere Karten von Automas Stapel.

ERRUNGENSCHAFTEN

- Der Automa erhält Errungenschaften und deren Siegpunkte auf die gleiche Art wie du. Allerdings zählen für den Automa bei der Errungenschaft „Stürze 2 Außenposten von Mitspielern“ nur deine Außenposten.
- Das Schattenreich kann nur die Errungenschaft „Erreiche das Ende einer Fortschrittsleiste“ erfüllen, bekommt dafür aber keine Siegpunkte.

GLEICHSTAND OHNE KARTE

Muss der Automa einen Gleichstand auflösen und es ist keine Entscheidungskarte aufgedeckt, ziehe eine vom Entwicklungsstapel. Mische sie nach der Verwendung zurück in den Entwicklungsstapel.

FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 8 01.12.22 09:15

EINKOMMENSZÜGE

Der Automa erhält, was auf seiner Einkommensübersicht auf dem Einkommenstableau neben der Zahl der neuen Ära abgebildet ist. Für den Standard-Schwierigkeitsgrad (Level 2) ist die Reihenfolge also wie folgt:

Bevorzugte Leiste wechseln, Zivilisationsfähigkeit, SP erhalten, Karten auf den Entscheidungsstapel legen, Gobelinkarte auf das Einkommenstableau legen, Gobelinkarte erhalten und schließlich den Entscheidungsstapel neu mischen.

Beide Bots wechseln ihre bevorzugte Leiste, wenn ihre Marker das Ende ihrer bevorzugten Leiste erreicht haben oder ein anderer Marker weiter vorn liegt.

Die neue Leiste wird durch oder gewählt. Es darf die gleiche Leiste sein wie vorher, oder auch die des anderen Bots.

Nimm einen der beiden Marker von seiner aktuellen bevorzugten Leiste und lege ihn neben den Marker, der bereits auf der neuen bevorzugten Leiste liegt.

Nutze das letzte Entscheidungskartenpaar und schreite mit den Markern beider Bots auf den Leisten voran. Der Automa erhält die Belohnung (falls vorhanden). Das heißt, der Automa erhält Einkommen und schreitet im selben Zug voran. Außerdem wird manchmal ein Entscheidungskartenpaar auf diese Weise doppelt genutzt.

Der Automa erhält den Einkommensbonus seiner Zivilisationskarte.

Der Automa erhält SP, indem du die Symbole unter „Beherrschung des Feuers" und die am weitesten links gelegenen, sichtbaren Multiplikatoren wie unten beschrieben verwendest.

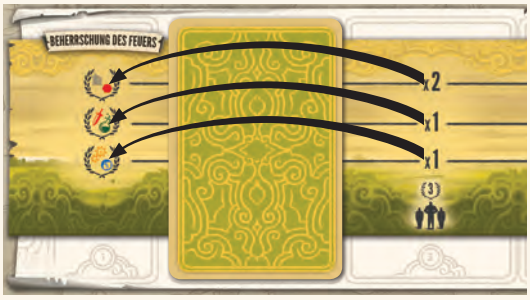
Der Automa erhält SP für jedes Wahrzeichen auf seinem Einkommenstableau und für jedes kontrollierte Gebiet.

Der Automa erhält SP für jedes Feld, das er auf den angezeigten Leisten vorangeschritten ist.

Multipliziere für jedes SP-Symbol die Anzahl an vorangeschrittenen Feldern/Wahrzeichen/Gebieten mit dem am weitesten links gelegenen, sichtbaren Multiplikator.

Beachte, dass die Multiplikatoren nicht auf die zusätzlichen SP von Automa-Zivilisationen angewandt werden, wie z. B. die 1 SP pro Wahrzeichen für die Ingenieure.

Beachte, dass der Automa – im Gegensatz zu menschlichen Personen – SP bekommt, bevor er eine Gobelinkarte spielt, und er fast ausschließlich während der Einkommenszüge SP erhält.



Beispiel: *Während des dritten Einkommenszuges (zu Beginn der dritten Ära) sind die Multiplikatoren ×2, ×1 und ×1. Das bedeutet, dass der Automa 2 SP für jedes kontrollierte Gebiet und jedes Wahrzeichen auf seinem Einkommenstableau sowie 1 SP für jedes vorangeschrittene Feld auf der Militär- und der Wissenschaftsleiste und 1 SP für jedes vorangeschrittene Feld auf der Technologie- und der Entdeckungsleiste erhält. Sollte er vor dir in diese Ära starten, würde er außerdem 3 weitere SP erhalten.*

Beginnt der Automa vor dir eine neue Ära, erhält er die gezeigten SP.

Lege die 2 obersten Karten vom Entwicklungsstapel auf den Entscheidungskarten-Ablagestapel.

Lege 1 Karte vom Gobelinkartenstapel (nicht von den Gobelinkarten des Automa) verdeckt auf das am weitesten links gelegene freie Feld auf dem Einkommenstableau des Automa.

Mische alle Entscheidungskarten der letzten Ära (inkl. der neuen aus diesem Einkommenszug) zum neuen Entscheidungskartenstapel.

AM SPIELENDE

Der Automa erhält noch, was auf seiner Einkommensübersicht auf dem Einkommenstableau neben der Zahl 5 abgebildet ist. Ermittle dann den Gewinner nach den normalen Regeln. Das Schattenreich nimmt nicht an der Endauswertung teil. Nur du oder der Automa können gewinnen.

FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 9 01.12.22 09:15

SCHWIERIGKEITSLEVEL

Wähle einen der hier genannten Schwierigkeitslevel, um die Herausforderung für dich anzupassen.

- Die Aufbauanweisungen beschreiben den Aufbau für Level 2.
- Decke auf Level 1, 3 und 4 die Einkommensübersicht auf dem Tableau des Automa mit der entsprechenden Einkommenskarte ab.
- Drehe das Tableau des Automa auf Level 5 und 6 auf die Seite „Schwer" um.
- KA **Beim Spielen mit der Künsteleiste:** Decke auf Level 1–4 die Einkommensübersicht auf dem Tableau des Automa mit der entsprechenden K&A-Einkommenskarte ab. Nutze auf Level 5–6 weiterhin die Einkommensübersicht auf der Seite „Schwer" des Einkommenstableaus.
- Schreite auf Level 1 als ersten Schritt deines ersten Einkommenszuges auf jeder Leiste einmal voran (in der Reihenfolge, die in der Tabelle angegeben ist) und erhalte die Belohnungen. Auf Level 5 schreitet jeder Bot einmal auf seiner bevorzugten Leiste voran, und auf Level 6 schreiten beide jeweils einmal auf allen 4 Leisten voran (in der angegebenen Reihenfolge). KA Auf den Leveln 1 und 6 gibt es kein kostenloses Voranschreiten auf der Künsteleiste.
- Auf Level 6 beginnt der Automa mit einer zusätzlichen Zivilisation deiner Wahl. Ignoriere die bevorzugte Leiste der zweiten Zivilisation. Führe während der Einkommenszüge den Effekt der ersten Zivilisation vor dem der zweiten durch.

LEVEL	EINKOMMENSZUG 1: DU	EINKOMMENSZUG 1: BOTS	EINKOMMENSTABLEAU
1 – Automa, der Schwache			Normal
2 – Automa, der Durchschnittliche			Normal
3 – Automa, der (Ein-)Schüchtern(d)e			Normal
4 – Automa, der Möchtegern			Normal
5 – Automa, der Großartige		**Die Bots** schreiten auf ihren bevorzugten Leisten voran.	Schwer
6 – Automa, der Unüberwindbare			Schwer

Unter **tinyurl.com/tautomavideo** findest du ein Anleitungsvideo, das freundlicherweise von Lines J. Hutter zur Verfügung gestellt wurde.

Unter **tinyurl.com/tapautoma** findest du eine Web-App, die dir hilft, den Automa zu verwalten. Sie wurde freundlicherweise von Gavin McGruddy zur Verfügung gestellt.

Vielen Dank an euch.

Hinweis: Sowohl Video als auch Web-App sind in englischer Sprache.

FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 10 01.12.22 09:15

KA VARIANTE: DER DOPPELSCHLAG DES SCHATTENREICHS

Mit der Einführung der Künsteleiste solltet ihr den Wettbewerb um die Wahrzeichen verschärfen.

In dieser Variante kontrolliert das Schattenreich 2 Sets an Spielermarkern, die sich beide in jedem Zug auf den Leisten bewegen.

Anmerkung: Das Schattenreich gilt trotzdem noch als 1 Bot. Es ist nur stärker geworden.

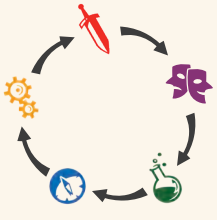
Während des Aufbaus: Wähle eine nicht genutzte Farbe für den Doppelschlag des Schattenreichs und lege je 1 Spielermarker dieser Farbe auf die Startfelder aller Leisten.

DAS SCHATTENREICH SCHREITET VORAN

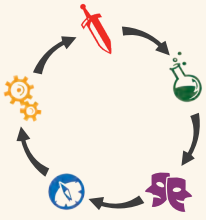
Immer wenn das Schattenreich auf einer Leiste voranschreitet, führt es wenn möglich einen Doppelschlag aus: Der Spielermarker für den Doppelschlag schreitet auf der Leiste voran, die im Uhrzeigersinn auf die Leiste folgt, auf der das Schattenreich gerade vorangeschritten ist.

Beachte: *Die Künsteleiste gilt immer als 1 Schritt im Uhrzeigersinn nach der Leiste, neben der sie liegt.*

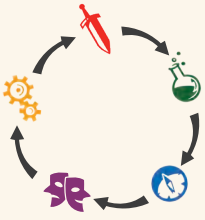
Hier siehst du alle möglichen Positionen für die Künsteleiste.



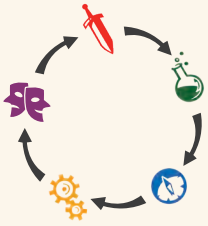
Künsteleiste neben Militär



Künsteleiste neben Wissenschaft



Künsteleiste neben Entdeckung



Künsteleiste neben Technologie

Alle Wahrzeichen, die durch den Doppelschlag gewonnen werden, stellst du in die -Box auf dem Einkommenstableau des Automa.

Mit den Doppelschlagmarkern kann die Errungenschaft „Erreiche das Ende 1 Fortschrittsleiste" nicht erfüllt werden

SONDERFÄLLE MIT DEM DOPPELSCHLAG

Nachbarn (oder): Für Regeln, die sich auf Nachbarn beziehen, werden die Doppelschlagmarker ignoriert. Automa und das Schattenreich sind eure Nachbarn.

Wahrzeichen, die durch den Doppelschlag gewonnen wurden, lösen nicht die Fähigkeit der *Historiker* aus.

Die Auserwählten erhalten für ihre Fähigkeit zu den Errungenschaften 3 SP statt „1 SP pro Mitspieler".

FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 11 01.12.22 09:16

FZ PG SZENARIEN

Möchtest du neue Herausforderungen, die dich deine
üblichen Strategien überdenken lassen, dann probiere diese Szenarien aus.
Du kannst die Szenarien einzeln oder aufeinanderfolgend in 2 Kampagnen spielen.

SZENARIOREGELN

- Wenn nicht anders angegeben, erhalten du und der Automa eure Zivilisation wie gewohnt.
- Alle Szenarien haben Sonderregeln, die Vorrang vor den normalen Regeln haben.
- Alles Material, das beim Aufbau eines Szenarios entfernt wird, wird zusätzlich zu dem Material entfernt, das normalerweise beim Solospiel entfernt wird.
- Um ein Szenario zu gewinnen, musst du die Partie wie gewöhnlich gewinnen, während du gleichzeitig den Szenarioregeln folgst und die Szenarioziele erfüllst (falls es welche gibt). Andernfalls hat der Automa gewonnen.

PG KAMPAGNE: DAS SCHICKSAL VON ATLANTIS

Führe deine Zivilisation durch die Höhen und Tiefen von Atlantis.

Du kannst die Szenarien 1–5 aufeinanderfolgend als Kampagne spielen:

- Du kannst für jedes Szenario den Schwierigkeitslevel des Automa frei wählen.
- Der Gewinner des Szenarios (du oder der Automa) erhält Kampagnenpunkte (KP) entsprechend dieser Formel: Szenarionummer multipliziert mit Automa-Schwierigkeitslevel.

Anmerkung des Autors: *Die Szenarien enthalten in unterschiedlichem Ausmaß Rätsel und kleinere strategische Spielräume. Daher sind sie jeweils nur für ein paar Partien gedacht.*

- Material, das in einem bestimmten Szenario entfernt wird, ist im nächsten Szenario wieder enthalten.
- Am Ende der Kampagne gewinnt, wer insgesamt die meisten Kampagnenpunkte hat. Bei Gleichstand gewinnt der Automa.

Diese Kampagne wurde vor der Veröffentlichung der Erweiterungen K&A und F&Z entwickelt und ist daher nicht mit deren Material kompatibel.

FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 12 01.12.22 09:16

PG DAS SCHICKSAL VON ATLANTIS – SZENARIO 1: FOKUS

Die Vormachtstellung von Atlantis beruhte auf der klaren Fokussierung jeder Zivilisation auf einen Wissensbereich.

AUFBAU UND EINKOMMENSZUG 1

Entferne aus dem Spiel:

Zivilisationen: Alchemisten, PG Außerirdische, Die Auserwählten und PG Tüftler

PG **Automa-Zivilisationen:** Bilderstürmer, Gleichmacher und Vorreiter (Die Hausierer auf der Rückseite der Vorreiter können genutzt werden.)

Gobelinkarten: Friedensvermittler und Sozialismus

Wähle deine Zivilisation erst, nachdem du unten dazu aufgefordert wurdest.

Nachdem der Automa und das Schattenreich ihre bevorzugte Leiste gewählt haben:

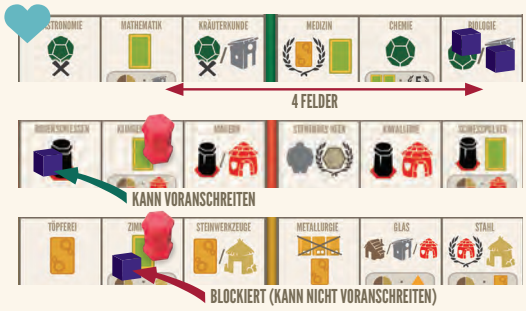
1. Wähle 1 der beiden übrigen Leisten als deine bevorzugte Leiste.
2. Kennzeichne sie, wie die Bots, mit 2 Spielermarkern, die du auf das **vierte** Feld der gewählten Leiste legst.
3. Wähle nun die Belohnung (keinen Bonus) eines der ersten vier Felder der Leiste **oder** erhalte das erste Wahrzeichen der Leiste. Wählst du nicht das Wahrzeichen, dann stelle es in die -Box auf dem Einkommenstableau des Automa.
4. Stelle je 1 Außenposten einer nicht genutzten Farbe als Blockade auf die Startfelder der 3 von dir nicht bevorzugten Leisten.
5. Erhalte 3 anstatt der üblichen 2 Zivilisationen. Wähle 1 davon und wirf die beiden anderen ab. Ziehst du die *Militanten* oder die *Nomaden*, darfst du sie abwerfen und stattdessen eine neue Zivilisation ziehen.
6. Als ersten Schritt des 1. Einkommenszuges schreiten beide Bots auf der Leiste, die niemand bevorzugt, 1 Schritt voran. Der Automa erhält die Belohnung des Felds.

Hinweis: Für dieses Szenario gibt es eine Spielhilfekarte.

REGELN WÄHREND DES SPIELS

Die blockierenden Außenposten „folgen" der Bewegung deiner Spielermarker auf deiner bevorzugten Leiste. Sie beschränken so deinen Fortschritt auf den anderen Leisten.

- Immer wenn du deine Spielermarker auf deiner bevorzugten Leiste bewegst, passe die blockierenden Außenposten auf ihren Leisten so an, dass sie 4 Felder hinter deinen Spielermarkern auf deiner bevorzugten Leiste stehen (sofern möglich).
- Solltest du irgendwann Spielermarker auf mehr als 1 Feld deiner bevorzugten Leiste haben, zählt das vordere Feld für den Vergleich.
- Deine Spielermarker, die mindestens auf demselben Feld wie ein blockierender Außenposten liegen, sind blockiert. Du kannst sie nicht bewegen, bis der blockierende Außenposten voranbewegt wurde.



- Wirfst du den Wissenschaftswürfel und würdest mit einem blockierten Spielermarker voranschreiten, wirf den Würfel sofort erneut, bis der Würfel eine Leiste mit einem nicht blockierten Marker zeigt.

Immer wenn du das letzte Feld deiner bevorzugten Leiste erreichst, wechsle, bevor du die Belohnung des Voranschreitens erhältst, deine Bevorzugung wie folgt:

- Deine neue bevorzugte Leiste ist die, auf der du am weitesten fortgeschritten bist, aber nicht das Ende erreicht hast. Bei Gleichstand entscheidest du. Lege einen der Spielermarker, die deine bevorzugte Leiste markieren, zu deinem am weitesten fortgeschrittenen Spielermarker auf der neuen bevorzugten Leiste.
- Stelle den blockierenden Außenposten deiner neuen bevorzugten Leiste auf die alte und passe alle 3 blockierenden Außenposten an deine neue bevorzugte Leiste an.
- Der Spielermarker auf der vorherigen bevorzugten Leiste wird ab sofort bei allen Regeln, die sich auf bevorzugte und blockierte Leisten beziehen, ignoriert.
- Du kannst deine bevorzugte Leiste nicht auf andere Art ändern.
- Diese Regeln gelten nicht für die Bots.

Tipp des Autors: *Achte darauf, dass du bei einem Wechsel der bevorzugten Leiste strategisch gut aufgestellt bist.*

FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 13 01.12.22 09:16

PG DAS SCHICKSAL VON ATLANTIS – SZENARIO 2: WELTKRIEG

Nach Jahrhunderten von Fehden und Scharmützeln ist ein offener Krieg zwischen den beiden mächtigsten atlantischen Zivilisationen unausweichlich.

AUFBAU UND EINKOMMENSZUG 1

Vor dem normalen Aufbau:

- Entferne die Gobelinkarten Astronomie, Ausbeutung, Friedensvermittler, Herrschaft der Piraten, Kartographie, Militarismus, Plündern und Brandschatzen und 1 normale Falle aus dem Spiel.
- Erhalte 1 Fallenkarte aus dem Stapel.
- Du und der Automa erhalten jeweils alle Außenposten einer ungenutzten Farbe. Behandele diese Außenposten wie eure normalen Außenposten. So könnt ihr in diesem Szenario mehr Außenposten einsetzen als in einer normalen Partie.
- Lege ein zufälliges Gebietsteil auf jedes leere Feld auf der Karte. Die Ausrichtung spielt keine Rolle.

Anstatt mit einer zufälligen Zivilisation spielst du mit den Anführern und der Automa mit den Gleichmachern.

Die bevorzugte Leiste des Automa ist die Militärleiste.

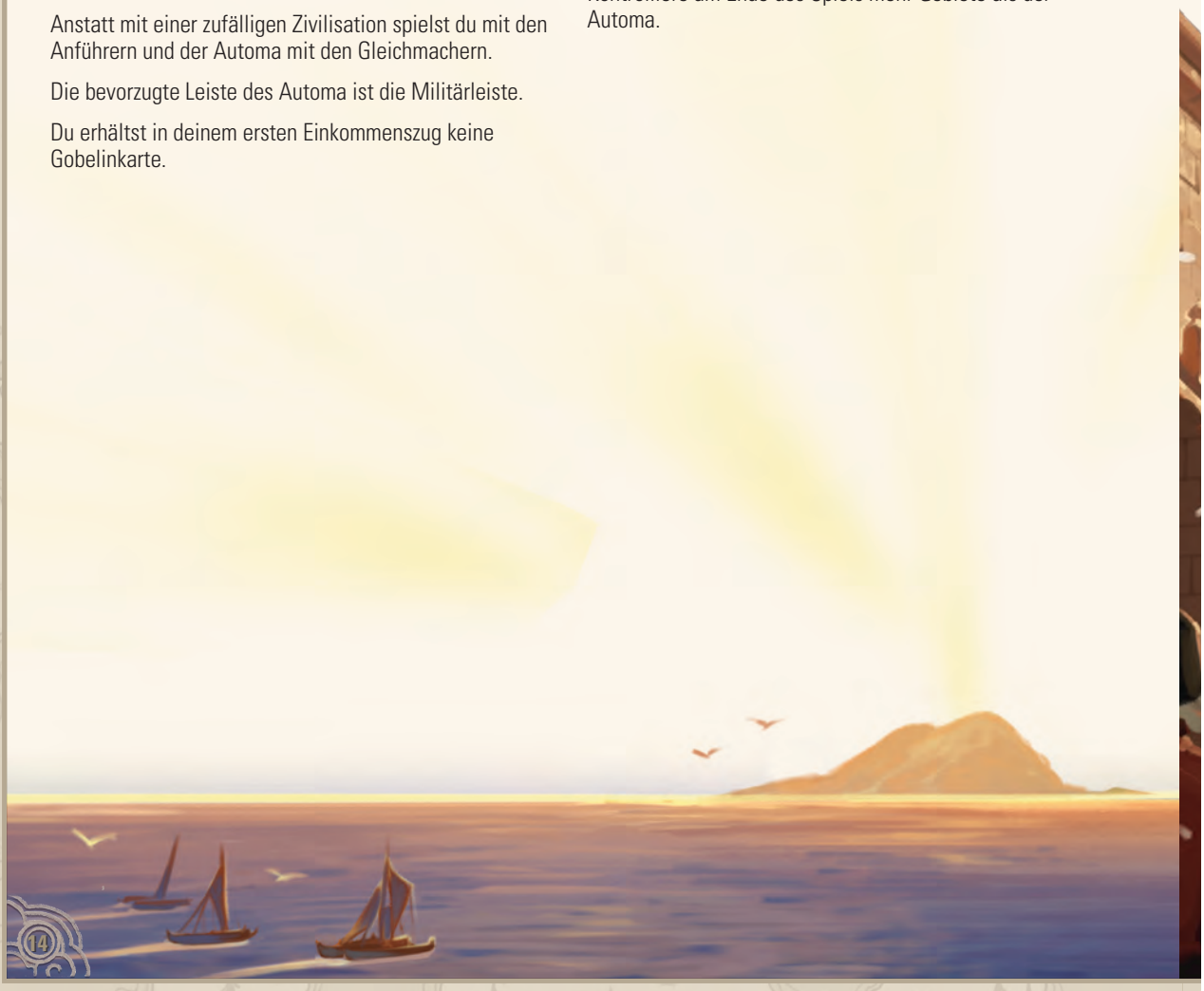
Du erhältst in deinem ersten Einkommenszug keine Gobelinkarte.

REGELN WÄHREND DES SPIELS

- Die bevorzugte Leiste des Automa kann nur Militär oder Entdeckung sein, es sei denn, er hat bei beiden das Ende erreicht. Für das Schattenreich sind alle Leisten zulässig.
- Immer wenn du oder der Automa erkunden würdet, erobert ihr stattdessen. Ist die Erkundung an einem beliebigen Ort erlaubt, dürft ihr auch an einer beliebigen Position auf der Karte erobern.
- Sobald das Schattenreich alle seine Außenposten auf der Karte platziert hat, ignoriere  auf den Gleichstandkarten.

SZENARIOZIEL

Kontrolliere am Ende des Spiels mehr Gebiete als der Automa.



FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 14 01.12.22 09:16

PG DAS SCHICKSAL VON ATLANTIS – SZENARIO 3: UTOPIA

Nachdem der Krieg fast das Ende aller atlantischen Zivilisationen gewesen wäre, begrüßt jeder erleichtert den Frieden und beginnt mit dem Wiederaufbau.

AUFBAU

Stelle beim Aufbau keine Spielermarker auf das Startfeld der Militärleiste.

Entferne aus dem Spiel:

Zivilisationen: Isolationisten und Militante

PG **Wahrzeichenkarte:** Städtischer Bauernhof

Gobelinkarten: Ausbeutung, Dystopie, Friedensvermittler, PG Große Expansion, Herrschaft der Piraten, Infrastrukturaufbau, Militarismus, Plündern und Brandschatzen, Revolution, alle Fallen und PG alle Reaktionskarten (Doppelspiel, Gestohlene Pläne, Kapitulation, Rückzug, Überraschungsgast).

Techkarten: Belagerungsmaschinen und Radio

Anstatt mit einer zufälligen Zivilisation spielst du mit den Insulanern und der Automa mit den Abenteurern.



REGELN WÄHREND DES SPIELS

Die Militärleiste ist für den Automa und das Schattenreich in jeder Hinsicht keine gültige Leiste. Würden sie dort voranschreiten oder zurückgehen, passiert dies nicht.

- Zeigt das Ergebnis des Wissenschaftswürfels die Militärleiste, wirf den Würfel erneut, bis er eine andere Leiste zeigt.
- Immer wenn der Automa durch seine Zivilisationsfähigkeit auf der Militärleiste voranschreiten würde, wirf den Wissenschaftswürfel, um eine andere Leiste zu wählen.
- Ignoriere Techkartenbedingungen, die sich auf die Militärleiste beziehen.
- Immer wenn du eine Karte oder ein Teil ziehst, das sich auf deine Position auf der Militärleiste oder die Anzahl deiner kontrollierten Gebiete bezieht, darfst du sie/es abwerfen und neu ziehen.

Immer wenn du oder der Automa ein Gebiet erobern würdet (für den Automa auch ein leeres Feld), dann führt ihr stattdessen eine Erkundung durch.

Du und der Automa könnt beliebige leere Felder erkunden, die über eine Reihe an Gebieten mit eurem Hauptstadtfeld verbunden sind. Nutze dafür für den Automa die Gebietswahlhilfe, auch wenn seine bevorzugte Leiste nicht die Militärleiste ist.

Immer wenn der Automa voranschreiten würde, aber das Ende aller 3 Leisten bereits erreicht hat, erhält er (5).

AM SPIELENDE

Am Spielende erhalten sowohl du als auch der Automa (10) für jedes eurer Wahrzeichen, das von einer Fortschrittsleiste stammt. Für den Automa gelten dabei auch die vom Schattenreich beanspruchten Wahrzeichen.

FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 15 01.12.22 09:16

PG DAS SCHICKSAL VON ATLANTIS – SZENARIO 4: ATLANTIS UNTERGANG

Der Frieden erweist sich als stabil. Doch plötzlich wird Atlantis von Erdbeben erschüttert und versinkt im Ozean. Seine Zivilisationen zerfallen.

AUFBAU UND EINKOMMENSZUG 1

Entferne aus dem Spiel:

PG Zivilisationen: Außerirdische, Flussvolk, Tüftler und Utilitarier

Weltraumteile: mit andauerndem Effekt

Gobelinkarten: Dunkles Zeitalter, PG Status Quo und PG Weltausstellung

Techkarten: Lithium-Ionen Batterie und Radio

Anstatt je 1 Marker auf die Startfelder der Fortschrittsleisten zu legen, legen du und die Bots:

- 1 Spielermarker auf das vorletzte Feld der Militärleiste (Kampfdrohnen), ohne die Belohnung zu erhalten.
- 1 Spielermarker auf das letzte Feld der anderen Leisten, ohne Belohnungen zu erhalten.
- Das Voranschreiten findet diesmal umgekehrt statt (vom Ende zum Start).

Anstatt mit einer zufälligen Zivilisation spielst du mit den Historikern und der Automa mit den Bilderstürmern.

Anstelle deines 1. Einkommenszuges führe Folgendes wie angegeben durch:

1. Erhalte 1 von jedem Rohstoff.
2. Erhalte 2 Zivilisationen. Wähle 1 und wirf die andere ab. Sie gilt zusätzlich als hättest du mit ihr begonnen (und nicht während des Spiels erhalten).
3. Ziehe 3 Gobelinkarten. Wähle 2 davon und wirf die dritte ab.
4. Ziehe nacheinander 3 Techkarten. Du darfst sie wie gewohnt aus der Auslage nehmen. Wähle 2 davon und wirf die dritte ab.
5. Werte 1 Techkarte ohne Belohnung auf.

Hinweis: Für dieses Szenario gibt es eine Spielhilfekarte.

REGELN WÄHREND DES SPIELS

Hast du in der ersten Ära die Möglichkeit, eine Gobelinkarte zu spielen, dann spiele sie auf „Beherrschung des Feuers".

Alle Regeln, die sich auf die Richtung oder den Fortschritt auf einer Leiste beziehen, gelten in umgekehrter Richtung weiterhin.

Beispiel: gibt dir Siegpunkte für jedes Feld, das du auf der Militärleiste vorangeschritten bist. In diesem Szenario erhältst du dadurch (2), wenn dein Spielermarker auf dem normalerweise vorletzten Feld der Militärleiste (Kampfdrohnen) steht.

Beispiel: Das Ende einer Fortschrittsleiste wird erreicht, wenn ein Spielermarker das in einem normalen Spiel erste Feld einer Leiste erreicht.

Ein Wahrzeichen auf einer Fortschrittsleiste erhalten du und die Bots erst, wenn ihr auf das Feld des Wahrzeichens voranschreitet und nicht, wenn ihr eine neue Stufe erreicht.

Die normalen Startfelder der Fortschrittsleisten werden in diesem Szenario ignoriert.

Bewegung auf den Fortschrittsleisten:

- Jedes Zurückgehen auf den Forschungsleisten wird ignoriert. So hat zum Beispiel das Feld *Neurowissenschaft* der Wissenschaftsleiste keinen Effekt.
- Die Kosten für das Voranschreiten auf die Felder einer Stufe sind (Stufennummer wie auf dem Brett aufgedruckt):
  Stufe IV: 1 der Leiste entsprechender Rohstoff und .
  Stufe III: 1 der Leiste entsprechender Rohstoff und .
  Stufe II: 2 der Leiste entsprechende Rohstoffe.
  Stufe I: 1 der Leiste entsprechender Rohstoff und .

Die Reihenfolge der Ären wird dadurch nicht beeinflusst. (Wechselst du zuerst in die zweite Ära, erhältst du also wie immer und nicht .

Techkarten: Ignoriere alle Aufwertungsbedingungen.

SZENARIOZIEL UND AM SPIELENDE

Habe alle Einkommensgebäude von mindestens 2 Arten platziert (z. B. alle Häuser und alle Waffenschmieden).

Empfehlung des Autors: *Wenn du möchtest, kannst du dir nun für Szenario 5 notieren, welche Gobelinkarten du in welcher Reihenfolge auf dein Einkommenstableau gespielt hast. Liegt auf einem Feld mehr als 1 Gobelinkarte, wähle 1 dieser Karten aus, notiere sie und ignoriere den Rest. Ignoriere alle Gobelinkarten, die du auf „Beherrschung des Feuers" gespielt hast.*

FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 16 01.12.22 09:16

PG DAS SCHICKSAL VON ATLANTIS – SZENARIO 5: VORAHNUNG

Der einzige Weg zum Erfolg ist, den Spuren deiner atlantischen Ahnen zu folgen.

AUFBAU UND EINKOMMENSZUG 1

Anstatt mit einer zufälligen Zivilisation spielst du mit den Mystikern und der Automa mit den Hausierern.

Mache die Vorhersagen der Mystiker am Ende von Einkommenszug 1.

Während deines Einkommenszuges 1:

- Erhalte 9 Gobelinkarten statt 1.
- Spiele Gobelinkarten auf die 3 leeren Felder deines Einkommenstableaus, als würdest du den Schritt der Einkommenszüge 2–4 durchführen.
- Du darfst stattdessen die Karten nutzen, die du in Szenario 4 „Atlantis Untergang“ gespielt hast.
- Führe den Effekt der Gobelinkarten nicht aus.
- Drehe die Gobelinkarten auf deinem Einkommenstableau um, sodass sie verdeckt liegen. Mische dann die restlichen Karten in den Stapel.

REGELN WÄHREND DES SPIELS

Gobelinkarten:

- Du darfst dir die verdeckten Gobelinkarten auf deinem Einkommenstableau jederzeit ansehen.
- Du erhältst keine Gobelinkarten von den Rohstoffleisten auf deinem Einkommenstableau.
- Anstatt in deinen Einkommenszügen 2–4 eine Gobelinkarte zu spielen, drehe die am weitesten links gelegene verdeckte Karte um und behandele sie, als hättest du sie eben erst gespielt. (Du erhältst also den Effekt „Beim Ausspielen“).

AM SPIELENDE

Du musst mindestens 30 Siegpunkte durch die Vorhersagen der Mystiker erhalten.



FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 17 01.12.22 09:16

FZ MINI-KAMPAGNE: AUFSTIEG DER KAIJU

Die Erweiterung F&Z enthält zwei thematisch zusammenhängende Szenarien, die entweder einzeln oder nacheinander als Minikampagne gespielt werden können. Sie funktionieren sowohl mit dem Grundspiel als auch mit jeder Kombination der Erweiterungen.

FZ AUFSTIEG DER KAIJU – SZENARIO 1: DIE KAIJU-MEISTER

Es hat sich in eurem Land herumgesprochen, dass eine Gruppe von Magiern, die sich die Kaiju-Meister nennen, mit Hilfe von riesigen Monstern, den Kaiju, die Kontrolle über die benachbarte Zivilisation übernommen hat.

Alle hielten es für ein Gerücht – bis eine riesige dreiköpfige Echse aus dem Boden auftauchte und die Verteidigungsmauer eurer Hauptstadt durchbrach.

AUFBAU

- Der Automa hat keine Zivilisation, aber ansonsten funktionieren er und das Schattenreich (AA sowie Doppelschlag) wie gewohnt.
- Verwende keine fortgeschrittenen Hauptstadttableaus.
- Verwende keine Zivilisationen, die Einkommensgebäude oder Wahrzeichen anderswo als in der Hauptstadt platzieren.
- Stelle einen Außenposten einer unbenutzten Farbe in das obere rechte Stadtviertel deines Hauptstadttableaus. Er befindet sich nicht auf einem bestimmten Platz dieses Stadtviertels. Dies ist das **Kaiju**.
- Wirf den Wissenschaftswürfel, um die bevorzugte Leiste des Automa zu bestimmen.

Anmerkung des Autors: *Dieses Szenario zerstört Gebäude in deiner Hauptstadt und führt zu einem erheblichen Rückschritt gegenüber dem, was im Spiel bisher immer Fortschritt war. Es ist nichts für schwache Nerven.*

REGELN WÄHREND DES SPIELS

Wenn der Automa gemäß einem Entscheidungskartenpaar voranschreitet, gehe wie folgt vor, bevor du die Automa-Marker auf der entsprechenden Leiste verschiebst:

1. Suche das oberste Symbol auf der Gleichstandkarte, das sich auch auf dem Kompass rechts befindet, und bewege das Kaiju in der angegebenen Richtung in das benachbarte Stadtviertel.



   a. Würde sich das Kaiju dadurch aus der Hauptstadt entfernen, bewegt es sich stattdessen in die entgegengesetzte Richtung.

   b. Wenn das Kaiju in das Stadtviertel zurückkehren würde, in dem es sich zuletzt befand, wiederhole Schritt 1, wähle aber das nächste Symbol auf der Gleichstandskarte.

Tipp des Autors: *Um die Nachverfolgung zu erleichtern, kannst du das Kaiju in der Nähe des Stadtviertels platzieren, aus dem er gekommen ist.*

2. Wenn es im neuen Stadtviertel mit Kaiju mindestens 1 leeren Platz und mindestens 1 Einkommensgebäude gibt, musst du ein Einkommensgebäude aus dem Stadtviertel (und dem Spiel) entfernen: Entferne das Einkommensgebäude, das an erster Stelle steht, wenn du von links nach rechts und von oben nach unten durch die Plätze des Stadtviertels gehst. Stelle dann einen Spielermarker einer beliebigen unbenutzten Farbe auf diesen Platz.

   - Dieser Marker kann weder entfernt noch überbaut werden.
   - Du erhältst keine SP von vollständig gefüllten Reihen und Spalten mit einem solchen Spielermarker. Stadtviertel mit einem Spielermarker geben dir keine(n) Rohstoff(e) mehr, sobald du sie vervollständigst. Du erhältst auch keine SP mehr von Gebäuden, die zerstört wurden, z. B. .

Du darfst Gebäude in dem Stadtviertel bauen, in dem sich das Kaiju befindet.

Immer wenn eine Karte oder Zivilisation aufgedeckt wird, die es erlaubt, Gebäude anderswo als in der Hauptstadt zu platzieren, wirf sie ab und ziehe einen Ersatz. Diese Regel gilt nicht für die Gobelinkarten des Automa.

AM SPIELENDE

Am Ende des Spiels musst du mehr SP haben als der Automa, um das Spiel zu gewinnen und die Kaiju-Meister zu zwingen, ihr randalierendes Monster zurückzurufen. Ansonsten verlierst du das Spiel. Hast du dich für die Mini-Kampagne entschieden und das Spiel verloren, kannst du entscheiden, ob du das Szenario noch einmal spielst oder zum nächsten übergehst, weil du weißt, dass niemand wirklich sicher ist, solange die Bestie frei herumläuft.

FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 18 01.12.22 09:16

FZ AUFSTIEG DER KAIJU – SZENARIO 2: UNAUSWEICHLICH

Nachdem sie ihre Nachbarn terrorisiert hatten, verloren die Kaiju-Meister die Kontrolle über ihre Kaiju-Armee, die nun unkontrolliert wütet und das Ende der Zivilisation einleitet.

In diesem Szenario spielst du ohne die Bots.

> ***Anmerkung des Autors:*** *Dieses Szenario verändert das Spielgefühl erheblich und verlangt von dir, die Grundstrategien des Spiels zu hinterfragen.*

AUFBAU

1. Überspringe alle Bot-Aufbauschritte.
2. Entferne the Gobelinkarte *Militarismus* aus dem Spiel.
3. Mische alle Automa-Entscheidungskarten zu einem verdeckten Stapel. Dies ist der Kaiju-Stapel.
4. Entferne die Wahrzeichen der Stufe III (die mittleren Wahrzeichen) auf allen Leisten aus dem Spiel.
5. Lege 2 Spielermarker einer beliebigen unbenutzten Farbe neben das Spielbrett. Dies sind die **Blocker**.
6. Nimm alle Außenposten von 4 unbenutzten Farben. Dies sind die **Kaiju**.
7. PG AK Spielst du mit den Wahrzeichenkarten, ziehe 2 und behalte 1 davon.
8. Markiere auf der Siegpunktleiste 40 / 70 / 100 / 130 / 160 / 190 SP für die Schwierigkeitsstufen 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 mit einem Spielermarker einer anderen Farbe als deiner. Dies ist der **SP-Zielmarker**. Der Standard-Schwierigkeitslevel ist 2.

Ziehe während des Aufbaus und während des Spiels sofort Ersatz für eine beliebige Karte oder Zivilisation, die:

- das Platzieren von etwas anderem als Außenposten auf der Karte erlaubt und/oder
- sich auf andere Personen bezieht.

REGELN WÄHREND DES SPIELS

- Ignoriere alle Regeln, die den Automa und das Schattenreich betreffen.
- Da du alleine spielst, erhältst du immer die Rohstoffe dafür, dass du zuerst eine neue Ära beginnst, und wenn du eine Errungenschaft erlangst, bist du immer die erste Person, die dies getan hat.
- Ignoriere alle Bedingungen für die Aufwertung von Techkarten.

Nach jedem deiner Züge (Voranschreiten oder Einkommen):

1. Ist der Kaiju-Stapel leer, mische den Ablagestapel zu einem neuen Stapel.
2. Stelle beide Blocker neben das Spielbrett.
3. Ziehe eine Automa-Karte und stelle einen Blocker von außerhalb des Spielbretts auf die Fortschrittsleiste, die durch das unterste Leistensymbol auf der Karte angezeigt wird, das nicht $ ist.
4. Suche das erste Feld (erkundet, vorgedruckt oder unerkundet) ohne ein Kaiju mit Hilfe der Gebietswahlhilfe.
5. Hast du dort Außenposten: Entferne einen davon aus dem Spiel.
6. Ansonsten stelle ein Kaiju auf das gewählte Feld, egal ob es bereits erforscht wurde oder nicht.
7. Wiederhole die Schritte 3–6 einmal. Beide Blocker können auf derselben Leiste stehen.

- Du darfst Gebiete mit einem Kaiju weder erkunden noch erobern.
- Du darfst auf Fortschrittsleisten mit mindestens 1 Blocker nicht voranschreiten (als Voranschreiten-Aktion), es sei denn, du zahlst einen zusätzlichen Rohstoff. Du darfst aber auf alle anderen Arten voranschreiten, ohne einen zusätzlichen Rohstoff zu zahlen, z. B. über den Wissenschaftswürfel.

AM SPIELENDE

Das Spiel endet am Ende des Zuges, in dem eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Du erreichst den SP-Zielmarker. In diesem Fall besiegst du die Kaijus und gewinnst das Spiel.
- Du hast keinen Außenposten mehr auf der Karte. In diesem Fall überrennen die Kaiju-Horden die Welt und du verlierst das Spiel.
- Du beendest deinen fünften Einkommenszug, hast aber den SP-Zielmarker nicht erreicht. In diesem Fall hast du ebenfalls verloren.

FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 19 01.12.22 09:16



© 2019 Stonemaier LLC. Tapestry ist eine Marke von Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.

FF_Automa_TapRules_r5_DE_6.indd 20 01.12.22 09:16