Libertalia
Auf den Winden von Galecrest
Automa

Solospiel-Regeln von Lines J. Hutter
und Morten Monrad Pedersen

Diese Regel führt ein System für zwei künstliche Gegenüber in Libertalia ein, Automa und den Plünderer. Mit ihnen kannst du das Spiel auch allein spielen.

Anmerkung der Autoren: *Unsere künstlichen Gegenüber haben den Namen „Automa“ nach dem italienischen Wort für Automat bekommen. Unsere erste Automa haben wir nämlich damals für das Spiel Viticulture entwickelt, das in Italien spielt. Der Plünderer hat seinen Namen anders bekommen …*

SPIELMATERIAL

39 Solo-Karten



4× Beute-Ersatzplättchen
für Automa, markiert mit



1 Spielhilfe



ALLGEMEINE REGELN

Automa und der Plünderer spielen nach ihren jeweils eigenen, einfacheren Regeln. Alle Regeln aus dem Spiel für mehrere Personen, die hier nicht explizit außer Kraft gesetzt werden, behalten ihre Gültigkeit.

Automa

Im Spiel ist Automa eine Spielerin mit allem, was dazugehört, außer den Regeln, die durch dieses Regelwerk außer Kraft gesetzt werden.

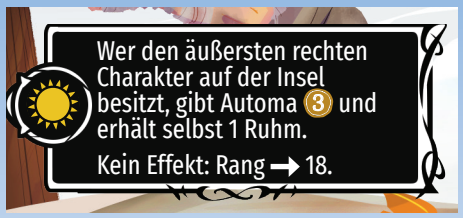
Der Plünderer

Der Plünderer stellt eigentlich nur einen kleinen Teil eines Spielers dar. Spieltechnisch ist er weder ein Spieler noch der Besitzer eines Charakters, aber sein aktuell gespielter Charakter wird als ein Charakter auf der Insel angesehen.

Die beiden einzigen Aktionen des Plünderers sind das Hinzufügen eines Charakters zur Insel in jedem Zug und das Entfernen eines Beutemarkers in der Dämmerungsphase.

Der Plünderer hat keinen Ruhmesmarker und die Charaktere, die er spielt, werden bei Gleichstand im Rang immer links gelegt.

Beispiel: *Charakter 3, Bettler, hat diese Fähigkeit:*



Der Charakter ganz rechts wurde vom Plünderer gespielt. Dieser Charakter wird durch die Fähigkeit des Bettlers ausgesucht, da er ein Charakter auf der Insel ist. Es passiert dabei aber nichts (Dublonen und Ruhm werden nicht verteilt), da er keinen Besitzer hat.

ERKLÄRUNG DER SOLO-KARTEN

Die 39 Solo-Karten werden in zwei verschiedenen Ausrichtungen verwendet. Diese zeigen an, ob eine Karte eine **Automa-** oder eine **Plündererkarte** ist.

AUTOMAKARTE

Vorderseite



Rückseite



PLÜNDERERKARTE

Vorderseite



Rückseite



SPIELAUFBAU

Charakter 37, die Windnymphe, wird im Solospiel nicht verwendet, aber du brauchst sie nicht aus deinem Stapel zu entfernen.

Dies ist ein Spielaufbau für ein Spiel zu zweit mit Automa als zweiter Spielerin und Lila als ihre Farbe. Nimm dazu die folgenden Änderungen vor:

1. Das Fähnrichplättchen wird nicht verwendet.

2. Ersetze die Beuteplättchen Amulett, Säbel, Haken und Fass durch die passenden Ersatz-Beuteplättchen für Automa.



3. Lege die Beuteplättchen aus, wie in der Abbildung unten gezeigt (Hier ist der ruhige Modus abgebildet):



4. Mische die Solo-Karten und lege sie in einem Stapel mit den Rückseiten nach oben als **Solostapel** ab. Lege die Karten dabei so aus, dass die Zahlen für dich richtig herum sind und du sie lesen kannst.

5. Automa erhält keinen Stapel mit Charakterkarten.

6. Lege deinen Ruhmesmarker und Automas Ruhmesmarker in zufälliger Reihenfolge auf das dritte und vierte Feld der Ruhmesleiste (wie in den Aufbauregeln im Spiel zu zweit).



Solostapel Ausrichtung

SPIELAUFBAU: VOR JEDER REISE

1. Bestimme vor jeder Reise die Karten, die du zu deiner Hand und zu Automas Hand hinzufügst, indem du die obersten 6 Karten vom Solostapel aufdeckst und darauf achtest, dass sie als Automakarten ausgerichtet sind (lila Flagge oben links). Denke daran, die entsprechenden Karten aus deinem Stapel zu nehmen.

> ***Tipp der Autoren:*** *Wir schlagen vor, dass du in deinen ersten Spielen keine Zeit damit verschwendest, Automas Charakterfähigkeiten zu studieren. In den meisten Fällen sind sie denjenigen auf deinen Karten ähnlich.*

2. Füge die 6 Karten zu **Automas Hand** hinzu. Ihre Hand sollte immer als offene, horizontale Reihe organisiert sein, die von links nach rechts in aufsteigender Rang-Reihenfolge sortiert ist.
3. Automa erhält die passende Anzahl an Dublonen, abhängig von ihrem Ruhm.

SPIELABLAUF

Kartenauswahl

In jeder Tagphase erfolgt die Kartenauswahl nach dem folgenden Verfahren.

> ***Tipp der Autoren:*** *Wenn du die Automa- und die Plündererkarten auf die Insel legst, achte darauf, dass sie korrekt als Automa- bzw. Plündererkarten ausgerichtet sind, wie auf Seite 2 gezeigt.*

1. **Du:** Wähle deine Karte und lege sie auf die Insel.
2. **Plünderer:** Ziehe die oberste Karte vom Solostapel und decke sie auf. Richte sie als Plündererkarte (orange Flagge oben links) aus und lege sie auf der Insel nach den regulären Regeln ab.
3. **Automa:**
   a) Teile die Beutemarker des aktuellen Tages in 3 Kategorien ein:
      - **Gut:** 2 (Schatz, Haken und Landkarte)
      - **Durchschnittlich:** (Säbel, Amulett und Fass)
      - **Schlecht:** (Relikt)

> ***Tipp der Autoren:***
> *Ihr müsst diese Kategorien nicht auswendig lernen.*

   b) Um die Karte zu finden, die Automa ausspielt, schaue dir die Rückseite der obersten Karte des Solostapels an (ohne sie zu ziehen). Gehe die Symbolreihen von oben nach unten durch, bis du die erste Reihe findest, die mit den Beutemarkern des aktuellen Tages übereinstimmt.
   Alle Karten haben exakt die gleichen Symbolreihen:



      - Die erste Zeile benötigt 3 beliebige Beutemarker der gleichen Kategorie, z. B. (durchschnittlich, durchschnittlich, durchschnittlich).
      - Die zweite Zeile benötigt eine beliebige Marker-Kombination mit 2 schlechten Markern, z. B. .
      - Die dritte Zeile benötigt eine beliebige Marker-Kombination mit mindestens 1 schlechten und 1 guten Beutemarker, z. B. .
      - Die vierte Zeile benötigt eine beliebige Marker-Kombination mit mindestens 1 guten Marker, z. B. .
      - Die letzte Zeile benötigt eine beliebige Marker-Kombination mit 1 schlechten Marker. Hinweis: Diese Zeile entspricht immer allen verbleibenden Kombinationen, nämlich schlecht, durchschnittlich, durchschnittlich.

c) Die Symbole in der rechten Spalte der Tabelle zeigen die Karte aus Automas Hand an, die sie ausspielen wird.

Beispiele:

|→3 *Der Pfeil zeigt an, dass du links beginnst und nach rechts zählst, daher zeigt dieses Symbol die dritte Karte von links an.*

1←| *Der Pfeil zeigt an, dass du rechts beginnst und nach links zählst, daher zeigt dieses Symbol die äußerste rechte Karte an.*

🔫→2 *Die zweite Karte von links, die ein 🔫-Symbol unter ihrer Rang-Nummer zeigt. Überspringe alle Karten ohne 🔫.*

Wenn Automa weniger Karten auf der Hand hat als die angezeigte Anzahl, zähle so weit wie möglich und stoppe am Ende der Kartenreihe.

🔫 *berücksichtigt nur Karten mit dem 🔫-Symbol. Wenn sich nur eine Karte mit diesem Symbol in Automas Hand befindet, spielt sie diese Karte aus. Wenn sie keine Karten mit diesem Symbol auf der Hand hat, spielt Automa die äußerste rechte Karte von ihrer Hand aus.*

d) Automa spielt die gewählte Karte aus. Lege sie nach den regulären Regeln auf die Insel.

Beispiel: *Automa hat diese Karten auf der Hand:*





Die Beutemarker des Tages sind   .
Dies entspricht den Kategorien gut, gut, schlecht.



Die oberste Karte des Solostapels ist die rechts abgebildete.

Die erste Reihe auf der Karte stimmt nicht überein, weil die Marker nicht alle der gleichen Kategorie angehören.

Die zweite Reihe stimmt nicht überein, weil es nur 1 schlechten Marker gibt.

Die dritte Reihe stimmt überein, weil es 1 schlechten und 1 guten Beutemarker gibt. Daher spielt Automa die zweite Karte von rechts von ihrer Hand aus:

2←|



Wären die Beutemarker    *(gut, durchschnittlich, durchschnittlich) gewesen, hätten diese Marker der vierten Reihe entsprochen (🔫→2). Daher hätte Automa Karte 17 gespielt, weil dies die zweite Karte von links ist, die ein 🔫-Symbol hat.*

Tag ( )

Führe die Tagphase wie gewohnt durch, aber mit folgenden Ergänzungen:

Automa: Wenn Automas Charakter auf der Insel eine Tagfähigkeit hat, die nicht aktiviert werden kann oder die nicht zu einer Änderung des Spielzustands führt, dann wird **der Rang ihres Charakters auf die Zahl erhöht, die hinter „Kein Effekt" auf der Karte angegeben ist.** Diese Rangveränderung wirkt sich erst am Ende der Tagphase aus. Ändere wenn nötig die Reihenfolge der Charaktere auf der Insel.

Hinweis: *Eine Spielzustandsänderung ist* ***jede*** *Änderung. So gilt es z. B. als Spielzustandsänderung, wenn irgendjemand Dublonen gewinnt, Ruhm verliert oder eine Karte ablegt.*

Plünderer: Aktiviert keine Fähigkeit.

Dämmerung ( )

Führe die Dämmerungsphase wie üblich durch. Sowohl Automa als auch der Plünderer erhalten Beutemarker nach der Reihenfolge der Ränge der gespielten Karten.

Automa: Automa erhält den Beutemarker unter den verfügbaren, der ganz links auf dieser Prioritätsliste steht, und aktiviert dessen Fähigkeit, sofern vorhanden:



Dies ist die Reihenfolge, in der du die Beuteplättchen während des Aufbaus auf das Spielbrett gelegt hast. Sobald du die Reihenfolge auswendig gelernt hast, kannst du damit beginnen, die Beuteplättchen so zu legen, dass ihre Illustration mit der auf dem Spielbrett übereinstimmt.

Wenn Automa zu einer anderen Zeit als der Dämmerung Beute macht, erhält sie die Beutemarker auf die gleiche Weise.

Plünderer: Der Plünderer erhält einen Beutemarker gemäß der Prioritätsliste, auch wenn Automa für diese Runde eine andere Priorität hat. Lege den Beutemarker des Plünderers zurück in den Beutel, ohne eine Fähigkeit zu aktivieren.

Lege die vom Plünderer gespielte Charakterkarte auf den Ablagestapel des Solostapels.

Nacht ( )

Automa: Sie aktiviert ihre Nachtfähigkeiten in der Reihenfolge des aufsteigenden Ranges, sofern nicht anders angegeben.

Plünderer: Tut nichts.

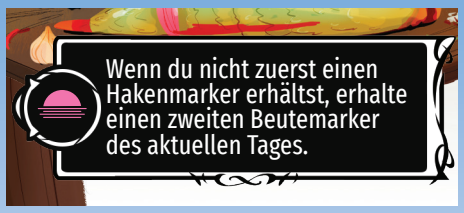
ENDE EINER REISE

Automa: Automa aktiviert die Fähigkeiten von Beutemarkern wie gewohnt. Wenn die *stürmischen* Versionen von Landkarten und Schätzen im Spiel sind, führt sie die Schätze zuerst aus.

Der Plünderer: Nimmt nicht an der Wertung teil.

KARTENERKLÄRUNGEN

Deine (die menschliche) Version der Karte 26, Koch, kann im Solospiel verwirrend sein:



Im Spiel zu mehreren kann der Koch durch den *stürmischen* Haken abgeworfen werden, aber das Ersatz-Beuteplättchen für Automa wirft nichts ab, sodass dieses Szenario nicht eintreten kann.

Daher erhältst du immer den zweiten Beutemarker, falls noch welche vorhanden sind.

SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Du kannst die Schwierigkeitsstufe ändern, indem du beim Spielaufbau entweder dir selbst oder Automa ein Startguthaben an Dublonen zuweist.

STUFE	DEIN STARTGUTHABEN	AUTOMAS STARTGUTHABEN
Landratte (sehr leicht)	20	0
Taugenichts	10	0
Pirat (normal)	0	0
Kapitän	0	8
Haudegen	0	20
Arrrr-gh! (Experte)	0	34

Automa Factory

© 2021 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein
www.feuerland-spiele.de

© 2021 Stonemaier LLC. Libertalia ist ein eingetragenes Warenzeichen von Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.