

TAPESTRY

AUTOMA

Regeln für das Solospiel
von Morten Monrad Pedersen mit Lieve Teugels und Nick Shaw

MATERIAL

1 doppelseitiges Automa
Einkommenstableau



2 Automa Zivilisationskarten



22 Entscheidungskarten



2 Automa Spielhilfekarten



2 Automa Einkommenskarten



EINLEITUNG

Diese Regel führt ein System für 2 künstliche Spieler ein, den Automa und das Schattenreich. Sie nehmen den Platz menschlicher Spieler ein und werden zusammen 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 Spielern nutzen. Für die letzte Variante siehe das beigelegte 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 Spieler.

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.

MATERIAL ENTFERNEN

Nimm diese Gobelins aus dem Spiel: Allianz, Diktatur, Diplomatie*, Eisenbahnmagnat*, Handelswirtschaft*, Heiratspolitik, Kohlebaron*, Ölmagnat, Olympischer Gastgeber, Spionage*, Zeitalter der Segelschiffe* und 2 Fallen.

Nimm diese Zivilisationen aus dem Spiel: Erfinder*, Futuristen*, Händler und Heralde*.

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

AUFBAU

Baue das Spiel wie für 3 Spieler auf, aber du startest immer auf dem Gebiet „2/4“, unabhängig davon, welches Hauptstadttabelleau du nutzt.

Bereite deinen Aufbau nach den normalen Regeln vor. Dann baue für die **Bots** auf:

- Wähle für den Automa eine Farbe und gib ihm nur das folgende Material (sonst nichts):
 - Das Automa Einkommenstableau mit der normalen Seite nach oben.
 - Alle Außenposten seiner Farbe. Stelle 2 davon auf das Gebiet „3/5“.
 - Alle Spielermarker seiner Farbe. Stelle 1 auf 0 SP und je 1 auf die Startfelder der Leisten.
 - Wirf den Wissenschaftswürfel und lege die Automa Zivilisationskarte mit dem passenden Symbol auf das Automa Einkommenstableau.
 - Stelle 1 Außenposten des Automa neben die gerade gewürfelte Leiste. Sie ist auch neben dem Herzsymbol auf seiner Zivilisationskarte gezeigt. **Sie ist die bevorzugte Leiste des Automa.**
- Wähle eine Farbe für das Schattenreich. Gib ihm nur das folgende Material (sonst nichts):
 - Alle Außenposten seiner Farbe.
 - 5 Spielermarker. Stelle je 1 auf die Startfelder der Leisten. Lege 1 beiseite.
 - Wirf den Wissenschaftswürfel und stelle 1 Außenposten neben die entsprechende Leiste. **Sie ist die bevorzugte Leiste des Schattenreichs.** Die Leiste darf nicht die bevorzugte Leiste des Automa sein. Wirf ggf. erneut.
- Mische die Entscheidungskarten 8-22 (sie haben Rechtecke in der unteren rechten Ecke — die Farbe ist unwichtig) zum verdeckten **Entwicklungsstapel**.  
- Mische die oberste Karte des Entwicklungsstapels und die übrigen 7 Entscheidungskarten (1-7, mit einem Kreis in der rechten unteren Ecke) zum verdeckten **Entscheidungsstapel**. 

DAS SCHATTENREICH

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

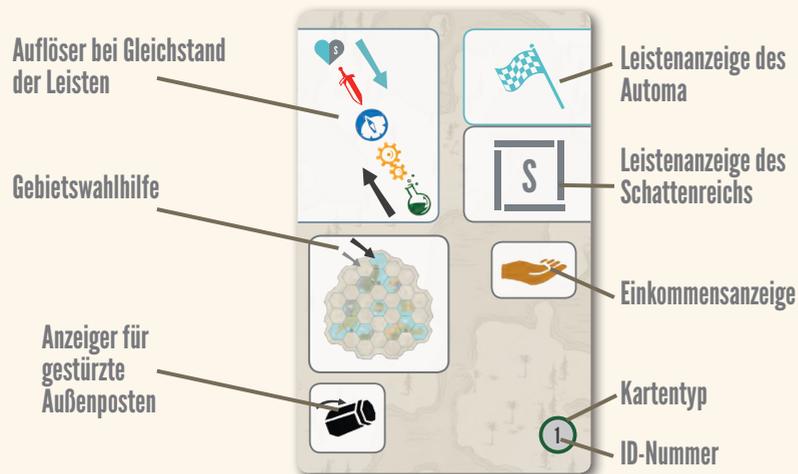
- Es folgt einem kleinen Teil der Automa-Regeln.
- Es gilt als Nachbar und Mitspieler für dich und den Automa.
- Beachte: Es setzt niemals Außenposten ein, diese werden als Teil der Eroberungsaktionen des Automa platziert.

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 nie Siegpunkte.

AUFBAU EINER ENTSCHEIDUNGSKARTE

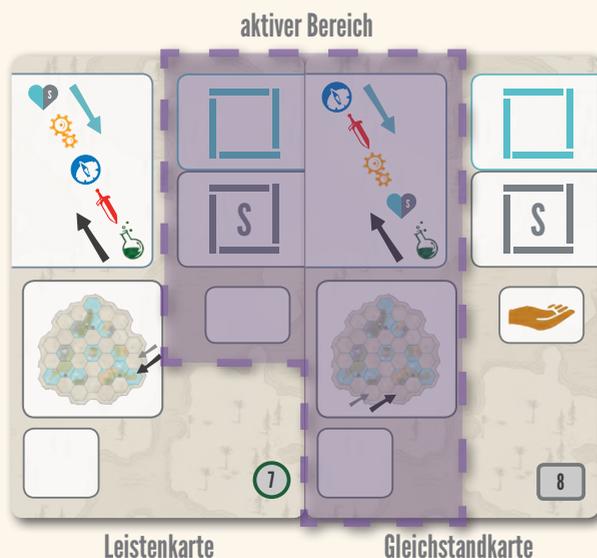
Entscheidungskarten bestehen aus den folgenden Teilen:



Die ID-Nummer hat im Spiel keine Funktion. Die anderen Kartenteile werden später erklärt.

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 Startspieler bist, entweder nach oder vor dir.

Musst du eine Entscheidungskarte ziehen und der Entscheidungstapel ist leer, führen die Bots einen Einkommenszug durch (siehe *Einkommenszug* S. 4). Ansonsten folge diesem Zugablauf:

1. Wirf das Entscheidungskartenpaar des letzten Zuges ab (sofern vorhanden).
2. Ziehe die beiden obersten Karten des Entscheidungstapels 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:
 - a. Schreite für den Automa auf einer Leiste voran.
 - b. Schreite für das Schattenreich auf einer Leiste voran.

Du kannst den Ablagestapel jederzeit durchsehen.

AUF EINER LEISTE VORANSCHREITEN

Das blaue Leisteanzeigesymbol 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.

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



BELOHNUNGEN

- Beim Voranschreiten auf ein neues Feld erhält der Automa nur die Belohnungen, deren Symbole in dieser Tabelle gezeigt sind. Belohnungen und Text, der hier nicht gezeigt wird, ignorierst du.
- 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
 oder 	Wirf den Wissenschaftswürfel und schreite auf der angezeigten Leiste voran (mit oder ohne Belohnung).
	Wirf alle 3 Techkarten der Auslage ab und fülle sofort auf.
 oder 	Siehe <i>Erobern</i> .
 oder 	Siehe <i>Erkunden</i> .
 /  /   /  / 	Wirf  , bis der Würfel eine der angezeigten Leisten zeigt. Schreite dann auf der Leiste entsprechend voran oder zurück.
	Lege 1 verdeckte Gobelinkarte neben das Einkommenstableau des Automa.

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.

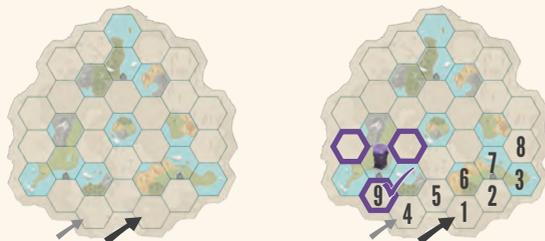
DIE GEBIETSWAHLHILFE

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. die 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.

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.

Gleichstände

1. Kann der Automa noch die Errungenschaft „Mittlere Insel“ erreichen, bleiben nur die Gebiete, die am nächsten zur mittleren Insel liegen, gültig.
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.

NEUTRAL EROBERN

Gültige Gebiete

1. Alle Gebiete, die der Automa legal erobern oder erkunden kann, sind gültig.
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“ erreichen, bleiben nur die Gebiete, die am nächsten zur mittleren Insel liegen, gültig.
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 Orientierung 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 das Gebiet.

ERKUNDEN

Gültige Felder: Alle Felder, die der Automa legal erkunden kann, sind gültig.

Gibt es keine, überspringe diese Aktion.



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 Orientierung auf das erkundete Feld.

FALLEN

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 dies, bis der Automa eine Falle abwirft oder keine Gobelinkarten mehr hat.

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.

EINKOMMENSZÜGE

Der Automa erhält, was auf seinem Einkommenstableau abgebildet ist. Beginne in der linken Spalte, immer von oben nach unten.

Führt der Automa während seines Einkommenszuges eine Aktion durch, die einen Gleichstand beinhaltet, ziehe und nutze *in Einkommenszug 1* die oberste Karte des Entwicklungsstapels (mische danach erneut) und *in den weiteren Einkommenszügen* die letzte Gleichstandkarte.



Hat der Marker eines Bots das Ende seiner bevorzugten Leiste erreicht oder ein anderer Marker steht weiter vorn, dann wird seine neue bevorzugte Leiste durch  oder  gewählt. Stelle seinen „bevorzugt“ Außenposten dorthin (es kann die gleiche Leiste sein wie vorher oder die des anderen Bots).



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 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.

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

SCHWIERIGKEITSLABEL

Wähle einen der hier genannten Schwierigkeitslevel, um die Herausforderung für dich anzupassen. Die Aufbauanweisungen haben den Aufbau für „Automa, der Durchschnittliche“ beschrieben. Für Level 1, 3 und 4 musst du das Einkommensfeld auf dem Tableau des Automa mit der entsprechenden Einkommenskarte verdecken. Für Level 5 und 6 drehe das Tableau auf die schwere Seite.

- Leistsymbole zeigen die Leisten, auf denen als erste Handlung in Einkommenszug 1 wie üblich vorangeschritten wird.
- Auf Level 6 beginnt der Automa mit einer zusätzlichen Zivilisation deiner Wahl. Ignoriere die Bevorzugung der zweiten Zivilisation. Während der Einkommenszüge führe den Effekt der ersten Zivilisation vor der zweiten durch.



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



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



Beispiel: Während des dritten Einkommenszuges sind die Multiplikatoren x2, x1 und x1. 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.



Lege die 2 obersten Karten vom Entwicklungsstapel auf den Entscheidungskartenablagestapel.



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.

SPIELEND

Ermittle den Gewinner nach den normalen Regeln. Das Schattenreich nimmt an der Endauswertung nicht teil. Nur du oder der Automa können gewinnen.

	EINKOMMENSZUG 1: DU	EINKOMMENSZUG 1: BOTS	EK-TABLEAU
1-Automa, der Schwache			Normal
2-Automa, der Durchschnittliche			Normal
3-Automa, der (Ein-)Schüchterne			Normal
4-Automa, der Mächtigen			Normal
5-Automa, der Großartige		auf der bevorzugten Leiste voranschreiten	Schwer
6-Automa, der Unüberwindbare			Schwer