



SPIELREGELN FÜR DEN AUTOMA

SPIELVORBEREITUNG:

1. Bereite das Spiel wie gewohnt für zwei Spieler vor: Lege 10 Würfel pro Farbe in den Beutel. Ziehe zufällig je 3 öffentliche Auftragskarten und Werkzeugkarten und lege sie jeweils in einer Reihe (1-3) nebeneinander.
2. Zieh je eine geheime Auftragskarte, ohne diejenige vom Automa anzusehen.
3. Bereite die Kirchenfenster mit der Automa-Musterkarte und deinem gewählten Muster vor und lege die jeweiligen Gunststeine auf die Spielertableaus.
4. Sortiere verdeckt 7 der 17 Automa-Karten aus und lege die übrigen 10 auf einen Stapel.

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Nimm zu Beginn jeder Runde zufällig 5 Würfel aus dem Beutel, würfelle sie und lege sie auf die oberen 5 Felder des Rundenanzeigers (ein Würfel pro Feld). Platziere am Rundenende den übrigen Würfel jeweils auf der entsprechenden Rundenzahl.

- a) Zu Beginn jeder ungeraden Runde wähle als Startspieler 1 der 5 Würfel aus. Drehe eine Automa-Karte um und nimm entsprechend der abgedruckten Vorliebe des Automas 2 Würfel für ihn, bevor du deinen 2. Würfel aussuchst.
- b) Zu Beginn jeder geraden Runde beginnt der Automa, indem er 1 Würfel entsprechend seiner Entscheidungs-Karte auswählt. Du wählst dann 2 Würfel aus und der Automa endet mit der Wahl seines 2. Würfels.

Die Automa-Karten bestehen aus zwei Bereichen: Oben sind vier Plätze des Rundenanzeigers angegeben und im unteren Abschnitt ggf. weitere Entscheidungen.

- a) Der Automa wählt nach den Zahlenangaben die Farbwürfel, die er in der Runde (von links nach rechts) bevorzugt. Platziere diese auf der jeweils passenden Farbe seines Fenstermusters von oben nach unten. Für die Würfelzahlen gibt es beim Setzen keine Vorgaben. Die Zahlen werden am Spielende gewertet.



Falls sich nur ein Würfel auf der gewünschten Rundenleiste befindet, dessen Farbspalte der Automa auf dem Kirchenfenster bereits vervollständigt hat, nimm stattdessen einen passenden Würfel der entsprechenden Zahlen (1-5) der Rundenleiste. Schiebe den ursprünglichen Würfel nach unten, um den genommenen Würfel zu ersetzen. Wenn der Automa auch diesen Würfel nicht verwenden kann, schaue entweder auf seiner Karte nach rechts, um seinen 2. Würfel auszuwählen oder die Runde endet vorzeitig für ihn, wenn es sein 2. Zug ist.

b) Ist auf der Automa-Karte eine Werkzeuggrafik vorhanden, lege gemäß den Regeln 1-2 Gunststeine auf die entsprechende Werkzeugkarte, auch wenn der Automa die Aktion von der Werkzeugkarte niemals ausführt. Wenn der Automa zu wenig Gunststeine hat, ignoriere diesen Kartenteil.

4. Das Spiel endet nach 10 Runden, nachdem alle Entscheidungskarten des Automata aufgebraucht sind.

WERTUNG

Der Automa erhält nach Spielende seine Punkte entsprechend seiner Wertungskarte.

MIT PASSION- ERWEITERUNG

Füge 1 Tableau für Seltenes Glas den 2 Werkzeugkarten an beliebiger Stelle hinzu. Ziehe verdeckt 1 der 3 neuen Automakarten und mische sie mit 9 bisherigen Karten. Lege die Positionskarten für Glas bereit. Ziehe eine Inspirationskarte, wenn du magst, der Automa nutzt keine.

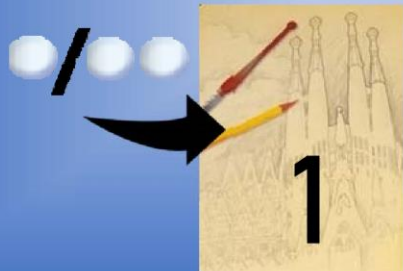
NEUES MODUL IM SPIEL

Beachte folgendes bei der Karte, die auf Seltenes Glas verweist: Nimm zuerst wie gewohnt den bevorzugten Farbwürfel. Dann lege, wenn noch übrig, 2 Gunststeine auf das Glasbrett, sonst nur 1 bzw. keinen. Nimm das Seltene Glas und platziere es entsprechend der zu ziehenden Positionskarte. Falls ein Farbwürfel an dieser Stelle liegt, setze ihn auf der Musterkarte nach unten. Ist die Farbspalte schon voll, entferne ihn.

Falls eine Automakarte auf einen Werkzeugkartenplatz verweist, an dem sich das Glasbrett befindet, ignoriere diese Werkzeuggrafik.

Falls der Automa am Spielende einen geheimen Glasauftrag hat, aber kein Seltenes Glas in seinem Fenster ist, nimm das Glas, das auf dem Glasbrett liegt, und platziere es auf seinem Muster entsprechend der Positionskarte. Entferne den Farbwürfel und setze das Glas mit derselben Zahl ein.





AI-1



DER AUTOMA
WÄHLT SOFORT
SEINEN ZWEITEN WÜRFEL

AI-2



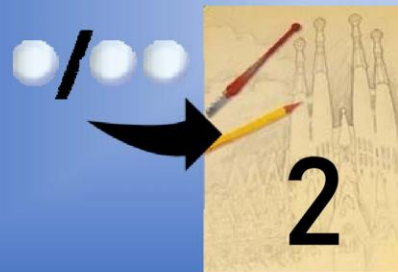
AI-3



AI-4



AI-5



AI-6



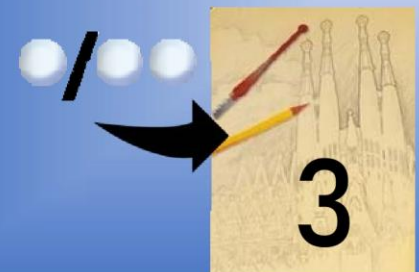
AI-7



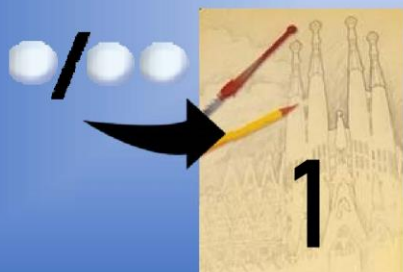
AI-8



AI-9





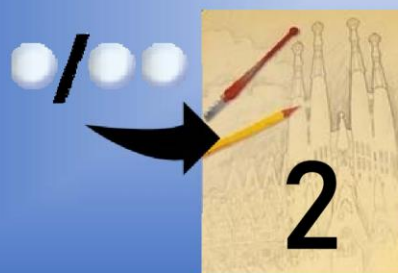


AI-10



AI-11

AI-12



AI-13

AI-14

AI-15

*COLUMN SCORING

PAIRS	4 POINTS
3 OF A KIND	5 POINTS
ALL DIFFERENT	5 POINTS
4 OF A KIND	8 POINTS

*ROW SCORING

PAIRS	4 POINTS
3 OF A KIND	5 POINTS
ALL DIFFERENT	5 POINTS
4 OF A KIND	8 POINTS
5 OF A KIND	10 POINTS

COMPLETED WINDOW	EMPTY SPACES
5 POINTS	PER NORMAL
UNUSED FAVOR TOKENS	SECRET OBJECTIVE
PER NORMAL	PER NORMAL

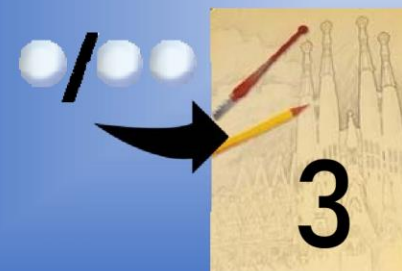
Wertungskarten (dt.) in eigener Datei

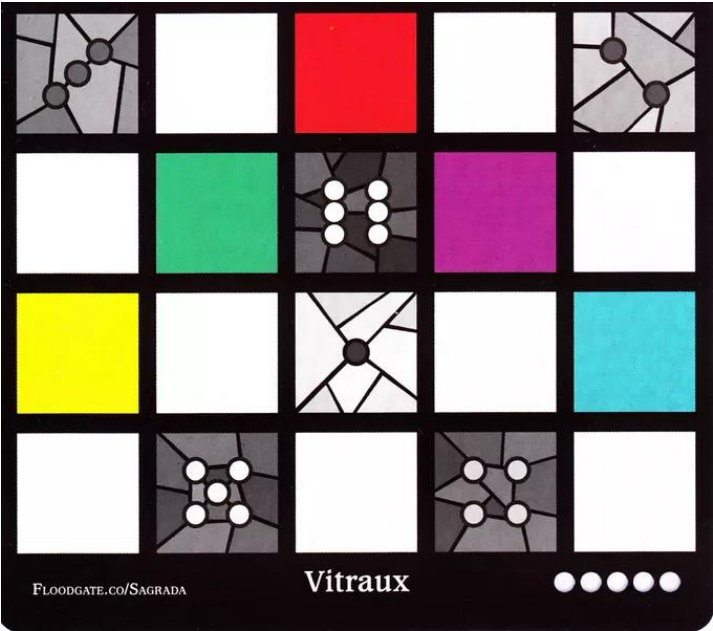
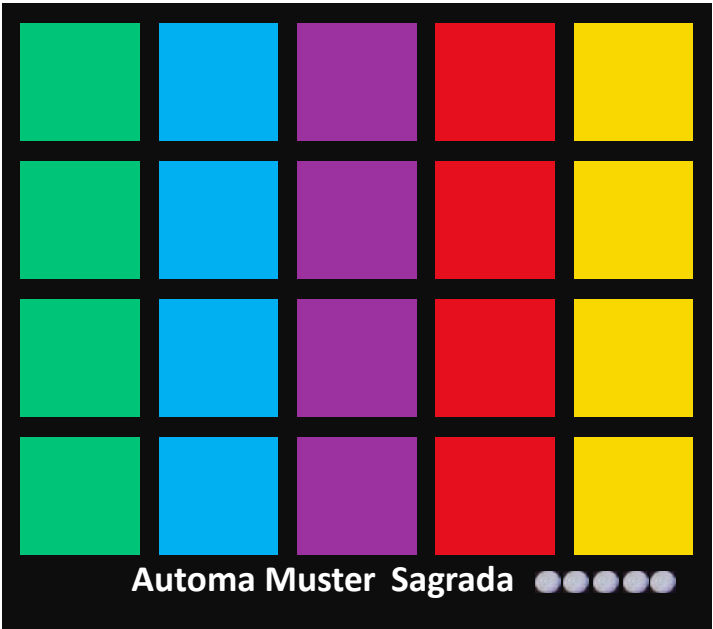
*ONLY COMPLETED ROWS AND COLUMNS SCORE



AI-16

AI-17







SELTENES GLAS
POSITIONSKARTE



SELTENES GLAS
POSITIONSKARTE



SELTENES GLAS
POSITIONSKARTE



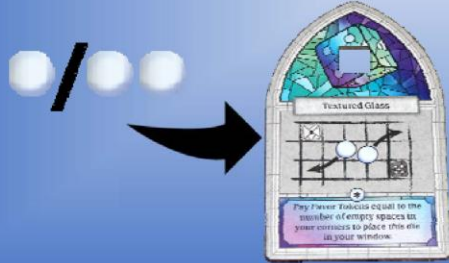
SELTENES GLAS
POSITIONSKARTE



SELTENES GLAS
POSITIONSKARTE



SELTENES GLAS
POSITIONSKARTE

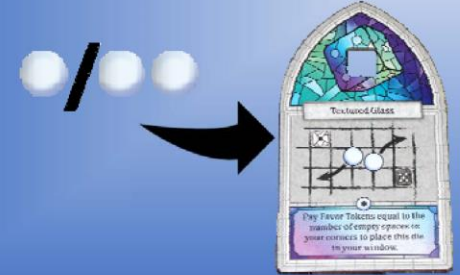


AP-1

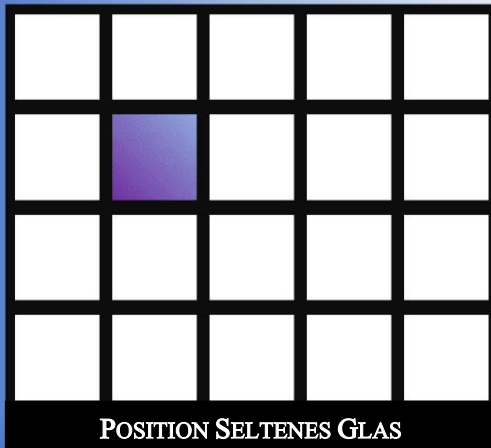


WENN DER AUTOMA GEWÄHLTE
WÜRFEL DER RUNDE NICHT NUTZEN
KANN, DARF ER SIE AUF LEERE
FELDER LEGEN UND DABEI DIE
FARBANWEISUNGEN IGNORIEREN

AP-2

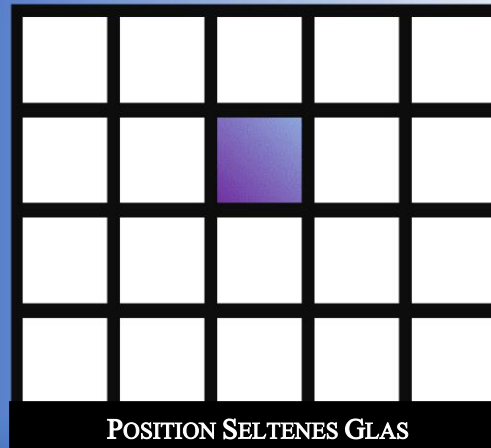


AP-3



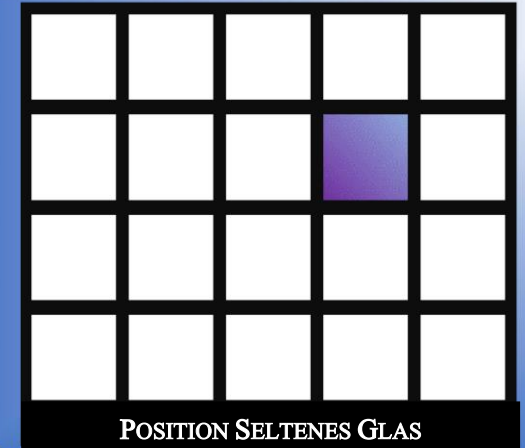
POSITION SELTENES GLAS

GD-1



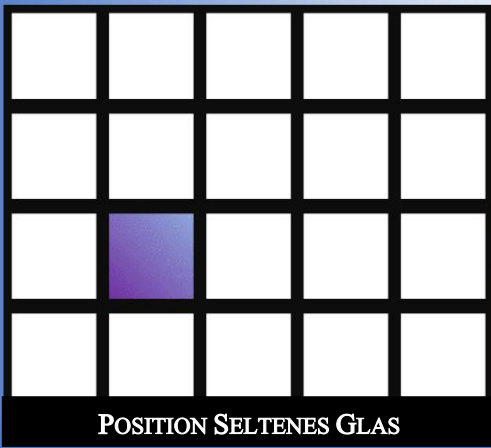
POSITION SELTENES GLAS

GD-2



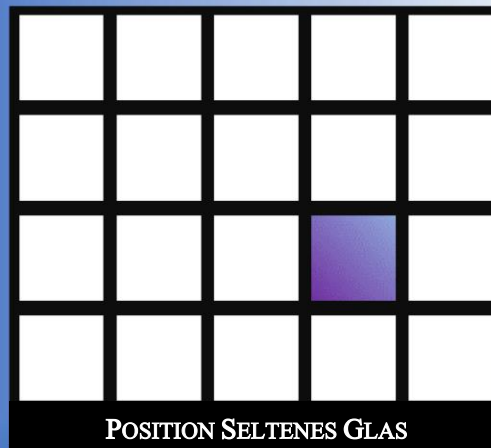
POSITION SELTENES GLAS

GD-3



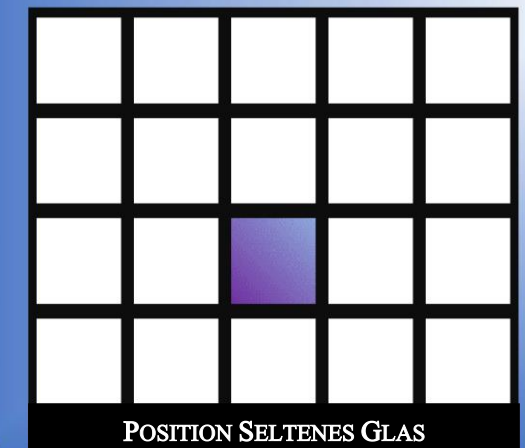
POSITION SELTENES GLAS

GD-4



POSITION SELTENES GLAS

GD-5



POSITION SELTENES GLAS

GD-6