

Carpe Diem – Automa Anna

Benötigte Spielmaterialien:

- 1 Würfel D6
- 12 Holzwürfel 8mm (alternativ kannst Du auch die nicht verwendeten Holzscheiben aus dem Spiel verwenden)
- für Anna: 1 Patrizier & 1 Scheibe einer beliebigen Farbe
- 8 Automakarten
- 1 Automa-Tracker

Spiel Aufbau:

Baue das Spiel wie üblich auf und nimm dir die Spielmaterialien einer Farbe deiner Wahl. Stelle deinen und Annas Patrizier auf ein beliebiges leeres Spielfeld, bevor du die weißen Plättchen auf die Spielfelder legst.

Lege deine und die Scheibe von Anna auf die Bänderollenleiste.

Bereite 6 Wertungskarten wie folgt vor: 2xA, 2xB, 1xC, 1xD und mische diese. Lege die Karten anschließend auf dem Spielplan in zwei übereinander liegenden Reihen aus.

In späteren Spielen kannst du den Schwierigkeitsgrad beliebig erhöhen, indem du andere Wertungskarten auswählst.

Du bist im ersten Durchgang Startspieler, der Startspielermarker wechselt nach jedem Durchgang. Du startest mit 8 Siegpunkten, Anna mit 0. Wie im 2-Personen-Spiel werden die zwei restlichen Bauplättchen von einem Feld entfernt, sobald von dort das zweite Plättchen aufgenommen wurde.

Lege jeweils einen Holzwürfel auf das erste Feld der Gebäude- und Kulturlandschaftsleisten (auf 0 bzw. 1, die untere Reihe der Villen-Leiste bleibt frei).

Anna startet mit einer Münze, einem Brot und einer zufällig gezogenen Brunnenkarte. Auf die auf der Brunnenkarte abgebildete Gebäude- bzw. Landschaftsart ist Anna spezialisiert.

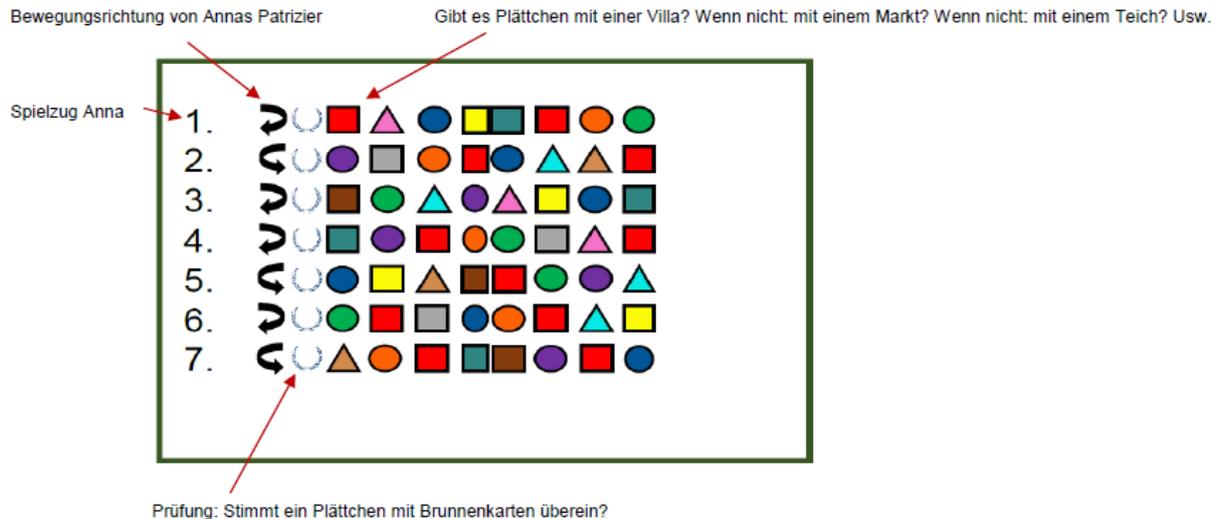
Decke die oberste Karte des zuvor gemischten Automa-Kartenstapels auf.

Auf einer Karte befinden sich 7 Reihen, mit denen du die 7 Züge eines Durchgangs für Anna nacheinander im Wechsel mit deinen eigenen Zügen simulierst. Da es nur 4 Durchgänge in einem Spiel gibt, werden in jedem Spiel nur 4 der 8 Automa-Karten verwendet.

Ist Anna am Zug, bewegst du ihren Patrizier entsprechend des abgebildeten Pfeils im oder gegen den Uhrzeigersinn um ein Feld weiter. Leere Felder werden übersprungen. Anschließend prüfst du, ob ein Plättchen auf dem Feld liegt, welches das Gebäude/die Kulturlandschaft auf Annas oberster Brunnenkarte zeigt.

Ist dies nicht der Fall, gehst du die abgebildeten Symbole auf der Karte der Reihe nach von links nach rechts durch, bis das Symbol mit einem der ausliegenden Plättchen übereinstimmt. Eine Legende für die Symbole findest du neben den einzelnen Leisten auf dem Tracker. Du entfernst das Plättchen aus dem Spiel, bewegst den Marker auf der

entsprechenden Leiste des Automa-Trackers um eins nach rechts und gibst Anna die auf dem Tracker abgebildeten Boni.



Immer, wenn mehrere Plättchen zur Auswahl stehen, weil das erforderliche Gebäude/die Kulturlandschaft mehrfach vorhanden sind, gilt Folgendes:

- Anna bevorzugt Plättchen mit zwei Gebäuden/Kulturlandschaften, denn durch diese bewegt sie ihre Marker auf beiden Leisten um einen Schritt nach vorne und erhält auch beide Boni
- sollte weiterhin Gleichstand sein, gilt: Villen > Unterkünfte (Händler, Bäckerei, Verwalter, Handwerker) > Kulturlandschaften (Teich, Weinberg, Garten, Hühnerstall) > kleine Gebäude (Markt, Backstube, Springbrunnen)
- Innerhalb der Untergruppen (Unterkünfte, Kulturlandschaften, kleine Gebäude) sind alle Plättchen gleichwertig. Nimm hier im Falle eines Gleichstandes das Plättchen, auf dessen zugehöriger Leiste Anna im Vergleich zu den anderen am weitesten hinten liegt. Besteht weiterhin Gleichstand, löse diesen nach deiner Wahl auf
- Sonderfall Villen: Auch bei Villen bevorzugt Anna grundsätzlich Plättchen mit zwei abgebildeten Gebäuden/Kulturlandschaften. Stehen jedoch nur mehrere „einfache“ Villenplättchen zur Auswahl, wählt sie stets das Plättchen mit den meisten abgebildeten Schornsteinen, da sie auf der Villenleisten pro Schornstein einen Schritt voranschreitet. Ist weiterhin Gleichstand, löse diesen nach deiner Wahl auf.

Die Leisten im Detail:

Villen: Bewege den Marker pro auf dem gezogenen Plättchen abgebildeten Schornstein um 1 Feld nach rechts. Am Spielende erhält Anna die unter der Leiste abgebildeten Siegpunkte entsprechend der Position ihres Markers.

Händler: Bewege den Marker um 1 Feld nach rechts. Anna erhält sofort 1 Münze.

Bäcker: Bewege den Marker um 1 Feld nach rechts. Anna erhält sofort 2 Brote.

Verwalter: Bewege den Marker um 1 Feld nach rechts. Bewege Annas Scheibe auf der Banderolenleiste um 2 Felder nach rechts.

Handwerker: Bewege den Marker um 1 Feld nach rechts. Würfle mit dem D6 und zähle von links nach rechts die noch ausliegenden Plättchen auf den Siegelfeldern entsprechend der gewürfelten Zahl ab. Entferne das erreichte Plättchen und bewege Annas Marker auf der auf dem Plättchen abgebildeten Leiste um 1 Feld nach rechts und gib ihr den zugehörigen Bonus.

Teich: Bewege den Marker um 1 Feld nach rechts. Anna erhält einen Fisch.

Weinberg: Bewege den Marker um 1 Feld nach rechts. Anna erhält eine Traube.

Garten: Bewege den Marker um 1 Feld nach rechts. Anna erhält eine Kräuter-Ressource.

Hühnerstall: Bewege den Marker um 1 Feld nach rechts. Anna erhält ein Huhn.

Markt: Bewege den Marker um 1 Feld nach rechts. Anna erhält eine Münze.

Backstube: Bewege den Marker um 1 Feld nach rechts. Anna erhält ein Brot.

Brunnen: Bewege den Marker um 1 Feld nach rechts. Ziehe für Anna eine neue Brunnenkarte und lege sie auf die bereits vorhandenen Brunnenkarten. Ab sofort gilt diese Brunnenkarte als Annas Spezialisierung für die weiteren Spielzüge.

WICHTIG: Sobald Anna 5 Münzen/Brote/Waren hat, werden diese unmittelbar zurück in den Vorrat gelegt und Annas Scheibe auf der Banderolenleiste um 1 Feld nach rechts bewegt.

Durchgangswertung:

Führe eine Wertung am Ende jedes Durchgangs durch, wie Du sie aus dem Mehrpersonenspiel kennst. Es gelten die gleichen Regeln für die Wertung der Karten. Anna nimmt an den Durchgangswertungen nicht teil.

Schlusswertung:

Werte Deine Siegpunkte wie im normalen Spiel aus. Für Anna gilt die folgende Wertung:

- Anna erhält so viele Siegpunkte, wie ihre Scheibe auf der Banderolenleiste anzeigt.
- Anna erhält so viele Siegpunkte, wie ihr Marker auf der Villenleiste anzeigt.
- Für jede weitere Leiste (d.h. alle Unterkünfte, alle Kulturlandschaften und alle kleinen Gebäude) wird wie folgt eine Mehrheitenwertung durchgeführt: Die graue Zahl, auf der Annas Marker sich befindet bzw. die der Marker zuletzt überschritten hat, bestimmt die Anzahl der Gebäude/Kulturlandschaften des jeweiligen Typs, die Anna gebaut hat. Vergleiche nun jede Leiste mit den von Dir gebauten Gebäuden und Kulturlandschaften. Für jede Leiste, in der Anna die Mehrheitenwertung gewinnt, erhält sie 10 Siegpunkte. Im Falle eines Gleichstands erhält sie 5 Siegpunkte.
- Anna erhält Siegpunkte entsprechend aller ihrer im Spiel erhaltenen Brunnenkarten. Auch hierbei kommt es auf die graue Zahl auf den zugehörigen Leisten für die Bestimmung der Anzahl der Gebäude/Kulturlandschaften an
- Anna erhält KEINE Siegpunkte für übrig gebliebene Münzen/Brote/Waren.