






Era of Tribes Solomodus/COOP - AUTOMA

Spielvorbereitung

- 0.1. Die **Spieldauer** ist normal. Wähle einen Schwierigkeitsgrad: **Weichei, Erfahren oder Experte**. Wo immer in den Regeln oder Karten 3 verschiedene Werte auftauchen, gelten diese für die Schwierigkeitsgrade.
- 0.2. Der Spieler ist immer **Startspieler** (bei mehreren Spielern wie gehabt).
- 0.3. Wähle 1 **Spiaufbau** für 2 Spieler wenn du alleine oder zu zweit spielst, und bereite das Spielfeld entsprechend vor. Spielt ihr mit mehreren Spielern, wählt ihr ein entsprechend größeres Spielfeld; bedenkt bitte, dass es umso schwieriger wird, je weniger Platz euch zur Verfügung steht!
Benutzt wahlweise 1 oder 2 AUTOMAvölker (mehr werden **nicht empfohlen**).
- 0.4. **Verteile die Plättchen** wie gehabt.
- 0.5. **Wähle eine Einflußkarte und ein Volk**. Im Solospiel gibt es IMMER nur EINE offene Einflußkarte.
 - 0.5.1. Lege (zufällig) fest, welche Völker durch AUTOMAs gesteuert werden sollen. Teile diesen jeweils 2 **verdeckte** Einflußkarten zu (diese werden erst bei Spielende aufgedeckt!).
 - 0.5.2. Jeder Spieler zieht 2 Einflußkarten und wählt eine davon sowie ein Volk (wie gehabt).
 - 0.5.3. Mische den restlichen Stapel und decke eine Karte auf.
- 0.6. **Spielmaterial verteilen** wie gehabt. Die Start-/ Zielfelder für den ruhmreicher und triumphalen Sieg entsprechen der **Gesamtzahl** der teilnehmenden Völker; die AUTOMAs zählen also mit.
Der Rundenmarker kommt wie im normalen Solospiel auf das Feld 40. Lege bei den AUTOMAs auf die Felder „HANDEL“ und „BROT & SPIELE“, bei „Weichei“ je einen „+1“, bei „Erfahren“ je zwei „+1“ und beim Schwierigkeitsgrad „Experte“ je einen „+3“ Marker auf die beiden Felder. Stelle einen Anführer des AUTOMA auf das Wappen seines Völkertableaus. Die anderen Anführer benötigst du nicht.
- 0.7. Die Spieler **wählen ihre Fortschritte** wie gehabt. Die AUTOMAs siehe Liste unten.
- 0.8. **Barbarenplättchen** werden wie gehabt auf die mit Völkersymbolen markierten und nicht von AUTOMAs besetzten Provinzen gelegt.
- 0.9. **Konflikttableau** entsprechend der Standardregel vorbereiten.

Eigenschaften der „AUTOMAs

Volk	Eigenschaften	Starttechnologie
Ägypter	„ARCHITEKTUR“-Fortschritte kosten die Hälfte der Grundkosten (nicht des Rabattpreises!) abzgl. Städterabatt. Moralbonus für Städte um 1 reduziert. Städte kosten nur 1 Nahrung.	„ARCHITEKTUR“
Britonen	+1  „BROT & SPIELE“. Jede Fischprovinz bringt +1  zusätzlich.	„SEEFAHRT“ 1, 2, 3 Flotten auf Fischprovinz-West
Gallier	„KULTUR“-Fortschritte kosten die Hälfte der Grundkosten (nicht des Rabattpreises!) abzgl. Städterabatt. Kein Effekt für „WEIN“.	„LANDWIRTSCHAFT“
Germanen	+2  „HANDEL“. „MECHANIK“ bringt je 5 Vasallen in die „RA“.	„HANDEL“
Griechen	Jeder Fortschritt ist 2 T günstiger. MO zu Rundenbeginn und bei Steuern zusätzlich -1. Keine zusätzlichen kostenlosen Flotten.	„LANDWIRTSCHAFT“
Iberer	„SEEFAHRT“-Fortschritte kosten die Hälfte der Grundkosten (nicht des Rabattpreises!) abzgl. Städterabatt. +1  .	„LANDWIRTSCHAFT“
Karthager	Erforscht er „SEEFAHRT“, legt er 3, 4, 5 Vasallen als Flotten neben seine HP (auf oder möglichst nahe an Fischprovinzen; ggf. verteilen). Kein Effekt für „ELFENBEIN“.	„SEEFAHRT“ 3, 4, 5 Flotten auf Fischprovinz
Nordmänner	Alle Flotten +2 BP. Er würfelt bei jeder Expansion einmal den W6; bei 1-3 erhält er von jedem Spieler/AUTOMA 1 T. Hierfür benötigt er keine Flotten.	„SEEFAHRT“ 1, 2, 3 Flotten auf Fischprovinz
Römer	„Mechanik“-Fortschritte kosten die Hälfte der Grundkosten (nicht des Rabattpreises!) abzgl. Städterabatt. Bei jeder Expansion erhält der Römer solange verfügbar 1 Legion in seine „REGULAR ARMY“.	„LANDWIRTSCHAFT“
Slawen	+3  . Wald- und Hügelprovinzen haben den Wert „1“.	„HANDEL“

Anm.: es gelten **nur** die hier aufgeführten Eigenschaften!

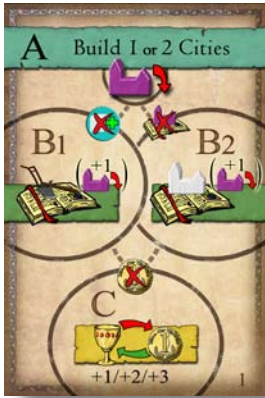
Aktionskarten

Lege zunächst die Karten (1), (5) und (7) zur Seite. Mische diese nach der ersten Expansion (oder Autoexpansion) in den noch verbliebenen Stapel der verdeckten Aktionskarten.

Mische die verbliebenen Aktionskarten und lege diesen Stapel (verdeckt) bereit.

Nach **jeder** Aktionsrunde der Spieler deckt ihr 1 Aktionskarte für die AUTOMAs auf und führt für **jeden** AUTOMA diese Karte einzeln und in Spielreihenfolge aus. Die AUTOMAs nutzen **alle** LG, sobald das erste Mal in einer Runde „**B&C**“ oder „**Trade**“ aktiviert werden und platzieren diese danach auf dem Aktionsfeld. Bei „**Expansion**“ nutzen sie ihre LG ganz **oder** teilweise (*wenn noch verfügbar*) um das Wachstum auf 5 zu erhöhen. Bei allen weiteren Aktionen werden dann **nur die markierten** Boni genutzt.

Immer, wenn Vasallen von Städten genommen werden (müssen), sinkt die Moral jeweils um ein Feld (s.u.).



Stadt gründen (1):

A: Wenn ein AUTOMA noch Städte bauen kann (*genügend Nahrung und Architektur-Fortschritt*), so baut (*ersetzt jeweils 1 Vasallen mit einer Stadt*) er 1 oder 2 Städte auf eigene Provinzen entsprechend der **Prioritätenliste** für Expansionen.

Der Automa gibt jeweils 2 Nahrung ab und erhält 1 EP.

Es muß mindestens 1 Nahrung

übrigbleiben!

Kann er nicht **mindestens eine** Stadt bauen, so:

B1: Er erforscht „LANDWIRTSCHAFT“, wenn ihm Nahrung fehlt und baut **sofort** wenn möglich **EINE** Stadt, **UND/ ODER (!)**

B2: Er erforscht „ARCHITEKTUR“, wenn dieser Fortschritt fehlt und baut **sofort** wenn möglich **EINE** Stadt.

C: Wenn ihm Taler zum Erforschen **mindestens einer** der beiden Fortschritte fehlen führt er „HANDEL“ aus (*ggf. LG + Handelsboni; +1/+2/+3*).



Baue Handelsposten (2):

A: Die AUTOMAs bauen bei benachbarten AUTOMAs Handelsposten, wenn sie dies erforscht haben. Sie bauen so viele, wie sie sich leisten können (*der AUTOMA bezahlt jeweils 2 T an die Bank, erhält einen zusätzlichen Handelsmarker „+1“ und seine MO steigt um 2*).

Platziert diese (in etwa) auf den Städten in der Reihenfolge, in der diese gebaut wurden. AUTOMAs,

die Handelsposten bei anderen AUTOMAs haben, **greifen diese nicht mehr so schnell an!**

B: Fehlt einem AUTOMA der nötige Fortschritt „HANDEL II“, so erforscht er diesen.

C: Kann er sich dieses nicht leisten oder gibt es keine verfügbare AUTOMA-Stadt, so erforscht er „SEEFAHRT“ und platziert **1, 2** oder **3** Flotten kostenlos angrenzend an **eine** eigene Provinz (*auf oder möglichst nahe an freie Fischprovinzen*).

D: Kann er sich auch dies nicht leisten, so führt er „HANDEL“ aus (*ggf. LG + Handelsboni; +1/+2/+3*).

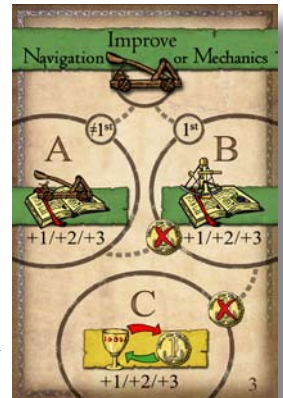
Entwickle Seefahrt oder Mechanik (3):

A: Der AUTOMA erforscht „MECHANIK“, wenn er dort nicht am weitesten entwickelt ist. Er bekommt **1, 2** oder **3** Einheiten kostenlos in seine „RA“.

B: Ansonsten, oder wenn er sich Mechanik nicht leisten kann, erforscht er „SEEFAHRT“ und platziert **1, 2** oder **3** Flotten kostenlos angrenzend an **eine** eigene Provinz (*auf oder möglichst nahe an Fischprovinzen*).

Diese gelten bei der Expansion als „**Alte Flotten**“.

C: Kann er sich auch dies nicht leisten, so führt er „HANDEL“ aus (*ggf. LG + Handelsboni; +1/+2/+3*).

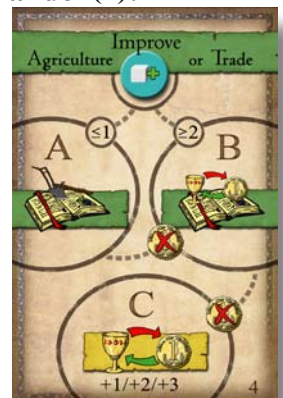


Entwickle Landwirtschaft oder Handel (4):

A: Hat der AUTOMA nur noch maximal 1 Nahrung, dann erforscht er „LANDWIRTSCHAFT“.

B: Ansonsten oder wenn er sich Landwirtschaft nicht leisten kann, erforscht er „HANDEL“.

C: Kann er sich dies nicht leisten, so führt er „HANDEL“ aus (*ggf. LG + Handelsboni; +1/+2/+3*).



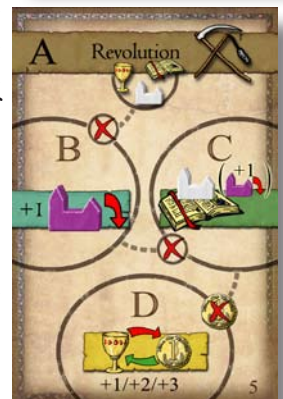
Revolution (5):

A: AUTOMAs, die 2 von 3 Voraussetzungen für den Epochenaufstieg erfüllen, steigen **sofort** in die nächste Epoche auf (*Keine Aktionen mehr in dieser Runde, Vasallen/Städte nehmen nicht an Kämpfen teil, keine Autoexpansion...*). Sind alle AUTOMAs aufgestiegen, so werden auch keine weiteren Aktionskarten in dieser Runde mehr aufgedeckt.

B: Kann er **nicht** aufsteigen, so baut er eine Stadt.

C: Kann er keine Stadt bauen, so erforscht er „ARCHITEKTUR“ (und baut **sofort** -wenn er genügend Nahrung hat- **EINE** Stadt).

D: Kann er sich dies nicht leisten, so führt er „HANDEL“ aus (*ggf. LG + Handelsboni; +1/+2/+3*).





Mischen (6):

Mischt den Aktionskartenstapel neu und zieht SOFORT eine neue Karte. Stellt ggf. die Anführer der AUTOMAs wieder hin und reaktiviert ihre LG.

Ausnahme: Für AUTOMAs, die in dieser Runde eine Revolution durchgeführt haben, hat diese Karte keine Auswirkungen.

Steuern / Brot&Spiele (7):

A: Ist die MO „0“ oder größer, so nehmen die AUTOMAs „STEUERN“ entsprechend der Anzahl ihrer Städte (wie mit 1 Anführer; bei Moral „2“ oder höher wie mit 2 Anführern). Die MO sinkt danach entsprechend.

B: Ist die MO „-1“ oder kleiner, so macht ein AUTOMA statt dessen „BROT UND SPIELE“ (ggf. LG + Brot&Spieleboni; +1/+2/+3).

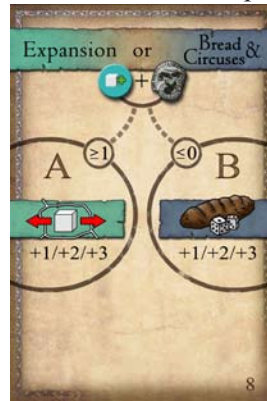


Expansion oder Brot und Spiele (Reihenfolge gemäß Spielreihenfolge) (8):

A: Ist das Wachstum (Nahrung + Moral) mindestens „2“, so führen die AUTOMAs eine Expansion durch (gilt ebenfalls für die Autoexpansion am Ende einer Runde).

Folge den Schritten 1. - 5..

Lege nach der Expansion den Anführer auf dem Wappen des AUTOMA hin!



Dieser AUTOMA hat am Ende der Runde nun keine Autoexpansion (es sei denn, der Kartenstapel wird vorher gemischt)!

B: Ist das Wachstum kleiner oder gleich „1“, so macht ein AUTOMA statt dessen „BROT UND SPIELE“ (ggf. LG + Brot&Spieleboni; +1/+2/+3).

1. Findet die Expansion durch die Aktionskarte statt, so erhält der AUTOMA einen Bonus (+1/+2/+3).
 2. Ist das Wachstum kleiner als 5, so platziert er (wenn verfügbar!) LG bis er ein Wachstum von 5 hat. In der Autoexpansion nutzt der AUTOMA alle seine LG (um ggf. die MO zu erhöhen / seine „RA“ zu stärken).
 3. Ist das Wachstum größer als 5, so wird VOR dem Platzieren der Vasallen/Flotten das überzählige Wachstum mit (zusätzlichen) Nahrungsmarkern neben der Moralleiste markiert.
 4. Der AUTOMA nimmt nun maximal 5 Vasallen aus seinen „FREE VASSALS“ und/oder von seinen Städten (markiere deren Anzahl mit Hungermarkern „HM“ neben der Moralleiste). Diese platziert er als Vasallen oder Flotten und bewegt sie sofort (s. unten) entsprechend der Wertetabelle auf der letzten Seite.
 5. Sollten nicht genügend Provinzen mit einem Wert von mindestens „1“ vorhanden sein, so werden NACH der Expansion jedoch VOR eventuellen Kämpfen nicht eingesetzte Vasallen zurück auf die Städte gesetzt (entferne die entsprechenden HM und senke nun pro verbliebenem HM die MO um 1). Das überzählige Wachstum wird jetzt zuzüglich des bei 3. markierten Überschusses im Verhältnis 3:1 in MO umgewandelt. „Reste“ davon werden jeweils für die aktuellen „MECHANIK“-Kosten zur „RA“ gelegt (entfällt, wenn hierfür keine „FREE VASSALS“ oder T zur Verfügung stehen oder „MECHANIK“ noch nicht erforscht wurde).
- Anführer hinlegen. Die Autoexpansion entfällt!**

~ **Vasallen** expandieren direkt von den existierenden Provinzen auf **angrenzende Provinzen**. Die Vasallen werden **nicht** erst auf bestehende Provinzen gelegt. **Markiere die Anzahl der von Städten entnommenen Vasallen mit HM neben der Moralleiste** (sind dort keine mehr übrig, werden Vasallen aus der „RA“ genutzt).

~ Es wird zwischen **neuen** und **alten** (durch Entwicklung „SEEFABRT“ erhaltenen und/oder aus vorherigen Runden bestehenden) **Flotten** unterschieden.

~ **Neue Flotten** werden gebaut (sofern erforscht und genügend T vorhanden sind), wenn eine Land- oder Seeprovinz **in dieser Bewegung** mit einer Flotte erreicht werden kann, einen ausreichend hohen Wert aufweist **und nicht in dieser oder der nächsten Runde mit einem Vasallen erreicht werden kann**.

Baue die Flotten auf Wasserprovinzen, so nah wie möglich an den Zielen und bewege sie **sofort**.

~ **Alte Flotten** bewegen sich in Richtung möglichst nah liegender Ziele mit einem Wert von mindestens 1 (dies

wird bei jeder Expansion neu bewertet, wodurch das Ziel sich ändern kann). Nur **alte Flotten** greifen Flotten anderer AUTOMAs oder von Spielern an (wenn genügend Flotten in Reichweite sind).

~ **Die Reihenfolge** dieser Expansionen ist sehr entscheidend für die Bewertung (siehe Beispiele).

Lege nun also beginnend mit den **wertvollsten** Provinzen auf Provinzen mit einem Wert von **mindestens „1“** (wobei immer von dem Zustand **VOR** eventuellen Kämpfen ausgegangen wird) einen der (maximal 5) neuen Vasallen/Flotten und bewege ggf. alte Flotten.

~ **Die Wertetabelle** auf der letzten Seite gibt dir die Prioritäten („1“ - „5“) und ihren Wert vor. Diese Prioritäten werden **modifiziert** („a“ - „l“), was den Wert erhöhen oder senken kann.

~ **Bei negativer MO unbedingt „d“ berücksichtigen**, da dadurch der Wert auf „0“ oder weniger sinken kann und somit **keine** Vasallen für nicht so wertvolle Provinzen von Städten genommen werden!

Beispiel 1 (Schwierigkeit „Erfahren“):

1. Wir betrachten nun die **Autoexpansion** des gelben **AUTOMA**.

2. Dieser hat **2 Moral** und **2 Nahrung**. Damit hat er **4 Wachstum**.

Da es bei der Autoexpansion keinen (+1/+2/+3) Bonus gibt, kann er noch **1 LG** einsetzen, wenn diese noch verfügbar wären, um das Wachstum auf **5** aufzustocken.

Da **AUTOMA** seine **LG** in dieser Runde noch nicht eingesetzt hat, nutzt er alle seine **5 LG**. **1 LG** erhöht sein Wachstum auf das Maximum von **5**.

3. Wegen der überschüssigen **4 LG** platziert er **4 Nahrungsmarker** neben der Moralleiste.

4. Nun kann er maximal **5 Provinzen** mit einem Wert von mindestens **1** besiedeln.

Wir gucken uns die angrenzenden Provinzen in der Reihenfolge ihrer Wertigkeit an:

grün (Landprovinzen, die der **AUTOMA** ohne den Bau von Flotten erreichen kann) und **rot** (der Bau von Flotten ist nötig):

(1) **Luxusgut: 5** (Priorität „I“) = 5

(2) **Nahrung: 3** (Priorität „III“) +1 („b - wertvolle Provinz angrenzend“) = 4

(3) **Luxusgut: 5** (Priorität „I“) +1 („c - Gebirge“) -2 (2x „e - Handelsposten bei AUTOMA“) -3 („i - Provinz ist besetzt“) +2 („l - Moral ist höher“) = 3

(4) **Luxusgut: 5** (Priorität „I“) -4 („f, g - Flotte bauen, Kolonie gründen“) +2 (2x „b - wertvolle Provinz angrenzend“) = 3

(5) **sonstiges: 0** (Priorität „VI“) +3 (3x „b - wertvolle Provinz angr.“) = 3

(6) **sonstiges: 0** (Priorität „VI“) +2 (2x „b - wertvolle Provinz angr.“) = 2

(7) **Nahrung: 3** (Priorität „III“) -2 („f - Flotte bauen“) = 1

(8) **sonstiges: 0** (Priorität „VI“) +1 („c - Gebirge“) = 1

(9) **sonstiges: 0** (Priorität „VI“) +1 („b - wertvolle Provinz angrenzend“) = 1

(10) **Nahrung: 3** (Priorität „III“) -4 („f, g - Flotte bauen, Kolonie gründen“) +1 („b - wertvolle Provinz angrenzend“) = 0

(11) **Luxusgut: 5** (Priorität „I“) -4 („f, g - Flotte bauen, Kolonie gründen“) -2 (2x „e“) -3 („k - Provinz ist besetzt“) +2 („m - Moral ist höher“) = -2

(x) **Nahrung: 3** (Priorität „III“) -4 („f, g - Flotte bauen, Kolonie gründen“) -3 („k - Provinz ist besetzt“) +2 („m - Moral ist höher“) = -2

(x) **Luxusgut: 5** (Priorität „I“) -4 („f, g - Flotte bauen, Kolonie gründen“) +2 (2x „b - wertvolle Provinz angrenzend“) = 3

5. Bei **4**. nicht genutztes Wachstum, sowie bei **3**. mit Nahrungsmarkern markiertes Wachstum werden nun in **MO** und **Armeen** umgewandelt. In diesem Fall nutzt **AUTOMA** **4 Nahrungsmarker**, um seine **Moral** um **1** zu erhöhen und um einen **Vasallen** aus seinen „FREE VASSALS“ in seine „REGULAR ARMY“ zu legen (was ihn **2T** kostet, da er „Mechanik II“ erforscht hat).



Könnte der **AUTOMA** nur **4** Provinzen besiedeln, müsste er zwischen **(3)**, **(4)** und **(5)**, die den gleichen Wert haben, entscheiden.

(3) und **(4)** haben die höhere Priorität und würden zuerst besiedelt, wobei **(3)** durch mehr bestehende Grenzen („B“) „wervoller“ ist als **(4)**.

Hätte der **AUTOMA** nicht genügend Taler (oder den nötigen Fortschritt), um die Flotte für **(4)** zu bauen, so würde stattdessen **(6)** besiedelt werden.

(8) und **(9)** haben bei gleicher Priorität den gleichen Wert. Zum Zeitpunkt der Besiedlung hätte **(9)** aber mehr gemeinsame Grenzen, so daß der Tiebraker „B“ in diesem Falle greifen würde (gelbe Pfeile).

Die beiden Provinzen **(x)** können in der nächsten Expansion mit einem Vasallen erreicht werden. Der **AUTOMA** baut in diesem Fall **keine** Flotte.

Kämpfe:

Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad greifen die AUTOMAs häufiger oder seltener (*2-4 mal pro Runde*) und mit unterschiedlicher Wucht an (*siehe Box 3 letzte Seite*).

Erz und Pferde verbleiben **immer** auf der „REGULAR ARMY“ und helfen bei einem Gleichstand.

Die Reihenfolge der Angriffe entspricht dem Wert der Provinzen.

1. Der Verteidiger platziert seine Einheiten (*Schritt 1 auf dem Konflikttableau*)

Der AUTOMA erhält Milizen entsprechend der Tabelle auf dem Konflikttableau (**nur Landkampf!**). **Zusätzlich** erhält der AUTOMA je nach Schwierigkeitsgrad **0, 1 oder 2** zusätzliche Milizen (**nur Landkampf!**).

Je nach Art der zu verteidigenden Provinz platziert er zusätzliche Einheiten aus seiner „REGULAR ARMY“.

2. Der Angreifer platziert seine Einheiten (*Schritt 2 auf dem Konflikttableau*)

Der AUTOMA erhält je nach Schwierigkeitsgrad **0, 1 oder 2** zusätzliche Milizen (**nur Landkampf!**).

Der AUTOMA **versucht** nun außerdem **insgesamt 1, 2 oder 3** Einheiten **mehr** (*je nach Schwierigkeitsgrad*) auf seiner Seite des Konflikttableaus zu platzieren, als der Verteidiger platziert hat (**nur Landkampf!** und *sofern er genügend Einheiten in seiner „REGULAR ARMY“ hat*).

3. Verteile die Konfliktmarker (*Schritt 3 auf dem Konflikttableau*)

Hat der AUTOMA zu wenig Einheiten und bekommt nun den Konfliktmarker „STÄRKE“ **nicht**, so zieht er alle restlichen Vasallen (*aber nicht die zusätzlichen Milizen*), die eigentlich noch angreifen würden, zu diesem Kampf hinzu. **Die verbliebenen Kämpfe finden dann nicht statt!**

4. Durchführen der Kampfrunden (*Schritt 4 auf dem Konflikttableau*)

Hat der AUTOMA nur das „SCHWERT“ auf seiner Seite, greift er **nicht** an! Der Angriff wird abgebrochen. Der Triumphzug wird **nicht** bewegt und **alle eingesetzten Einheiten gelten als benutzt**.

Ein geschickter Einsatz deiner „REGULAR ARMY“ kann also zum Abbruch mehrerer Angriffe führen.

5. Ergebnis auswerten (*Schritt 5 auf dem Konflikttableau*)

Das Ergebnis wird ganz normal ausgewertet. **Hat keine Schlacht stattgefunden, wird kein TZ bewegt** und alle Einheiten gelten als benutzt und werden entsprechend zurückgelegt (Vasallen/Armeen auf „FREE VASSALS“, Erz und benutzte Söldner offen neben euer Völkertableau). Die AUTOMAs erhalten für eroberte Barbarenplättchen sofort 1 EP (**keine anderen BONI!**).

Beispiel (*Schwierigkeit „Erfahren“ mit dem Angriff auf (3) aus dem obigen Beispiel*):

Der **AUTOMA** möchte die Gebirgsprovinz mit den Gewürzen von **AUTOMA** angreifen (3). **Bevor die Einheiten auf dem Battleboard platziert werden, entfernen beide AUTOMAs die Handelsposten des jeweils anderen AUTOMA von ihren Städten.**

AUTOMA verliert daraufhin 2 Handelsmarker und 4 MO. **AUTOMA** verliert 1 Handelsmarker und 2 MO.

1. Der Verteidiger platziert seine Einheiten

AUTOMA platziert zusätzlich zu dem Vasallen von der Provinz 3 Milizen (*2 für „Erfahren“ 1 für die Verteidigung eines Gebirges*) und die restlichen 3 Einheiten aus seiner „REGULAR ARMY“ auf seiner Seite des Konflikttableaus (*wenn verfügbar hätte er 5 Einheiten aus seiner „RA“ platzieren können*), **so daß er nun insgesamt 7 Einheiten auf seiner Seite des Konflikttableaus hat.**

2. Der Angreifer platziert seine Einheiten

Der angreifende **AUTOMA** platziert nun seinerseits zusätzlich zum angreifenden Vasallen 2 Milizen (*„Erfahren“*), und alle 5 Einheiten aus seiner „RA“, **so dass er nun insgesamt 8 Einheiten auf seiner Seite des Konflikttableaus hat** (*wenn möglich, hätte er versucht 2 Einheiten mehr als **AUTOMA** zu platzieren!*).

3. Verteile die Konfliktmarker

Der **STÄRKE**MARKER geht an **AUTOMA** (*8:7 Einheiten*). Der **MECHANIK**MARKER geht an **AUTOMA** (*„MECHANIK“ gleich hoch*). Der **MORAL**MARKER wäre eigentlich an **AUTOMA** gegangen (s.o.; er hat dafür einen Bonus auf den Wert der Provinz erhalten), nachdem die Handelsposten entfernt wurden ist die MO von **AUTOMA** aber ein Feld höher als die von **AUTOMA**, so daß der **MORAL**MARKER an **AUTOMA** geht.

4. Durchführen der Kampfrunden

Hätte **AUTOMA** den Stärkemarker nicht erhalten, so wäre der Kampf nun abgebrochen worden. So wird er ganz normal gelöst.

5. Ergebnis auswerten

Nach der Auflösung des Kampfes werden die **TZ** bewegt und ggf. Marker übergeben und **MO** angepasst.

Beispiel 2 („Erfahren“):

Nach der Ausbreitung seiner **Vasallen** und **neuen Flotten** (aus Mangel an T wurden **keine** neuen Flotten gebaut) schauen wir, was mit seinen **alten Flotten** passiert.

(1) **Luxusgut: 5** (Priorität „I“) -2 („g - Kolonie gründen“) +1 (1x „b - wertvolle Provinz angrenzend“) = 4

(2) **kleinerer Flottenverband: 4** (Priorität „II“) = 4

(3)-(5) **Nahrung: 3** (Priorität „III“) = 3

(6) **Nahrung: 3** (Priorität „III“) -2 („g - Kolonie gründen“) = 1



Da der AUTOMA gerade „SEEFABRT II“ erforscht hat, hat er 3 **neue alte Flotten**, die er möglichst nah an der Fischprovinz bei (3) platziert hat. Diese bewegt er allerdings komplett in Richtung des gegnerischen Flottenverbandes bei Karthago (2), da die **Priorität** und der **Wert** für diese Aktion höher sind. Die Flotte bei (4) wird den Kampf unterstützen, Der Wert ist zwar gleich hoch (4-1 wegen 4 BP Entfernung), doch die Priorität für den Angriff auf die Flotte ist höher.

Die Flotte bei (5) besiedelt das LG (1) in der Türkei, da dieses Wertvoller ist als die Fischprovinz und eine höhere Priorität aufweist als der Kampf gegen die Flotte.

Beachtet bitte, dass bei einer Seeschlacht auch bei den AUTOMAs nur (!) die beteiligten Flotten teilnehmen. Keine Milizen und auch keine zusätzlichen Einheiten aus der „REGULAR ARMY“.

Ich wünsche euch mit dem AUTOMA ganz viel Spaß und bedanke mich ganz herzlich für das großartige Feedback, das mich während der Entwicklung erreicht hat und für die unglaublich tolle Zusammenarbeit mit einigen von euch. David und Achim, euch möchte ich ganz besonders danken!

Wahrscheinlich werden über kurz oder lang noch „Fehler“ im Balancing auftauchen, dafür entschuldige ich mich schon mal vorab... es ist einfach unglaublich schwierig alle Eventualitäten bei einem derart komplexen Prozess zu berücksichtigen ;-).

Mir hat die Entwicklung auf jeden Fall viel Spaß gemacht und wenn ihr beim Spielen nur halb so viel Spaß habt, bin ich schon zufrieden.

Alles Liebe, euer

Credits

Spielautor:
Arne Lorenz

Copyright © 2020:

Black Beacon Games

Arne Lorenz. arnelorenz@gmx.de
Deichstraße 32, 27809 Lemwerder

Besonderen Dank an David, Achim, Monty, Jérémy, Holger und Martin



Rundenablauf

1.1. Schiebt den Rundenmarker ein Feld weiter (Richtung „50“).

Moral anpassen (bei den meisten Völkern MO-1 pro Stadt, in der Jungsteinzeit MO -1, für jedes aktive Hungerplättchen auf eurem Teller MO -1).

Sinkt die Moral **unter -5**, so verlieren Spieler **und** AUTOMA je über die Leiste hinausgehendes Feld **1 EP**. Können keine EP mehr abgegeben werden, so entfernen sie jeweils **1 Vasallen** vom Spielfeld (*zurück auf „FREE VASSALS“; der AUTOMA entfernt möglichst wertlose weit entfernte Provinzen*). Haben ihr oder die AUTOMAs **keine** Vasallen mehr, so **endet** das Spiel am Ende der Runde.

1.2. Legt die **Spielerreihenfolge** fest. Jeweils separat die Gruppen der Spieler und AUTOMAs entsprechend ihrer EP zueinander.

1.3. Die **Aktionen der Spieler** und deren Ablauf ändern sich nicht. Die AUTOMAs setzen keine Anführer ein, sondern decken nach **jeder Einsetzrunde** der Spieler **EINE** Aktionskarte auf, die von **allen** AUTOMAs ausgeführt wird. Die AUTOMAs nutzen bei „Expansion“, „B&C“ und „Trade“ jeweils **das erste Mal** in einer Runde **alle** (!) ihre **LG** - platziere diese danach auf dem Aktionsfeld. Müsste ein AUTOMA in dieser Runde wieder diese Aktion ausführen, werden **nur** die Bonusmarker (*durch Schwierigkeitsgrad und Fortschritte*) gewertet.

1.4. Die Spieler führen ihre **Autoexpansion** normal aus.

1.4.1. Danach haben die AUTOMAs eine **Autoexpansion** (s. Aktionskarte „Expansion“). Diese Autoexpansion findet **nur** für die AUTOMA statt, deren Anführer auf dem Wappen **stehen** und die **keine** Revolution durchgeführt haben.

Es gibt bei der Autoexpansion keinen +1/+2/+3 Bonus, allerdings werden alle (!) LG genutzt, wenn sie in dieser Runde noch nicht genutzt wurden.

Wachstum (Nahrung + Moral) kleiner oder gleich 1:

Die AUTOMAs führen „Brot und Spiele“ durch (*wenn sie in dieser Runde noch nicht genutzt wurden, nutzen sie ihre LG*).

Wachstum (Nahrung + Moral) größer oder gleich 2:

Die AUTOMAs führen bei einem Wachstum von mindestens „2“ (incl. Moral) eine Expansion durch.

Während des Spieles guckt ihr euch die vielversprechendsten Provinzen an und berechnet ihre Werte. Es können und werden auch Fehler passieren. Das ist nicht schlimm. Die Berechnung der Werte ist recht komplex, bildet aber sehr gut ab, wie auch ein menschlicher Spieler agieren würde... samt seiner Fehler ;-)

1.5. Die Spieler entfernen nun alle Anführer und LG von ihrem Völkertableau für die nächste Runde. LG und MG kommen **nicht** aus dem Spiel sondern können **jede Runde neu** eingesetzt werden. Sie **bleiben** im Besitz eines Spielers, bis dieser die entsprechende Provinz verliert.

Die AUTOMAs stellen die Anführer auf ihrem Wappen wieder hin. „PFERDE“ und „ERZ“ liegen immer in der „RA“. LG werden wieder bereit gelegt.

1.6. Prüft für jeden AUTOMA, der in dieser Runde keine Revolution durchgeführt hat, ob dieser:

1. eine Revolution durchführen kann. Wenn ja, führt diese nun durch.

2. Wenn nein, kaufen diese einen Kulturfortschritt.

3. Stehen hierfür nicht genügend Taler zur Verfügung, so erhält dieser AUTOMA 1 EP.

2.1. Das Spiel endet, sobald ein Spieler und/oder ein AUTOMA eine der **Spielendbedingungen** (+3 EP für den AUTOMA und für den **Spieler +1/+3/+5 EP**) erfüllt oder sobald die 10. Runde (Feld 50 der EP-Leiste) beendet wird. Der Spieler/AUTOMA, welcher das Spielende **vor** der 10. Runde eingeleitet hat, erhält **pro** verbliebener Runde **5 EP. Die Runde wird zu Ende gespielt**

2.2. Werte die offene und deine eigene Einflußkarte wie gehabt. Bei den AUTOMAs werden **beide** Einflußkarten gewertet und **sie erhalten auch Teilpunkte**, wenn sie die Karte **nicht** erfüllt haben (*2 EP für den geteilten 1. Platz bzw. 1 EP für den zweiten oder geteilten 2. Platz*).

Dein Rang nach der Wertung:

0-24	Bürger
25-29	Häuptling
30-34	Kriegsherr
35-39	Prinz
40-44	König
45-49	Kaiser
50+	Gott

Expansion: Ablauf



Expansion: Wertetabelle

Prioritäten	Wert	Modifikatoren	Wert
I - LG	5	Vasallen und Flotten	a - relevant für offene Einflusskarte +3 b - je benachbartes <i>freies oder besetztes</i> LG, Nahrung oder MG an Land +1 c - Gebirge +1
II - Kleinere Flottenverbände (nur <i>alte</i> Flotten)	4	Flotten	d - negative Moral abziehen -X e - pro Handelsposten bei anderem AUTOMA -1
III - Nahrung	3		f - Flotte bauen -2 g - Kolonie gründen -2 h - je 4 BP Entfernung -1
IV - MG	2	Alte Flotten bleiben bei gleichem Wert von Start- und Zielprovinz auf der Startprovinz!	
V - Neues Gebiet aufdecken (nur 4X)	2	Land-Konflikte	i - Provinz ist besetzt (mit „Friedensbringer“) (von Spieler, Barbar oder AUTOMA) -3 (-5) k - Mechanik ist besser (Weichei/Erfahren/Experte) +1/+2 /+3 l - Moral ist höher (Weichei/Erfahren/Experte) +1/+2 /+3
VI - sonstiges	0		
<i>Es gilt der jeweils höchste Wert!</i>			

Tiebraker - Reihenfolge bei gleichem Wert von Provinzen:

- A. höhere Priorität (1. - 5.)
- B. die meisten Grenzen zu bestehenden Provinzen des AUTOMA
- C. näher an (einer) HP des AUTOMA
- D. sollte immer noch Zweifel bestehen, **so werden alle** Provinzen mit gleichem Wert besiedelt. (dadurch werden **zusätzliche** Vasallen platziert! Dies sollte **nur** in Ausnahmefällen passieren)

Kampf: Einheiten platzieren

Verteidiger				Angreifer		
Art der Provinz	zus. Einheiten aus „RA“	zus. Milizen pro Vert.	Schwierigkeitsgrad	zus. Einheiten aus „RA“	zus. Milizen pro Angriff	max. Anzahl Angriffe
LG	bis zu 5		Weichei Erfahren Experte	Gesamt (bis zu): Verteidiger +1	0	2
Nahrung	bis zu 3	0		Verteidiger +2	1	3
EP-Karte	bis zu 3	1		Verteidiger +3	2	4
MG	bis zu 2	2				

Bekommt der Angreifer zusätzlich zum Battlemarker „SCHWERT“ nicht **mindestens einen weiteren Battlemarker**, so zieht er **alle** restlichen Vasallen (*aber nicht die zusätzlichen Milizen*), die eigentlich noch angreifen würden, zu diesem Kampf hinzu. **Die verbliebenen Kämpfe finden dann nicht statt!**
 Hat der AUTOMA vor dem Kampf nun nur den „SCHWERT“ Marker, so wird der Angriff abgebrochen. TZ wird nicht bewegt, alle eingesetzten Einheiten gelten als benutzt!