

In dieser inoffiziellen Solovariante trittst du in einem 2-Personenspiel gegen einen virtuellen Gegner (Automa) an, dessen Aktionen mit Hilfe sogenannter Automa-Karten bestimmt werden. Dein Ziel ist es am Ende mehr Siegpunkte als der Automa zu besitzen und als Sieger aus der Partie hervorzugehen.

NEUES SPIELMATERIAL

AUTOMA-TABLEAU

Anstelle eines Spielertableaus verwendet der Automa sein eigenes Tableau. Es enthält Sonderaktionsfelder, verschiedene Ab- und Lagefelder und sich während des Spielverlaufs mit Hilfe eines Reisezielstreifens ändernde Reisezielinformationen.



REISEZIELSTREIFEN

Jeder der 12 Reisezielstreifen bestimmt eine individuelle Reiseroute des Automatas. Zudem gibt der an, ab welchem Zeitpunkt dem Automa die Sonderaktionsfelder zur Verfügung stehen.

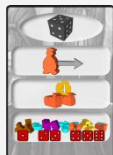
Der Streifen kommt hinter das Automa-Tableau und ändert seine Position während der Reiseaktion des Automatas.

READY TO START					
A	1	2	3	4	5
B	1	2	3	4	5
C	1	2	3	4	5
D	1	2	3	4	5
E	1	2	3	4	5
F	1	2	3	4	5
G	1	2	3	4	5
H	1	2	3	4	5
I	1	2	3	4	5
J	1	2	3	4	5
K	1	2	3	4	5

AUTOMA-KARTEN

Die 8 Automa-Karten bestimmen die Aktionen, die der Automa in seinem Zug ausführt.

Die Aktionen selbst benötigen für einen schnellen Spielfluss minimalen Verwaltungsaufwand.



AUTOMA-CHARAKTERE

Genau wie du, wählt der Automa zu Spielbeginn einen eigenen Charakter, dessen Stärke durch die passende **Fähigkeits-** und **Handelspostenkarte** beschrieben wird:

FÄHIGKEITSKARTE

Die Fähigkeitskarte verleiht dem Charakter des Automata eine besondere Eigenschaft, die auch gegen der in den vorherigen Abschnitten beschriebenen allgemeinen Regeln verstoßen kann.

Sie enthält auch die Aktionen und Boni für die Stadtkartenaktionen des Automatas.



HANDELSPOSTENKARTE



Die Handelspostenkarte gibt den jeweiligen Bonus an, den er bekommt, sobald er einen Handelsposten setzt.

Zudem legt die Karte fest, wie viele Siegpunkte der Automa bei der Schlusswertung für die vervollständigten Gildesiegel und die erhaltenen Wappen erhält.

Zu Spielbeginn setzt der Automa die Handelsposten auf die eingezeichneten Felder der Handelspostenkarte.

Das hier aufgelistete Spielmaterial findest du zum Herunterladen auf www.mautoma.com

SPIELAUFBAU

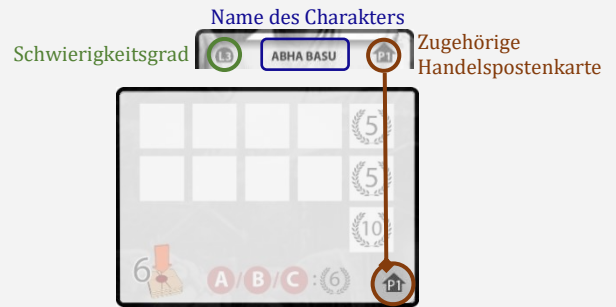
SPIELPLAN

Richte den Spielplan für ein reguläres 2-Personenspiel ein:

1. Lege den **Spielplan** in die Mitte und lege die **50/100er-Punktekarten** darüber.
2. Mische die **14 Zielkarten** und lege sie als verdeckten Stapel bereit.
3. Lege das **Geld** als allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan bereit.
4. Lege die **Waren** (*Gold, Seide, Pfeffer und Jade*) sowie die **Kamele** als allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan bereit.
5. Verteile die **Stadtbonus-Marker** auf die Städte.
6. Verteile die **Kontorboni** auf die Städte.
7. Mische die **Stadtkarten** und verteile 8 zufällige davon auf der Landkarte und dem Aktionsbereich. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Nachziehstapel neben den Spielplan.
8. Mische die **Startaufträge** und bilde einen verdeckten Stapel. Mische die **übrigen Aufträge** und bilde einen verdeckten Auftragsstapel und verteile von diesem Aufträge auf die Auftragsfelder der Städte auf dem Spielplan.
9. Lege die **Charaktere** offen neben den Spielplan.
10. Sortiere die **Angebotsplättchen** nach ihren 3 Sorten und lege von jeder Sorte 1 zufälliges Plättchen ungesehen in die Schachtel zurück. Bilde mit den andern Plättchen 3 offene Stapel unterhalb des Spielplans und lege jeweils das oberste Angebotsplättchen auf seinen Platz auf dem Spielplan.
11. Bilde neben dem Spielplan 4 nach Sorte getrennte **Gildesiegel**-Stapel.
12. Lege **4 schwarze Würfel** auf ihren Platz auf dem Spielplan.
13. Bestimme auf beliebige Weise den **Startspieler**.
14. Lege **je 1 Würfel mit dem Wert 1** in einer Nicht-Spielerfarbe auf das 1. und 2. Feld der Aktion **Die Gunst des Khan**.
15. Lege **je 1 Würfel mit dem Wert 1** in einer Nicht-Spielerfarbe auf je 1 Aktionsfeld der **Sonderstädte** (*Balkh, Baghdad, Hormuz*).
16. Lege **1 Würfel mit dem Wert 5** in einer Nicht-Spielerfarbe auf das untere der beiden blauen Aktionsfelder des 3. Buchs der im **Bücher**-Aktionsbereich.



1. Lege das **Automa-Tableau** neben den Spielplan.
2. Gib dem Automa 5 **Würfel** in seiner Spielerfarbe.
3. Gib dem Automa 11 **Handelsposten**.
4. Lege 1 zufälligen **Reisezielstreifen** so unter das Automa-Tableau, dass in der Reiseliste BEIJING und unter der Reisetabelle READY TO START zu lesen ist.
5. Lege je 1 Münze mit dem Wert 10 auf die **Sonderaktionsfelder** A/B/C/D des Automa-Tableaus.
6. Lege 1 zufälligen **Startauftrag** offen auf das **Sonderaktionsfeld** E des Automa-Tableaus.
7. Mische die 8 **Automa-Karten** und legen sie als verdeckten Stapel auf das zugehörige Feld des Automa-Tableaus.
8. Wähle 1 **Automa-Charakter**:
 - a. Wähle eine beliebige **Fähigkeitskarte** mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad (L1: leicht, L2: mittel, L3: schwer).
 - b. Nimm die zugehörige **Handelspostenkarte**
 - c. Lege die beiden gewählten Karten auf die entsprechenden Felder des Automa-Tableaus.



9. Setze die 11 **Handelsposten** auf die eingezeichneten Felder der **Handelspostenkarte**.

Wichtig: Während des Spiels nimmt der Automa die Handelsposten, genau wie du, immer von links und von oben nach unten, wenn er einen Handelsposten setzt. Dabei aufgedeckte Boni erhält der Automa sofort.

10. Stelle 1 seiner **Figuren** auf das **Feld 50 der Zählleiste** und 1 weitere seiner **Figuren** in die Stadt **Beijing**.

SPIELER

1. Nimm dir 1 **Spielertableau**.
2. Nimm dir 5 **Würfel** in deiner Spielerfarbe.
3. Stelle deine 11 **Handelsposten** auf die zugehörigen Felder des Spielertableaus.
4. Wähle 1 der **Startaufträge** und lege ihn offen auf eines der Felder für aktive Aufträge.
5. Stelle 1 deiner **Figuren** auf das **Feld 50 der Zählleiste** und 1 weitere deiner **Figuren** in die Stadt **Beijing**.
6. Lege 3 **Kamele** in dein Lager. Nimm 8 **Geld** und lege es in deinen Vorrat.
7. Nimm dir 3 **Zielkarten** vom Stapel.
8. Wähle 1 **Charakter** (es darf nicht der des Automas sein!).
9. Wähle 1 der 3 eben gezogenen **Zielkarten** und lege anderen beiden zurück in die Schachtel.
10. Nimm dir 1 **Übersichtskarte**.

REGELN FÜR DEN AUTOMA

Für alles, was in den nachfolgenden Automa-Regeln nicht beschrieben ist, gelten für den Automa die Standardregeln.

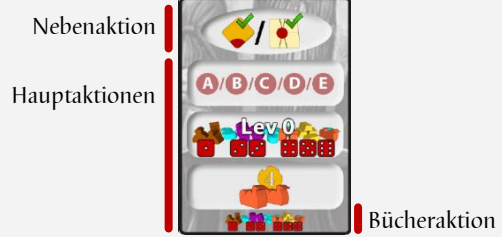
- Der Automa benötigt **weder Geld, Waren** noch **Kamele**.
- Der Automa erhält **keine Zielkarten**.
- Beim Reisen gelten die **Reisekosten** für den Automa immer als bezahlt.
- Um **Flüsse** zu überqueren, benötigt der Automa das **passende Gildensiegel**.
- Zum Erfüllen von **Aufträgen** oder **Aufwerten von Gildensiegeln**, muss der Automa **keine Kosten** (Geld, Waren, Kamele) bezahlen.
- Von **Aufträgen** und **Kontorbonus-Plättchen** erhält der Automa ausschließlich folgende **Boni**:
 - Schwarze Würfel
 - Reiseschritte
 - Neue Aufträge
 - Siegpunkte (SP)
- Den auf einigen **Aufträgen** abgebildeten **+1-Bonus** ignoriert der Automa.
- Erhält der Automa einen neuen Auftrag, legt er ihn offen auf das **Sonderaktionsfeld E** seines Automa-Tableaus. Liegen dort bereits Aufträge, legt er den neuen Auftrag **unter** diesen Stapel. Der Automa kann beliebig viele nicht erfüllte Aufträge besitzen.
- Der Automa erhält **keine Stadt- und Gildensiegelboni**.
- Falls nicht anders angegeben, würfelt der Automa keinen seiner Würfel.
- Nutzt der Automa ein **bereits besetztes Aktionsfeld**, gelten für ihn ebenfalls die Standardregeln. Mit der Ausnahme, dass der Automa **kein** Geld bezahlen muss.

SPIELZUG DES AUTOMAS

Zu Beginn einer Runde mischt du alle Automa-Karten und bildest einen verdeckten Automa-Karten-Nachziehstapel.

Sobald der Automa am Zug ist, ziehst du die **oberste Automa-Karte** und führst die abgebildeten Aktionen in folgender Reihenfolge aus:

1. **Nebenaktion** (falls vorhanden): Falls möglich führt der Automa die Aktion aus und führt dann die Hauptaktion aus.
2. **Hauptaktionen**: Der Automa führt die von oben nach unten **erstmögliche** Hauptaktion aus. Hierzu muss der Automa die entsprechende Anzahl von Würfeln besitzen (der Würfelwert spielt dabei keine Rolle).
Der Automa versucht immer zuerst, die Würfel seiner eigenen Farbe zu verwenden. Schwarze Würfel verwendet er nur, wenn sie zur Ausführung der Aktion benötigt werden.



Die letzte Hauptaktion der Automakarten ist immer eine **Bücher-**Aktion, die der Automa ausführt, wenn er keine der anderen Hauptaktionen ausführen kann.

Für den seltenen Fall, dass der Automa-Karten-Nachziehstapel aufgebraucht ist, bevor der Automa all seine Würfel verwendet hat, beendet der Automa seine Runde vorzeitig, ohne die restlichen Würfel einzusetzen.

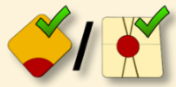
NEBENAKTIONEN DES AUTOMAS

NIMM 1 SCHWARZEN WÜRFEL



Der Automa nimmt sich 1 **schwarzen Würfel** (falls vorhanden).

WERTE 1 GILDENSIEGEL AUF ODER ERFÜLLE 1 AUFTRAG



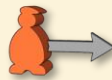
Überprüfe, ob sich nicht aufgewertete Gildensiegel oder unerfüllte Verträge auf dem Automa-Tableau befinden.

Ist dies der Fall, wertet er entsprechend der Priorität **A/B/C/D/E** entweder 1 Gildensiegel auf oder erfüllt einen Auftrag:

- Beim Aufwerten eines Gildensiegels auf einem der Sonderaktionsfelder **A/B/C/D** dreht der Automa das betreffende simple Gildensiegel auf die Rückseite. Er erhält dafür keinen Bonus.
- Beim Erfüllen eines Auftrags, nimmt sich der Automa den obersten Auftrag von Sonderaktionsfeld **E** und erhält alle für ihn in Frage kommenden Boni (*Siegpunkte, schwarzer Würfel, Reiseschritte, neue Aufträge*). Anschließend legt er den Auftrag verdeckt auf das Feld **Erledigte Aufträge** seines Tableaus.

HAUPTAKTIONEN DES AUTOMAS

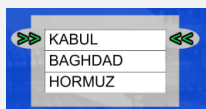
REISE ZUR NÄCHSTEN STADT



Der Automa führt diese Aktion nur aus, wenn er die die notwendigen Würfel zum Erreichen der nächsten Zielstadt besitzt.

Die Zielstadt findest du in der **Reisezielliste** auf dem Automa-Tableau. Der erste Eintrag dieser Liste entspricht immer der Stadt, in der sich die Figur des Automas aktuell befindet. Anschließend folgen die Städte, in die der Automa als nächstes in der entsprechenden Reihenfolge reisen wird.

Beispiel: In der Reiseliste links befindet sich der Automa gerade in Kabul und reist als nächstes über Baghdad nach Hormuz.



Ermittle zuerst die **notwendige Anzahl an Reiseschritten**, die der Automa benötigt, um sein **nächstes Reiseziel** zu erreichen. Abhängig von der ermittelten Anzahl, setzt der Automa seine Würfel auf folgendes **Aktionsfeld**:

1 Reiseschritt Reise-Aktionsfeld mit 1 Würfel

2 oder 3 Reiseschritte Reise-Aktionsfeld mit 2 Würfeln

Anschließend zieht der Automa seine Figur auf der Landkarte zur Zielstadt. Dort setzt er 1 **Handelsposten**, entfernt das **Kontorbonus-Plättchen** (falls vorhanden) und erhält den zugehörigen Kontorbonus (falls zutreffend).

Befinden sich in der Zielstadt **Aufträge**, nimmt sich der Automa den Auftrag, für die er meisten Siegpunkte erhält (bei Gleichstand

entscheidet er sich mit folgender Bonipriorität: *Aufträge, Reiseschritte, schwarzer Würfel, neuer Auftrag*) und legt den Auftrag offen unter den Stapel der nicht erfüllten Aufträge auf dem Automa-Tableau.

Abschließend schiebst du den **Reisezielstreifen** um 1 Position nach oben, sodass der oberste Eintrag in der Anzeige mit der Stadt übereinstimmt, in der sich die Figur des Automas jetzt befindet.

Wichtig: Erscheint nach den Verschieben des Streifens in der ersten Spalte der Reisetabelle **A/B/C**, entfernst du die Münze des zugehörigen Sonderaktionsfelds **A/B/C** vom Automa-Tableau.



Beispiel. Nachdem die Figur des Automas die Zielstadt Baghdad erreicht hat, schiebst du den Reisezielstreifen um 1 Position nach oben, sodass Baghdad ganz oben in der Reisezielliste steht. In der Reisetabelle erscheint dabei in der ersten Spalte **B**. Als nächstes entfernst du die Münze vom Sonderaktionsfeld **B** des Automa-Tableaus und schaltest dadurch ein neues Aktionsfeld für den Automa frei.

SONDERFÄLLE

- Nach dem Spielaufbau steht in der **Reisezielliste** nur BEIJING. Sobald der Automa zum ersten Mal eine Reiseaktion ausführen soll, schiebst du den Reisezielstreifen so weit nach oben, bis unten in der Reisezielliste die **ersten beiden** Städte zu sehen sind. Anschließend führst du die Reiseaktion wie beschrieben aus.
- Gibt es mehrere Routen zur nächsten Zielstadt, wählt der Automa die kürzeste. Zum Überqueren von Flüssen, benötigt er genau wie du das passende Gildesiegel. Andernfalls kann er diese Route nicht wählen.
- Manchmal muss der Automa zum Reisen mehr Würfel ausgeben als er eigentlich benötigt. **In diesem Fällen führt der Automa Reiseaktion dennoch aus, vorausgesetzt er hat dafür die notwendige Anzahl an Würfeln.**

***Beispiel:** Der Automa soll von Yangzou nach Fuzhou reisen, wozu genau 1 Reiseschritt und somit genau 1 Würfel notwendig ist. In diesem Beispiel befindet sich bereits 1 Würfel des Automa auf dem 1-Würfel-Reiseaktionsfeld und der Automa hat keine schwarzen Würfel mehr. In diesem Fall muss der Automa das 2-Würfel-Aktionsfeld zu verwenden, um die Reise auszuführen.*

Muss der Automa das **3-Würfel-Aktionsfeld** verwenden, reist er in dieser Reiseaktion gleich weiter in die übernächste Zielstadt der Reisezielliste, wobei er sowohl in der ersten als auch in der zweiten Zielstadt einen Handelsposten setzt.

Beispiel: Der Automa muss von Fuzhou nach Xian reisen, wofür er 2 Reiseschritte benötigt, also auch 2 Würfel. Befinden sich auf dem 2-Würfel-Reiseaktionsfeld bereits 2 seiner Würfel und hat er keine 2 schwarzen Würfel, muss er 3-Würfel-Reiseaktionsfeld benutzen. Besitzt er genügend Würfel, reist er in diesem Zug nicht nur nach Xian, sondern gleich in die nächste Zielstadt der Reiseliste und setzt dabei jeweils 1 Handelsposten in den Reisesstädten. Zudem schiebt er den Reisezielstreifen um 2 Positionen weiter, wobei alle dabei angezeigten Sonderfelder des Automa-Tableaus aufgedeckt werden.

- Der Automa erhält durch verschiedene Boni weitere Reiseschritte, bei der er seine Figur entsprechend in Richtung der nächsten Zielstadt vorwärts bewegt. Erreicht er dabei die Zielstadt, führt er die oben genannten Schritte durch (Setzen eines Handelspostens, Aktualisierung der Reiseziele, usw.).
- Erfüllt der Automa einen Auftrag durch den er 2 Reiseschritte erhält, bewegt er seine Figur maximal bis zur nächsten Zielstadt. Ist diese nur 1 Reiseschritt weit entfernt, verfällt der zweite Reiseschritt.

FÜHRE EINE BUCHAKTION AUS



Der Automa setzt **1 Würfel** auf 1 **Buch-Aktionsfeld**.

Das Ziel-Aktionsfeld bestimmt er mit einem Würfelwurf:

-  **Erstes** Buch (*Pfefferfeld*)
-  **Zweites** Buch (*Seidenfeld*)
-  **Drittes** Buch (*Goldfeld*)

Kann der Automa keinen Würfel auf das Aktionsfeld setzen (z. B., weil bereits ein anderer seiner Würfel auf dem Feld liegt und er keine weiteren schwarzen Würfel besitzt), setzt der Automa den Würfel auf das erste gültige Feld von rechts nach links (*Gold* → *Seide* → *Pfeffer*).

Der Automa erhält bei dieser Aktion keine Ware.

FÜHRE EINE BUCHAKTION

LEV 0 AUS



Der Automa setzt 1 Würfel das 1 Buch-Aktionsfeld auf dem sich keine Würfel befinden.

Befinden sich bereits auf allen Buch-Aktionsfeldern Würfel, führt der der Automa diese Aktion nicht aus.

Stehen mehrere Buch-Aktionsfelder zur Auswahl, entscheidet ein Würfelwurf über das Ziel-Aktionsfeld:

-  Erstes Buch (*Pfefferfeld*)
-  Zweites Buch (*Seidenfeld*)
-  Drittes Buch (*Goldfeld*)

Befinden sich auf dem erwürfelten Buch-Aktionsfeld bereits Würfel, setzt der Automa den Würfel auf das erste gültige Feld von rechts nach links (*Gold* $\rightarrow$ *Seide* $\rightarrow$ *Pfeffer*).

Der Automa erhält bei dieser Aktion keine Ware.

ERHALTE DIE GUNST DES KHAN



Sind beide Felder unbesetzt, würfelt der Automa 1 Würfel und legt diesen auf das linke Feld.

Befindet sich bereits auf einem der beiden Felder ein Würfel, setzt der Automa 1 Würfel mit dem Wert 6 auf das zweite Feld.

Der Automa erhält hierbei keinen Bonus.

NUTZE EINE STADTKARTENAKTION AUF DER LANDKARTE



Der Automa würfelt 1 Würfel, legt ihn auf die Stadtkarte einer Stadt, in der er einen Handelsposten besitzt und führt die **zugehörige Aktion** seiner **Fähigkeitskarte** aus.

Zur Bestimmung der Stadtkarte benötigst du die Reisetabelle. In dieser stehen unter den bereits vom Automa besuchten Städten, Zahlenwerte. Diese verändern sich während seiner Reise.

Der Automa würfelt zuerst 1W6 und setzt diesen auf die Stadtkarte, deren Zahlenwert dem Würfelwert entspricht. Ist diese Skatkarte bereits besetzt oder existiert keine Stadtkarte zu diesem Würfelwert, legt er den Würfel auf die Stadtkarte mit dem nächst höheren Wert (auf die 6 folgt dabei die 1).

Beispiel: Der Automa besitzt bereits Handelsposten in Yangzou und in Jaipur. Deren Stadtkarten haben entsprechend der Reisetabelle die Zahlenwerte 1, 2 und 3.

	BALKH	
	BAGHDAD	
	HORMUZ	
	XANADU	
1	YANGZOU	
	KASHGAR	
	PAGAN	
2	JAIPUR SX	
3	JAIPUR DX	

Der Automa würfelt 1 Würfel.

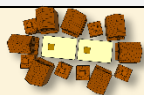
Bei einer 2 setzt er den Würfel auf die linke Stadtkarte in Jaipur.
Bei einer 4, 5 oder 6 setzt er ihn auf die Stadtkarte in Yangzou.
Bei einer 1 setzt er ihn auf die linke Stadtkarte in Jaipur, falls sich
auf der Stadtkarte in Yangzou bereits ein Würfel befindet.

Nach dem Setzen seines Würfels führt der Automa die auf seiner Fähigkeitskarte genannte Aktion aus.

Beispiel: Abha Basu erfüllt entsprechend seiner Fähigkeitekarte entweder 1 Auftrag oder erhält 6 SP.



NUTZE EINE STADTKARTENAKTION IM AKTIONSBEREICH



Der Automa legt 1 Würfel auf eine der beiden Stadtkarten, die sich im Aktionsbereich des Spielplans befinden.

Die Ziel-Stadtkarte bestimmt er mit einem Würfelwurf:



Nach dem Setzen seines Würfels führt der Automa die auf seiner Fähigkeitskarte genannte Aktion aus.

Beispiel: Abha Basu erhält entsprechend seiner Fähigkeitekarte 3 Jade.



WERTE 1 GILDENSIEGEL AUF



Entferne die Münze von Sonderaktionsfeld **D** des Automa-Tableaus (falls vorhanden).

Der Automa setzt 2 Würfel auf das **Gildensiegel-Aktionsfeld**, nimmt sich das Bauern-Gildensiegel und legt es mit der simplen Seite (*Raute*) nach oben auf das Sonderaktionsfeld **D** des Automa-Tableaus.

Besitzt der Automa bereits das Bauern-Gildensiegel, überspringt er diese Aktion.

NUTZE SONDERAKTIONSFELD DES AUTOMA-TABLEAUS



Der Automa führt diese Aktion nur aus, wenn sich auf mindestens einem der Sonderaktionsfelder **A/B/C/D/E** des Automa-Tableaus weder Münze, Gildensiegel, nicht erfüllter Auftrag noch ein Würfel befindet.

Sind mehrere Sonderaktionsfelder frei, entscheidet sich der Automa für Aktion mit absteigender Priorität **A/B/C/D/E**.

SONDERAKTIONSFELDER **A/B/C/D**:

Der Automa legt 2 Würfel auf das Gildensiegel-Aktionsfeld, nimmt sich das auf dem freien Sonderaktionsfeld abgebildete Gildensiegel und legt es mit der simplen Seite (*Raute*) nach oben auf das zugehörige Sonderaktionsfeld des Automa-Tableaus. Hierfür erhält der Automa keine Jade.

Beispiel: Das Sonderaktionsfeld **C** des Automa-Tableaus, auf dem das Schmuck-Gildensiegel abgebildet ist, ist frei (es befindet sich weder eine Münze noch ein Gildensiegel darauf). Der Automa nimmt sich 1 Schmuck-Gildensiegel und legt es mit der simplen Seite nach oben auf das Sonderaktionsfeld **C**.



SONDERAKTIONSFELD **E**:

Der Automa legt 1 Würfel auf das Aktionsfeld **Auftrag nehmen**. Dann nimmt er sich die beiden Aufträge, für die er die meisten Siegpunkte erhält und die in den Städten zur Verfügung stehen, in die er bereits einen Handelsposten gesetzt hat. Stehen mehr als 2 Aufträge zur Auswahl, entscheidet er sich mit folgender, absteigender Prioritätsreihenfolge: Aufträge, Reiseschritte, schwarze Würfel, neuer Auftrag. Er legt die beiden Aufträge mit der unerfüllten Seite nach oben auf das Sonderaktionsfeld **E**.

Diese Aktion führt der Automa nur aus, wenn er mindestens in einer Stadt, in der Aufträge ausliegen, einen Handelsposten besitzt.

SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Du erhältst Siegpunkte nach den Standardregeln.

Der Automa erhält bei der Schlusswertung Siegpunkte für:

• VERTRÄGE

Der Automa erhält **8 Siegpunkte**, falls er genauso viele oder mehr Aufträge erfüllt hat als du.

• WAPPEN

Der Automa erhält Siegpunkte für die **verschiedenen Wappen**, in denen er **Handelsposten** gesetzt hat.

Er erhält das **+1 Wappen**, wenn er das **Bauern-Gildensiegel** besitzt.

Zudem erhält nach folgender Regel **+X Wappen**:

Nimm alle vom Automa **erfüllte Aufträge** und lege davon so viele Aufträge zurück auf das Feld, wie auf der Handelspostenkarte neben angegeben.

Mit den restlichen Aufträgen deckst du jetzt so viele **+1-Felder** wie möglich auf der rechten Seite des Automa-Tableaus ab. Alle **nicht abgedeckten +1 Felder** zählen zur **Gesamtwappenanzahl** dazu!

Beispiel: Während des Spiels hat der Automa durch das Setzen von Handelsposten 6 verschiedene Wappen gesammelt. Zudem besitzt er das Bauern-Gildensiegel und hat insgesamt 6 Aufträge erfüllt.

Auf seiner Handelspostenkarte ist 4 abgebildet. Er lässt somit 4 der 6 erfüllten Aufträge auf dem Feld **Erfüllte Aufträge** liegen und deckt mit den anderen beiden Aufträgen 2 der **+1-Felder** des Automa-Tableaus ab. Es bleiben 3 der **+1-Symbole** sichtbar. Der Automa hat jetzt für die Wertung insgesamt 9 Wappen (6 für die Städte, 1 für das Bauern-Gildensiegel und 2 für die Handelspostenkarte) und erhält somit für die Wappenwertung 17 Siegpunkte.



• GILDENSIEGEL

Der Automa erhält für jedes vervollständigte Gildensiegel auf den Sonderaktionsfeldern **A/B/C** die auf seiner Handelspostenkarte angegebene Anzahl an Siegpunkten.

Beispiel: Im nebenstehenden Fall erhält der Automa 6 Siegpunkte für jedes Gildensiegel, das sich auf den Sonderaktionsfeldern **A/B/C** befindet



ANHANG

SYMBOLE DER FÄHIGKEITSKARTEN



Der Automa erhält 1 Jade.



Der Automa erhält 2 SP.



Siehe Hauptaktion WERTE 1 GILDENSIEGEL AUF



Der Automa erfüllt einen Auftrag von Sonderaktionsfeld **E**.