



SOLO-MODUS

Im Solo-Modus tretet ihr gegen einen fiktiven Spieler namens Automa an. Euer Ziel ist es, das Spiel mit mehr SP als der Automa zu beenden. Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad des Spiels anpassen, indem ihr Aktionskarten verschiedener Stufen auswählt und in den Expertenmodus wechselt.

GEMEINSCHAFTSBEREICH

A Richtet das Spiel ein, wie ihr es für ein klassisches 2-Spieler-Spiel tun würdet.

Einige Herausforderungskarten können im Solo-Modus nicht gespielt werden: *Commonwealth*, *Gentechnik*, *Globale Erwärmung*, *Ressourcenverknappung*, *Kreuzzüge*, *Religiöse Indoktrination* und *Reformation*.

SPIELERBEREICH

B Richtet das Spiel für einen einzelnen Spieler ein und spielt mit der Zivilisation eurer Wahl.

AUTOMAS BEREICH

C Platziert das Automa-Brett auf dem Tisch

- ① Standort der Zivilisation
- ② Standort der Interessenmarken
- ③ Standort der Aktionskarten

Platziert eine zufällig gezogene Zivilisationskarte, die sich von eurer eigenen unterscheidet, mit ihrer regulären Seite (A) nach oben, in dem dafür vorgesehenen Bereich.

Die Zivilisationskarten haben 2 Seiten: eine normale Seite (A) und eine Expertenseite (B). Weitere Erklärungen für die Expertenmodus-Regeln findet ihr am Ende dieses Heftes.



Jede Zivilisationskarte skizziert spezifische Prioritäten ④, die während des gesamten Spiels konstant bleiben.

Platziert die 5 Interessenmarker auf ihrer vorgesehenen Spur neben der Karte ② und beachtet dabei die gleiche Reihenfolge wie bei den Prioritäten ④. Die Interessen der Zivilisation werden sich im Laufe des Spiels weiterentwickeln. Der am weitesten links liegende Marker zeigt den Kartentyp an, an dem die Zivilisation derzeit am meisten interessiert ist, während der am weitesten rechts liegende Marker den am wenigsten bevorzugten Kartentyp darstellt.

⑤ Wählt als nächstes den Schwierigkeitsgrad des Automa aus. Das Bild am unteren Rand des Automa-Bretts gibt die Anzahl und den Level der Aktionskarten an, welche basierend auf seinem Schwierigkeitsgrad verwendet werden sollten. Die drei Stufen sind Niedrig (rot), Mittel (blau) und Hoch (gelb).



Es gibt 4 verschiedene Kategorien von Aktionskarten: Schlachten, Philosophie, Anführer und Wunder.

Wählt eine Karte aus jeder dieser Kategorien aus, und stellt sicher, dass diese den vom Automa angegebenen Schwierigkeitsgrad erfüllen.

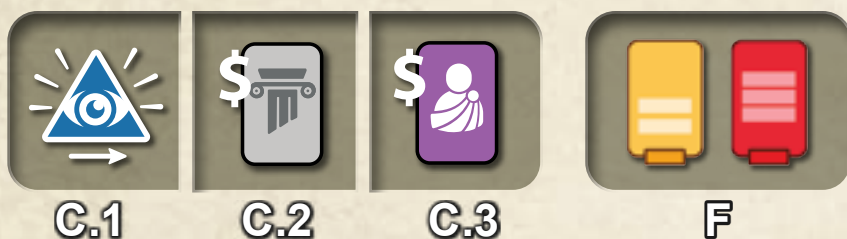
Legt diese Karten auf das Automa-Spielbrett.

Beispiel: Wenn ihr den zweiten Level spielen wollt, müsst ihr 1 Karte aus jeder der 4 Kategorien nehmen, von denen 1 hoch (gelb), 2 mittel (blau) und 1 niedrig (rot) ist.



SPIELABLAUF

Das Spiel folgt den Regeln eines klassischen Spiels, mit Ausnahme der 3 Schritte der Evolutions- und Kaufphase (Phase C) und den Schlachten während der Endrunden-Ereignisphase (Phase F). Während dieser Phasen muss der Spieler das Automa berücksichtigen. Die Aktionskarten zeigen die Runden an, in denen das Automa in Aktion tritt.



PHASE C.1 FORTSCHRITT DER PHILOSOPHIE

Während dieser Phase zeigt die Aktionskarte an, in welcher Runde das Automa auf dem Philosophierpfad voranschreitet.

Wenn das Automa auf eine Stufe vorrückt, welche der Spieler noch nicht erreicht hat, dreht zufällig einen der beiden Vorteile um und lässt den anderen verdeckt.

Wenn Ihr auf diese Stufe vorrückt, erhaltet ihr diesen Vorteil.

Wenn ihr gleichzeitig das gleiche Level erreicht, enthülle die beiden Vorteile und wählt denjenigen aus, den ihr möchtet.

Wenn das Automa eine Stufe erreicht, die ihr bereits erreicht habt, passiert nichts.



PHASE C.2 ERWERB VON WUNDERN

Während dieser Phase zeigt die Aktionskarte die Runde an, in der das Automa eine Wunderkarte kauft.

Das Level der Karte, die der Automa kaufen wird, ist auf der Aktionskarte angegeben.

Um zu bestimmen, welches Wunder der Automa kaufen wird, schaut auf seinen Interessenpfad. Der Automa kauft das Wunder, das dem am weitesten links auf dem Pfad angegebenen Typ entspricht.

Wenn kein Wunder dieses Typs verfügbar ist, berücksichtigt der Automa dann den zweitbevorzugten Typ, der auf seinem Interessenpfad angegeben ist, und setzt dies fort, bis er etwas findet, das dem entspricht, was er möchte.



Wenn mehrere Wunder des gleichen Levels und Typs verfügbar sind, nimmt das Automa die Karte, die sich am weitesten links auf dem Markt befindet.

Wenn kein Wunder des angegebenen Levels zugänglich ist, wählt das Automa ein Wunder eines niedrigeren Levels, das seine Interessen erfüllt.

Der Automa hat automatisch die Mittel, um seine gewünschten Einkäufe zu tätigen, wodurch die Notwendigkeit für Ressourcen- oder Würfelverwaltung entfällt.

Wenn beide die gleiche Karte kaufen möchten, bestimmen die jeweiligen Prioritätspfade, wer die Karte bekommt.

Wenn der Spieler Priorität hat, kauft das Automa eine weitere Karte entsprechend seines Interessenpfades.

PHASE C.3 ERWERB VON ANFÜHRERN

Die Regeln der Phase C.2 Erwerb von Wundern gelten auch in dieser Phase, in der es um den Kauf eines Anführers geht.



ÄNDERUNG DER INTERESSEN DES AUTOMA:

NACH EINER HERAUSFORDERUNG

Nach jeder Herausforderung rückt der Interessemarker, der dem Typ der Herausforderung entspricht, zwei Plätze nach rechts.



NACH EINER SCHLACHT

Sofort nach jeder Schlacht vergleicht die Macht des Automa mit eurer eigenen.

- ① Wenn das Automa eine geringere Kraft hat, verschiebt den Interessenmarker des militärischen Typs einen Platz nach links.
- ② Im Falle eines Gleichstands bleibt der Interessenmarker des militärischen Typs dort, wo er ist.
- ③ Wenn das Automa eine höhere Macht hat, verschiebt den Interessenmarker des militärischen Typs einen Platz nach rechts.



PHASE F. ENDRUNDE EREIGNISPHASE

HERAUSFORDERUNGEN

Der Automa nimmt an keiner Herausforderung teil, daher gewinnt er keine Bonuspunkte oder SP. Herausforderungen, die einen Spielervergleich beinhalten, sollten nicht im Solo-Modus enthalten sein. (siehe: Einrichtung - Gemeinschaftsbereich)

SCHLACHTEN



Der Automa nimmt systematisch an Schlachten teil. Seine Kraft wird auf der Grundlage der Kraft der Äußeren Bedrohung berechnet, die durch den Bonus oder den Malus, der auf der Karte der Schlachtenaktionen angegeben ist, modifiziert wird.

Der Automa verdient weder die Boni noch sammelt er die SP. Er ist nur da, um einen Rangvergleich für den menschlichen Spieler zu liefern. Das Ranking beinhaltet 3 Akteure: den Automa, den Spieler und die Äußere Bedrohung.

Um die Kraft des Automa darzustellen, verwendet einen Würfel einer anderen Farbe als eure eigene.

SPIELENDE

Das Spiel endet normalerweise am Ende von Runde 9. Die SP-Berechnung ist die gleiche wie in einem klassischen Spiel.

Vergleichen euren Punktestand mit der Summe der SP, die sich am unteren Rand der 4 Aktionskarten des Automa befinden.

Wenn ihr den Punktestand des Automa überschreitet, gewinnt ihr das Spiel.



EXPERTENMODUS

Wenn ihr den Solo-Modus beherrscht und eine größere Herausforderung sucht, dreht die Zivilisationskarte auf ihre Expertenseite (B), anstatt die reguläre Seite zu verwenden (A).

Jede Zivilisation verfügt über einzigartige Fähigkeiten, die dein Spielgeschehen stören werden.



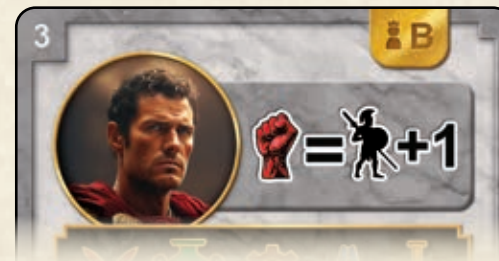
ÄGYPTEN

Wenn euer Fortschritt auf dem Bevölkerungspfad euch einen Botschafter gewährt, nehmt ihn nicht.



MAYA

Die Multiplikatoren der Vorteile auf dem Philosophiefad werden um 1 reduziert, was zu neuen Multiplikatoren von $x0 / x0 / x1 / x1 / x2$ führt.



ROM

Für jede Schlacht wird die Kraft des Automa um 1 erhöht, zusätzlich zu seinem regulären Modifikator.



CHINA

Die Kaufkosten aller Wunder erhöhen sich um 1 Bauherrn .



ASSYRIEN

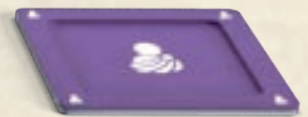
In Runde 6, neben den auf den Aktionskarten angegebenen Aktionen, steigt das Automa auch um eine Stufe auf dem Philosophiefad auf, baut ein Wunder der Stufe 2 und rekrutiert einen Anführer der Stufe 2.



ZIEL DES SPIELS

Um zu gewinnen, müssen eure SP die Summe der SP, die am unteren Rand jeder der 4 ausgewählten Aktionskarten angegeben sind, überschreiten.

AUFBAU



A



B

C

