

Revive - Mautoma-Variante

von Mauro Gibertoni; ins Deutsche übersetzt von Sören Textor

ALLGEMEINES

In dieser Variante versuchst du in 18 Runden möglichst viele Siegpunkte zu erhalten. Der Mautoma bringt dabei etwas mehr Interaktivität ins Spiel, sodass es einem Mehrpersonenspiel näher kommt. Seine Aktionen (Erkunden, Bevölkern, Bauen, Sammeln von Artefakten) steuerst du mithilfe seines Aktionsdecks, das aus insgesamt 6 Karten besteht, und seinem Mautoma-Tableau. Der Mautoma selbst sammelt dabei keine Siegpunkte.

Du solltest für diese Variante bereits mit den fortgeschrittenen Regeln der Revive-Kampagne vertraut sein.

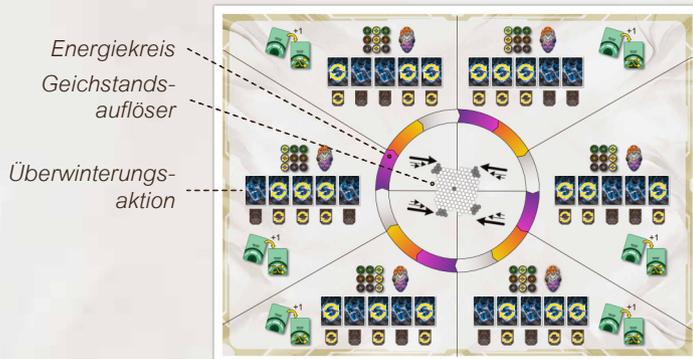
ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL

Zusätzlich zum Material des Grundspiels benötigst du hier noch:

• 6 Aktionskarten:



• 1 Mautoma-Tableau



In der Mitte des Tableaus befindet sich der **Energiekreis**, auf dem sich Mautomas Energiemarker während des Spiels im Uhrzeigersinn fortbewegt.

Innerhalb des Kreises befinden sich **4 Gleichstandsaflöser**, die der Mautoma verwendet, wenn die Auswahl während seinen Aktionen nicht eindeutig ist.

Außerhalb des Kreises befinden 6 Bereiche mit Anweisungen, welche Spielmaterialien Mautoma während seiner **Überwinterung** ersetzt bzw. entfernt.

Das benötigte Zusatzmaterial findest du im Anhang Ende dieser Regeln.

SPIELVORBEREITUNG

Baue das Spiel für eine reguläre 2-Personen-Partie mit den nachstehenden Änderungen auf.

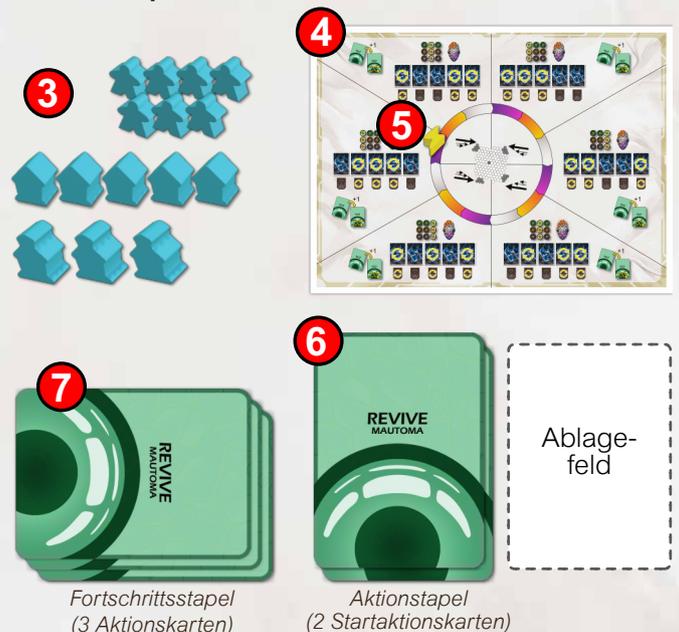
Spielplan

- Lege **8 große Artefakte** aus
- Ihr spielt **ohne** das **Spielendeplättchen**
- Mautoma verwendet **keine** Spielfiguren

Dein Spielbereich

- Du erhältst **6 Bürger*innen-Karten**:
 - Entweder **6 Startbürger*innen-Karten** (Set A, B, C oder D);
 - oder -
 - **Drafting**: Ziehe **5 Startbürger*innen-Karten**, behalte 2 davon, wiederhole das, bis du **6 Karten** hast.
- Du beginnst das Spiel und erhältst **1 Kristall**.

Mautomas Spielbereich



- 1 Mautoma erhält **5 kleine** und **3 große Gebäude**, **7 Bevölkerungsfiguren** sowie **1 Energiemarker**. Das restliche Spielmaterial benötigt er nicht und kommt zurück in die Schachtel.
- 2 Lege das **Mautoma-Tableau** in seinen Spielbereich.
- 3 Lege seinen **Energiemarker** auf ein beliebiges Feld des Energiekreises auf dem Mautoma-Tableau.
- 4 Mische seine **beiden Start-Aktionskarten (S)** rechts oben auf der Vorderseite) und lege sie verdeckt als **Aktionsstapel** in seinen Spielbereich.
- 5 Entferne 1 zufällige seiner 4 restlichen Aktionskarten und lege diese unbesehen in die Schachtel. Mische die 3 übrig gebliebenen Karten und lege sie verdeckt als **Fortschrittsstapel** quer neben den Aktionsstapel.

SPIELABLAUF

Dein Spielzug

Dein Zug erfolgt wie im Standard-Zweipersonenspiel. In diesem darfst du bis zu 2 Aktionen oder 1 Überwinterung durchführen. Anders als im regulären Solospiel, kannst du während der Überwinterung keine ausliegenden Bürger*innenkarten, Maschinenplättchen oder Slot-Module austauschen.

Klarstellungen

Bevölkerungsaktion

- Stellst du eine **Bevölkerungsfigur** auf einen Ort, auf dem sich bereits eine des Mautomas befindet, zahlst du das zusätzlich erforderliche **Buch** an den allgemeinen Vorrat.
- Stellst der Mautoma eine **Bevölkerungsfigur** auf einen Ort, auf dem sich bereits eine von deinen befindet, erhältst du **1 Buch** aus dem allgemeinen Vorrat.

Sonstiges

- Nutzt du deinen **Schalter**, kopierst du den oberen Effekt einer **ausliegenden Bürger*innenkarte** und wirfst diese danach ab.
- Erhältst du **letzte große Artefakt**, erhältst du **kein** Spielendeplättchen. Für jedes weitere Artefakte, das du erhältst, nimmst du dir wie gewohnt ein kleines Artefakt.

Mautomas Zug

Ob der Mautoma eine normale Aktion ausführt oder überwintert, entscheidet sein Aktionsstapel:

• Befinden sich noch Karten im Aktionsstapel?

1. Er zieht **1 Aktionskarte** vom Aktionsstapel und deckt sie auf.
2. Er bewegt seinen **Energiemarker** auf dem Energiekreis des Mautoma-Tableaus um so viele Felder weiter, wie links oben auf der Aktionskarte angegeben.
3. Er führt die auf der Aktionskarte abgebildete **Aktion** aus.
4. Er **beendet seinen Zug**.

• Ist Aktionsstapel ist aufgebraucht? Dann "Überwinterung":

1. Er entfernt **1 großes Artefakt** der Farbe, die der Farbe des aktuellen Feldes seines Energiemarkers entspricht, aus dem Spiel. Sind alle Artefakte dieser Farbe aufgebraucht, entfernt er das nächstmögliche große Artefakt in der Farbe eines der nächsten Energiekreisfelder.
2. Er ersetzt die im aktuellen äußeren Bereich des Energiemarkers auf dem Mautoma-Tableau abgebildeten **Bürgerkarten**, **Slotmodulplättchen** und **Maschinenplättchen** der Auslage durch neue aus dem Vorrat.
3. Er fügt die oberste Karte des **Fortschrittsstapels** den abgeworfenen Aktionskarten hinzu und mischt diese Karten zu einem neuen Aktionsstapel (dieser enthält nun 1 Karte mehr).
4. Er **beendet seinen Zug**.

SPIELEND

Das Spiel endet nach **18 Runden**, sobald der Mautoma seine 4. Überwinterung durchführen müsste. (Da er jetzt keine Fortschrittskarten mehr hat, führt diese aber nicht mehr durch.)

Bestimme deine Siegpunkte gemäß den Standardregeln und vergleiche deine Gesamtpunktzahl mit der nebenstehenden Tabelle.

<100	Du hast verloren
100+	Du hast überlebt
110+	Kleiner Sieg
120+	Normaler Sieg
130+	Großer Sieg
150+	Überragender Sieg
170+	Utopie

KARTENBESCHREIBUNG



- Der Mautoma bewegt seinen **Energiemarker** 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter.
- Er errichtet **1 Gebäude** auf einem **Wüstenfeld** innerhalb einer Reichweite von 3 Feldern (siehe **BAUEN**). Kann er kein Gebäude errichten, beendet er seinen Zug.



- Mautoma bewegt seinen **Energiemarker** 2 Felder im Uhrzeigersinn weiter.
- Er **bevölkert 1 Ort** innerhalb einer Reichweite von 3 Feldern (siehe **BEVÖLKERN**). Ist das nicht möglich, **errichtet** er **1 Gebäude** auf einem **Wüstenfeld** innerhalb einer Reichweite von 3 Feldern (siehe **BAUEN**). Kann er keine der beiden Aktionen ausführen, beendet er seinen Zug.



- Mautoma bewegt seinen **Energiemarker** 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter.
- Er erkundet **1 verdecktes Gebietsplättchen** innerhalb einer Reichweite von 3 Feldern (siehe **ERKUNDEN**). Befindet sich kein verdecktes Gebietsplättchen in der Reichweite, beendet er seinen Zug.



- Mautoma bewegt seinen **Energiemarker** 2 Felder im Uhrzeigersinn weiter.
- Er erkundet **1 verdecktes Gebietsplättchen** innerhalb einer Reichweite von 3 Feldern und **bevölkert 1 Ort** innerhalb derselben Reichweite. (siehe **ERKUNDEN**, **BEVÖLKERN**). Befindet sich kein verdecktes Gebietsplättchen in der Reichweite, überspringt er die Erkundungsaktion. Kann er die Bevölkerungsaktion nicht ausführen, beendet er seinen Zug.



- Mautoma bewegt seinen **Energiemarker** 3 Felder im Uhrzeigersinn weiter.
- Er erkundet **1 verdecktes Gebietsplättchen** innerhalb einer Reichweite von 3 Feldern und **errichtet 1 Gebäude** auf einem **Wüstenfeld** innerhalb derselben Reichweite (siehe **ERKUNDEN**, **BAUEN**). Befindet sich kein verdecktes Gebietsplättchen in der Reichweite, überspringt er die Erkundungsaktion. Kann er kein Gebäude errichten, beendet er seinen Zug.



- Mautoma bewegt seinen **Energiemarker** 4 Felder im Uhrzeigersinn weiter.
- Er erkundet **1 verdecktes Gebietsplättchen** innerhalb einer beliebigen Reichweite und **bevölkert 1 Ort** innerhalb einer beliebigen Reichweite (siehe **ERKUNDEN**, **BEVÖLKERN**). Befindet sich kein verdecktes Gebietsplättchen in der Reichweite, überspringt er die Erkundungsaktion. Kann er die Bevölkerungsaktion nicht ausführen, beendet er seinen Zug.

MAUTOMAS AKTIONEN

ERKUNDEN

Mautoma erkundet **kostenlos 1 Gebietsplättchen** innerhalb der auf der Aktionskarte angegebenen Reichweite.

Belohnungen ignoriert er dabei. Gemäß den Standardregeln muss dieses Gebietsplättchen an den Abgrund oder an ein bereits offenes ausliegendes Gebietsplättchen angrenzen.

Stehen mehrere Gebietsplättchen zur Auswahl, entscheidet er mithilfe des **GLEICHSTANDSAUFLÖSERS** im Energiekreis, welches er davon wählt.

Das ausgewählte Gebietsplättchen deckt er auf und platziert es so, wie er es aufgedeckt hat.

BEVÖLKERN

Mautoma stellt **kostenlos 1 Bevölkerungsfigur** auf ein gültiges Ortsfeld innerhalb der auf der Aktionskarte angegebenen Reichweite.

Von den in Frage kommenden Orten (egal ob klein oder groß) wählt Mautoma wenn möglich unbesetzte Orte, sonst bereits besetzte.

Stehen mehrere Orte zur Auswahl, entscheidet er mithilfe des **GLEICHSTANDSAUFLÖSERS** im Energiekreis, in welchen davon er seine Bevölkerungsfigur stellt.

BAUEN

Mautoma errichtet **kostenlos 1 Gebäude** auf einem **leeren Wüstenfeld** innerhalb der auf der Aktionskarte angegebenen Reichweite. Ob er ein großes oder kleines des Gebäudes errichtet, ist egal, da er weder die Kosten bezahlen muss, noch irgendwelche Belohnungen dafür erhält.

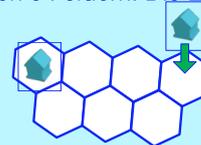
Von den in Frage kommenden Wüstenfeldern wählt Mautoma das Feld, für das ein menschlicher Spieler die größte Anzahl an Belohnungen erhalten würde (egal welcher Art; einschließlich kleiner und großer Kristalle). Seefelder zählen dabei doppelt, wenn zu diesem noch kein Gebäude des Mautomas benachbart ist; sonst 0.

Stehen mehrere Felder zur Auswahl, entscheidet er mithilfe des **GLEICHSTANDSAUFLÖSERS** im Energiekreis, auf welchem dieser Felder er das Gebäude errichtet.

REICHWEITE / ENTFERNUNG

Im Unterschied zur **Entfernung**, mit der du die Nahrungskosten ermittelst, zählt bei der **Reichweite** das Zielfeld mit.

Im unteren Beispiel errichtet der Mautoma sein Gebäude mit einer Reichweite von 3 Feldern. Die Entfernung hingegen beträgt nur 2.



GLEICHSTANDSAUFLÖSER

Diese findest du im Energiekreis auf dem Mautoma-Tabelau. Mautoma verwendet sie immer dann, wenn er sich während einer Aktion zwischen mehreren Feldern/Plättchen entscheiden muss.

Es gibt 4 Gleichstandsauflöser, die sich in den einzelnen Segmenten des Energiekreises befinden. Mautoma verwendet immer das Segment, in dem sich aktuell sein Energiemarker befindet.

Der dicke Pfeil gibt an, von wo und in welche Richtung er zeilenweise mit der Suche startet. Die dünnen Pfeile geben an, ob er zeilenweise nach oben oder unten weitersucht.

Mautoma wählt immer das erste zur Auswahl stehende Feld, auf das er bei der Suche trifft.

SONDERREGELN MIT STAMM]0x49[

Spielst du diesem Stamm und Mautoma stellt ein Gebäude oder eine Bevölkerungsfigur auf deinen Marker, geht ihr wie folgt vor:

- Mautoma errichtet zuerst seine kleinen und dann seine großen Gebäude.
- Mautoma platziert seine Bevölkerungsfiguren aufsteigend nach deren Kosten (2-3-3-3-4-4-4 Bücher);
- Die entsprechenden Ressourcen erhältst du aus dem allgemeinen Vorrat.

MAUTOMAS AKTIONEN (BEISPIELE)

BAUEN

Mautoma (blau) soll 1 Gebäude auf einem Wüstenfeld innerhalb einer Reichweite von 3 Feldern errichten.



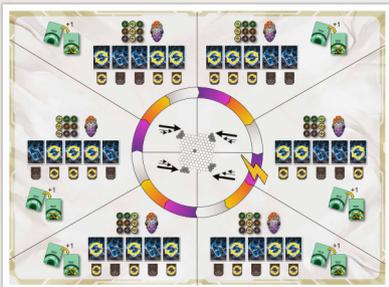
In der Abbildung siehst du die Anzahl von Belohnungspunkten aller in Frage kommenden Wüstenfelder. Mautoma errichtet sein Gebäude auf dem Wüstenfeld mit dem höchsten Wert, hier auf dem Feld mit der 4.

ERKUNDEN

Mautoma (blau) soll 1 verdecktes Gebietsplättchen innerhalb einer Reichweite von 3 Feldern erkunden.



Er muss sich zwischen den in der Abbildung rot/blau gekennzeichneten Plättchen entscheiden.



Der zum Einsatz kommende Gleichstandsauflöser befindet sich im rechten unteren Segment des Energiekreises, da sich dort Mautomas Energiemarker befindet. Demzufolge soll er das erste zur Auswahl stehende Plättchen von unten links, zeilenweise von rechts nach links nach oben weitersuchend, wählen. Er wählt hier das blau markierte Plättchen.

BEVÖLKERN

Mautoma (blau) soll 1 Bevölkerungsfigur innerhalb einer Reichweite von 3 Feldern platzieren.



In der Abbildung sind die in Frage kommenden Orte rot bzw. blau gekennzeichnet.

Da die Wahl nicht eindeutig ist, nutzt Mautoma den Gleichstandsauflöser im rechten oberen Segment seines Energiekreises, da sich dort sein Energiemarker befindet. Gemäß des Auflöser, soll er das erste Feld beginnend von oben rechts, zeilenweise von links nach rechts weitergehend, wählen.

In diesem Fall stellt der Mautoma die Bevölkerungsfigur auf das grüne Feld und du erhältst 1 Buch, da du in diesem Ort bereits bevölkerst hast.

ÜBERWINTERN

Hier ist der äußere Bereich des Energiekreises relevant, in dem sich aktuell Mautomas Energiemarker befindet:



Im Beispiel oben machst du folgendes:

- Ⓐ Entferne 1 weißes, großes Artefakt
- Ⓑ Ersetze die ersten beiden sowie die letzte Bürger*innenkarte
- Ⓒ Ersetze die ersten beiden sowie das letzte Slot-Modul-Plättchen
- Ⓓ Ersetze jeweils das letzte Maschinenplättchen jeder Farbe
- Ⓔ Füge Mautomas Aktionsdeck 1 Fortschrittsaktionskarte hinzu und mische seine Aktionskarten zu einem neuen Aktionsstapel



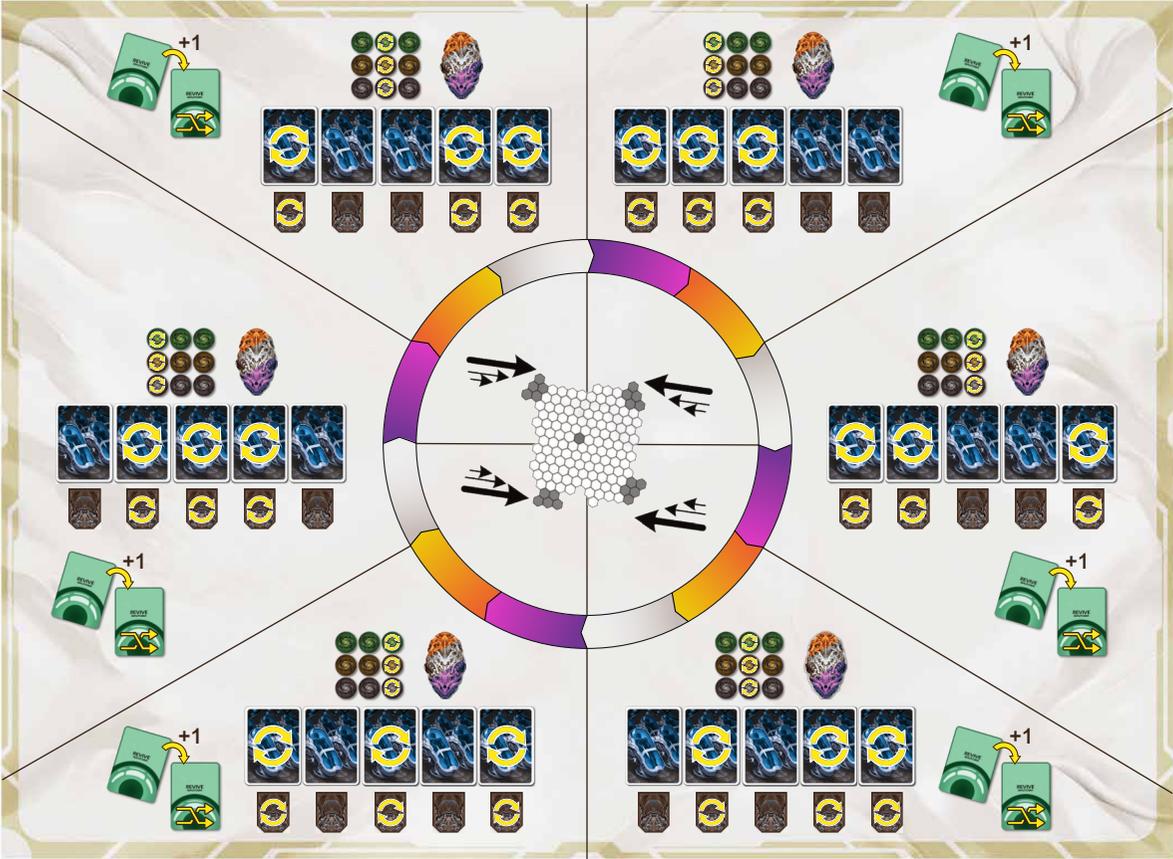
Autor dieser inoffiziellen Solovariante: Mauro Gibertoni
Spieletester: Jörg Hennek, Remi Freriks, Paul Devlin, Matteo Coppolaneri

Kontakt: maurogibertoni@gmail.com

Deutsche Übersetzung: Sören Textor

Besonderer Dank an Aporta Games, für die Erlaubnis die original Illustrationen des Spiels verwenden zu dürfen.

Weitere Mautomas findest du unter www.mautoma.com



1

S



Feld mit den meisten Bonuspunkten
(2 Punkte pro neuem Seefeld)



3

2

S



Unbesetzter Ort
Besetzter Ort



Feld mit den meisten
Bonuspunkten
(2 Punkte pro
neuem Seefeld)



3

1



3

2



+



Unbesetzter Ort
Besetzter Ort



3

3



+



Feld mit den meisten
Bonuspunkten
(2 Punkte pro
neuem Seefeld)



3

4



+



Unbesetzter Ort
Besetzter Ort



∞

