

SCYTHE AUTOMA

ONTWERPER: MORTEN MONRAD PEDERSEN
ASSISTENT-ONTWERPER: DAVID STUDLEY
SPECIAAL ADVISEUR: LINES J. HUTTER

Maak je geen zorgen wanneer je niet de tijd, de mogelijkheid of de wil hebt om een spelgroep samen te brengen. Wij hebben iets voor je. Automa, de kunstmatige tegenspeler die we in dit regelboekje introduceren, laat je toe om het spel solitair te spelen.

COMPONENTEN

19 Automakaarten

4 Automa
sterrenkaarten

8 Automa
referentiekaarten



NOOT VAN DE ONTWERPER: De oorsprong van deze solo-variant is terug te leiden naar de Tuscany-uitbreiding voor *Viticulture*, een spel dat zich afspeelt in premodern Italië. Terwijl we de variant bedachten wilden we een woord om de kunstmatige tegenspeler te beschrijven. "Automa"—het Italiaanse woord voor "Automaat"—was perfect en leeft nu voort in *Scythe*.

NOOT VAN DE ONTWERPER: Experimentele regels om met gelijk welk aantal menselijke en Automa-spelers (max. 5) te spelen kan je vinden op: <https://boardgamegeek.com/thread/1469589>

DE AUTOMA

Als de speler volg je dezelfde regels als je zou volgen in een spel tegen een menselijke speler. Maar de Automa volgt eenvoudigere regels, bewust ontworpen om de Automa zo eenvoudig mogelijk draaiend te houden.

De Automa:

- Heeft geen rekruten, gebouwen, opwaarderingen of doelkaarten.
- Past nooit zijn populariteit aan.
- Produceert geen grondstoffen.
- Betaalt geen kosten om acties te nemen.
- Gebruikt geen tunnels.
- Gebruikt geen factie- of mechvaardigheden van zijn spelmat.
- Heeft geen spelmat.
- Beschouwt meren als normale gebieden (zeshoeken) en kan elke rivier oversteken nadat een specifiek punt in het spel bereikt is.
- Trekt gevechtseenheden terug naar zijn factiemat.
- Plaatst zijn sterren anders.

Je hoeft deze verschillen niet te memoriseren: ze worden herhaald in de relevante delen van het regelboekje.

VOORBEREIDING

De spelersvoorbereiding verloopt zoals gebruikelijk voor jou. Het spelbord en de kaarten worden opgezet zoals voor een 2-spelersspel (gebruik 3 Fabriekkaarten). Voor de Automa neem je volgende stappen:

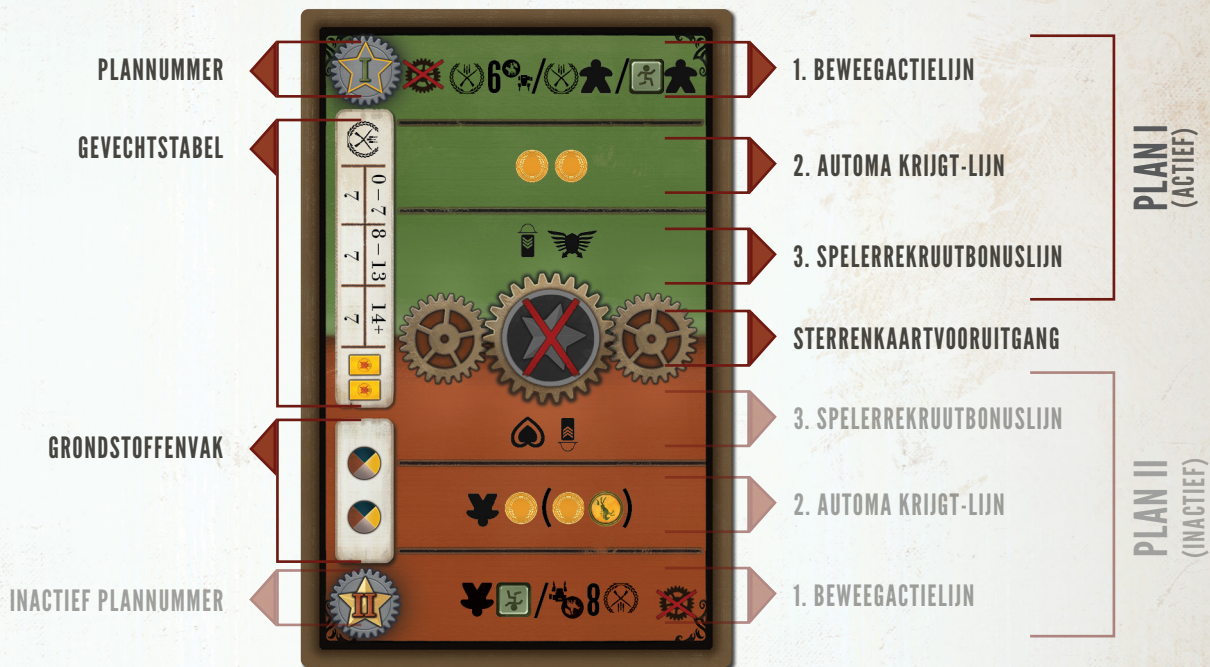
- Geef de Automa een factiemat voor een factie van jouw keuze, gebaseerd op de soort spelervaring die je wil. Voor je eerste spel raden we aan om een factie te kiezen met een thuisbasis ver weg van de thuisbasis van je eigen factie.
- Geef de Automa kracht- en gevechtskaarten zoals aangegeven op zijn mat (plaats ze met de beeldzijde naar beneden zonder ernaar te kijken).
- Geef de Automa 5 munten.
- Plaats Automa's populariteitmarker op plaats 10 van het populariteitspoor. De marker blijft daar het hele spel staan.
- Plaats 2 werkers en het karakter op het bord, net zoals je voor een menselijke speler zou doen.
- Plaats mechs, sterren en de overblijvende werkers op Automa's factiemat.
- Kies één van de vier Automa-sterkaarten om de moeilijkheidsgraad in te stellen. Plaats een technologieblokje op plaats "I" op het sterrenspoor. Het is ten zeerste aanbevolen om de "Autometta" sterkaart te gebruiken tot je Automa minstens één keer op dat niveau verslaan hebt. (Noot: De sterkaarten hebben verschillende namen voor je tegenstander, maar dit regelboekje zal de algemene term "de Automa" gebruiken voor alle moeilijkheidsniveaus.)
- Schud de 19 Automa-kaarten en plaats ze met de beeldkant naar beneden terwijl je plaats laat voor 2 aflegstapels ernaast (de hoofdaflegstapel en de aflegstapel voor gevechten). Schik de kaarten zodat ze allemaal in dezelfde richting liggen, met de "I" bovenaan.



AUTOMABEURTEN

Jij bent eerst aan de beurt, gevolgd door de Automa. Zo ga je afwisselend het hele spel door tot een van jullie zijn zesde ster plaatst. Elke beurt van de Automa wordt aangestuurd door een Automakaart.

AUTOMAKAARTEN




VOORBEELD AUTOMAKAART

- Het groene deel van de kaart wordt Plan I genoemd en dit plan zal gebruikt worden bij het begin van het spel. Nadat een specifieke gebeurtenis plaatsvindt, wordt de hele stapel, 180 graden gedraaid en gebruikt Automa het rode deel, plan II, voor de rest van het spel (deze wissel wordt in detail beschreven in "Sterren en de Planwissel".) Het plan dat momenteel bovenaan staat is het actieve plan en bepaalt welke acties de Automa uitgedokterd heeft voor de huidige beurt.
- De grijze ster met de rode X in het midden van de kaart duidt aan dat je de marker op de sterkaart niet moet verschuiven.
- Als je de kaart zijwaarts draait wordt de Gevechtstabel linksonder gebruikt om gevechten af te handelen.
- Het Grondstoffenvak linksonder bepaalt het aantal grondstoffen dat op een gebied geplaatst wordt als je een gebied veroverd van de Automa.
- De Gevechtstabel en het Grondstoffenvak worden los van het actieve Plan gebruikt en de achtergrondkleur heeft hier geen effect op.

Als je ooit een kaart moet trekken en er zijn er geen meer over in de Automastapel, schud je alle 19 kaarten van beide aflegstapels en trek je daarna.

STAPPEN IN EEN AUTOMABEURT

De beurt van een Automa bestaat uit volgende stappen:

1. **TREK EEN AUTOMAKAART** en plaats deze met de beeldzijde zichtbaar bovenop de hoofdaflegstapel met het actieve plan bovenaan. Als je het Autometta-moeilijkheidsniveau speelt en  staat op de eerste rij van het actieve plan, sla je deze Automabeurt over.


2. **VOLG HET ACTIEVE PLAN** van boven naar onder:

- Voer één Automa **Beweegactie** uit.
- De Automa **krijgt dingen**.
- Je kan een **rekrutbonus** krijgen.

BEWEEGACTIES UITVOEREN (STAP 2A)

De symbolen op de eerste rij van het plan vertellen je welke Beweegacties geprobeerd worden (er wordt er maximaal één uitgevoerd). Doe het volgende:

- Te beginnen bij het meest linkse symbool schat je in of het symbool de Automa aangeeft een geldige Beweegactie te doen. Als de Beweegactie niet geldig is, ga je door naar het volgende symbool in de rij.
NOOT: Een eenheid laten "bewegen" naar het gebied waar hij al is kan een geldige zet zijn.
- Zodra een geldige beweging is uitgevoerd **voer je geen verdere bewegingen uit op deze rij**.
- Als geen enkel symbool op de eerste rij een geldige Beweegactie genereert, voert de Automa deze beurt geen Beweegactie uit.
- Acties tussen haakjes met een factie-icoon worden **enkel overwogen als de Automa die factie speelt**.

Eens het blokje op de sterrenkaart de plaatsen met een  verlaat (zie "Pas de sterrenkaart aan") beschouwen alle Automa-eenheden (ook werkers) meren als normale gebieden en kunnen ze elke rivier oversteken. Tot dat gebeurt blijven Automa-eenheden beperkt tot het eiland van de factie.

Wanneer een eenheid wordt gekozen om te bewegen, kiest Automa er een zo dicht mogelijk bij zijn thuisbasis. Wanneer een eenheid geplaatst wordt en meerdere gebieden zijn evenwaardige opties, kiest de Automa een gebied zo dicht mogelijk bij de Fabriek: de Automa wil wegbewegen van zijn thuisbasis en zijn eenheden concentreren rond de Fabriek.

In gevallen waarbij de gelijke stand niet gebroken wordt door nabijheid bij de thuisbasis of de Fabriek kies je de eenheid of het gebied dat eerst zou komen als je doorheen de gebieden ging op het bord in normale Nederlandse leesvolgorde. Dus, start met het meest linkse gebied op de bovenste rij, ga naar rechts, dan de rij eronder, enz. (Zie "Beweeg Werker" voor een voorbeeld van deze regel.)

Alle Beweegacties volgen dezelfde vijf-stappen-procedure en gebruiken het buurten-concept.

NOOT: In Scythe worden aanvalsacties ook beschouwd als Beweegacties.

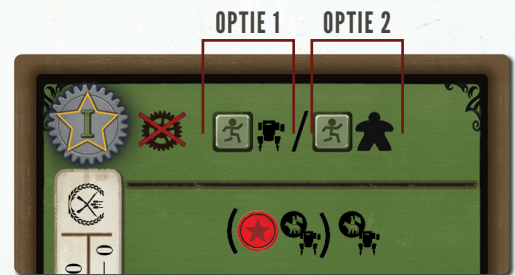
3. **PAS DE STERRENKAART AAN** indien zo aangegeven om Automa's vooruit te laten gaan naar een volgende ster.

NOOT: De Beweegactie wordt uitgevoerd voor de krijdingen-actie. Eenheden kunnen dus niet bewogen worden in dezelfde beurt als ze verkregen zijn.

NOOT: Net zoals in het spel met meerdere spelers eindigt het spel onmiddellijk nadat iemand zijn zesde ster plaatst. Dat wil zeggen dat de verdere acties op de kaart niet meer uitgevoerd worden als een actie van de Automakaart ertoe leidt dat de zesde ster geplaatst wordt.



Voorbeeld van een Automakaart met twee mogelijke Beweegacties. Het meest linkse symbool geeft aan dat Automa de beurt overslaat als je op Autometta-niveau speelt.



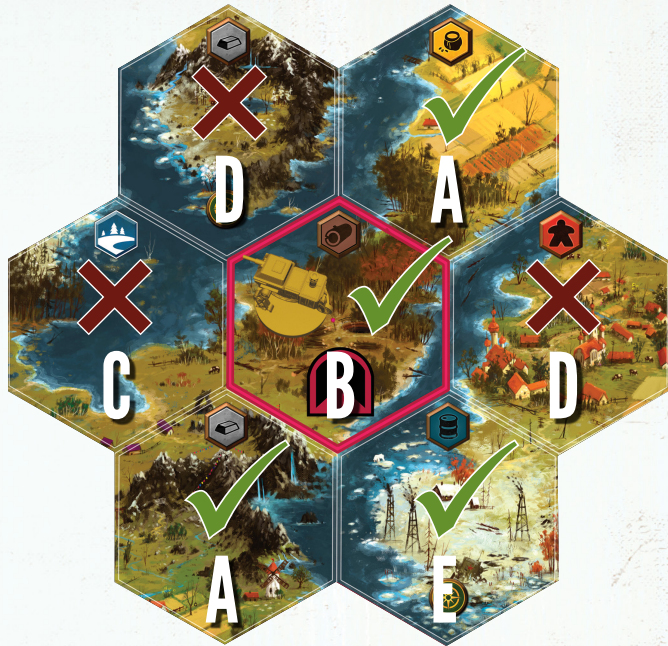
NOOT VAN DE ONTWERPER: Het bewegingssysteem heeft een leercurve en de eerste keer dat je speelt zal het wat tijd vragen. Naarmate je meer ervaring opdoet, zal alles veel sneller beginnen gaan en zal je merken dat het niet nodig is om elk mogelijk gebied te overlopen. Je zal leren om de relevante gebieden sneller te zien. Bv. voor de Beweeg Werker-actie zal je enkel focussen op de gebieden waar de Automa al veel eenheden heeft en voor Beweeg Mech/Karakter zal je enkel focussen op de gebieden dichtbij de gevechtseenheden van de menselijke speler. In de meeste gevallen zal je in staat zijn om visueel 1-4 gebieden te identificeren die relevant kunnen zijn, terwijl al de rest genegeerd kan worden.

BUURTEN

De *buurt* van een eenheid is het gebied waar de eenheid zich bevindt, plus de gebieden die de eenheid kan bereiken met een beweging van één gebied. Met enkele uitzonderingen zal dit eenvoudigweg het gebied zijn waar de eenheid zich

bevindt en de zes omliggende gebieden.

Eenheden op thuisbasisen hebben geen buurten. Maar de Automa-thuisbasis zelf heeft wel een buurt die bestaat uit de twee gebieden die grenzen aan het thuisgebied.



VOORBEELDILLUSTRATIE 1: De buurt van een Crimea-mech gecontroleerd door een **menselijke speler**.



VOORBEELDILLUSTRATIE 2: De buurt van een **Automa-eenheid** nadat hij de mogelijkheid heeft verkregen om over water te bewegen.

VOORBEELD 1: De illustratie hierboven toont de buurt van een Crimea-mech die gecontroleerd wordt door een menselijke speler die de Rivierloop-mech al geplaatst heeft (de Crimea-factie kan rivieren oversteken naar boerderijen (☼) en toendra (☁)). De redenen waarom een gebied wel of niet in de buurt van de mech is, zijn:

- A: Direct verbonden via land.
- B: Het huidige gebied van een eenheid is in zijn buurt.
- C: Eenheden van een menselijke speler met de Crimea-factie kunnen niet op meren.
- D: Deze gebieden zijn gescheiden door een rivier waar de Crimea-factie niet over kan.
- E: De Crimea-factie kan rivieren oversteken naar toendra (☁).

VOORBEELD 2: Als dezelfde eenheid uit het vorige voorbeeld een Automa-mech was geweest en de Automa had de mogelijkheid verkregen om over water te bewegen (zie "Pas de Sterrenkaart aan") zou de buurt bestaan uit de eenheid waar hij zich bevindt plus de zes omliggende gebieden.

AUTOMA TELEPORTATIE

Uit Encyclopedia Automa: Het is een bekend feit dat alle Automa-eenheden toestellen bij zich dragen die schools Automa-Teleportalen genoemd worden, die elke Automa-eenheid toelaat om instant naar de locatie van gelijk welke andere Automa-eenheid te teleporteren, waarna ze zich verder kunnen bewegen op normale manier. Hoe ze hierin slagen is nog altijd voer voor hele debatten, met theorieën rond wormgaten, kwantumtunnels en ruimteflitsreizen.

In speltermen wil dit zeggen dat alle Automa-eenheden zich kunnen bewegen naar elk gebied in de buurt van eender welke Automa-eenheid, met slechts hun ene Beweegactie.

BEWEEGACTIE-SYMBOLLEN UITGELEGD

De secties hieronder zullen elk van de Bewegactie-symbolen uitleggen.

Onthou dat actiesymbolen tussen haakjes met een factie-icoon enkel overwogen worden als de Automa die factie speelt. Bv. (🌀🏠👤) zou ertoe leiden dat een werker beweegt als de Automa de Nordic-factie speelt. Als de Automa speelt als eender welke andere factie wordt de actie genegeerd.

Als de factie-actie kan uitgevoerd worden, wordt er voor de andere Bewegacties op de kaart geen poging ondernomen.

👤 **BEWEEG WERKER**

1. SELECTEER EENHEID: De Automa-werker het dichtste bij de thuisbasis van de Automa.

GELIJKSPELBESLISSER: Normale leesvolgorde.

2. BEPAAL GELDIGE GEBIEDEN: Gebieden in de buurt van eender welke Automa-eenheid of zijn thuisbasis die geen vijandelijke eenheid bevatten of een andere Automa-werker dan de in stap 1 geselecteerde werker.

3. NEEM DE GESELECTEERDE WERKER VAST.

4. KIES BESTEMMINGSGEBIED: Het geldige gebied dat deel uitmaakt van de buurt van de meeste Automa-eenheden en niet in de buurt van vijandelijke eenheden is.

GELIJKSPELBESLISSER 1: Het gebied dichtst bij de Fabriek.

GELIJKSPELBESLISSER 2: Normale leesvolgorde.

5. PLAATS DE GESELECTEERDE WERKER op het bestemmingsgebied.



VOORBEELDILLUSTRATIE 3: Beweeg Werker-actie.

VOORBEELD 3: De bovenstaande illustratie toont een Beweeg Werker-actie.

De eerste stap is het selecteren van een eenheid. Dit moet de werker het dichtste bij de Automa-thuisbasis zijn, maar in dit geval zijn er twee werkers even dicht (gemarkeerd met de vakjes in de illustratie).

Aangezien er twee geldige eenheden zijn, wordt de gelijkspelbeslissers toegepast: Normale Nederlandse leesvolgorde, dus we gaan door de gebieden van de linkerbovenhoek en "lezen" de rijen één voor één, van links naar rechts. De eerste werker die we ontmoeten is degene in het groene vakje en dus wordt dat onze geselecteerde eenheid voor deze actie.

De volgende stap is om geldige gebieden te bepalen. Voor de Beweeg Werker-actie zijn geldige gebieden degene in de buurt van eender welke Automa-eenheid (inclusief de geselecteerde eenheid), die geen andere Automa-werkers of vijandelijke eenheden huisvesten. Alle geldige gebieden zijn op de illustratie aangeduid met een getal.

Nu nemen we de geselecteerde werker vast (hij heeft dus beïnvloed welke gebieden geldig waren maar zal niet beïn-

vloeden welke geselecteerd wordt als bestemming).

Voor de Beweeg Werker-actie is de regel voor het kiezen van de bestemming "Het geldige gebied dat deel uitmaakt van de buurt van de meeste Automa-eenheden en niet in de buurt van vijandelijke eenheden is."

Voor elk geldig gebied tellen we hoeveel andere Automa-eenheden kunnen bewegen naar het gebied in één stap (dus, hoeveel er het geldige gebied in hun buurt hebben).

De getallen op de geldige gebieden geven op de bovenstaande illustratie de burentelling aan voor elk geldig gebied.

Het hoogste aantal naburige eenheden is vijf, dus de geselecteerde werker zal geplaatst worden op het gebied met de groene "5", zoals aangegeven met de pijl.

Noot: Gebieden gemarkeerd met een * kunnen niet gekozen worden omdat ze in de buurt van vijandelijke gevechtseenheden zijn.

We gaan er hier van uit dat de menselijke speler de Rivierloop-eigenschap ontgrendeld heeft.

NIET-AANVALLENDE MECHBEWEGING OF NIET-AANVALLENDE KARAKTERBEWEGING

1. SELECTEER EENHEID: Het karakter of de mech (zoals aangegeven door het icoon op de Automa-kaart) dichtst bij de Automa-thuisbasis.

GELIJKSPELBSLISSER: Normale leesvolgorde.

2. GELDIGE GEBIEDEN: Gebieden in de buurt van eender welke Automa-eenheid of zijn thuisbasis, die geen vijandelijke eenheden of andere Automa-eenheden dan de in stap 1 geselecteerde bevatten.

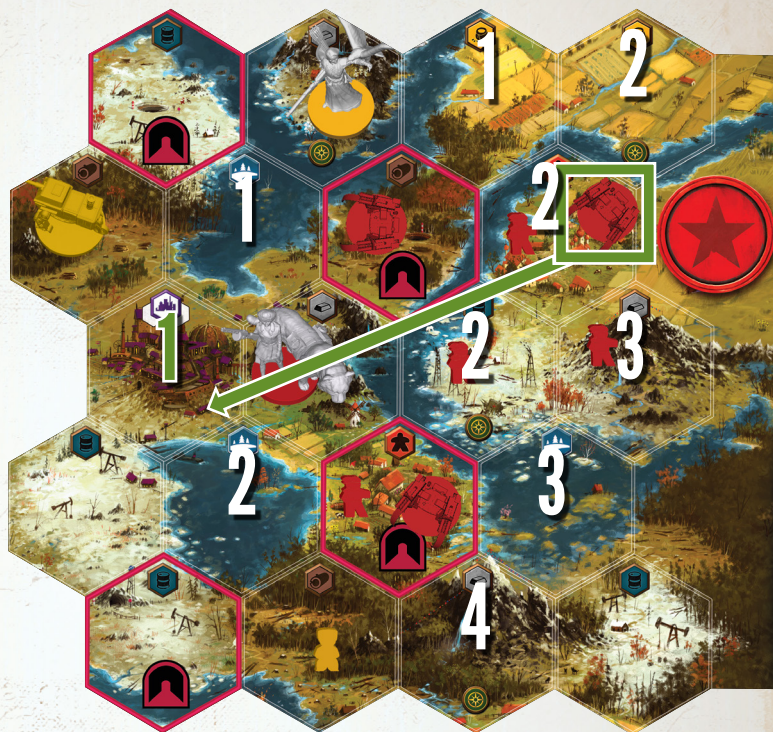
3. NEEM DE GESELECTEERDE MECH OF HET KARAKTER VAST.

4. KIES BESTEMMINGSGEBIED: Het geldige gebied met de kortste afstand tot een vijandelijke gevechtseenheid (vijandelijke gevechtseenheden op thuisbasissen worden genegeerd tenzij er geen vijandelijke gevechtseenheden op het bord zelf staan).

GELIJKSPELBSLISSER 1: Het gebied dichtst bij de Fabriek.

GELIJKSPELBSLISSER 2: Normale leesvolgorde.

5. PLAATS DE GESELECTEERDE MECH OF HET KARAKTER op het bestemmingsgebied.



ILLUSTRATIEVOORBEELD 4: Niet-aanvallende Mechbeweging.

ONTMOETING/FABRIEK

1. SELECTEER EENHEID: Het Automa-karakter.

2. GELDIGE GEBIEDEN: Gebieden in de buurt van eender welke Automa-eenheid die de Fabriek bevatten (als de Automa geen Fabriekkaart heeft) of een ontmoetingsfiche.

3. NEEM HET KARAKTER VAST.

4. KIES BESTEMMINGSGEBIED: Eender welk geldig gebied zonder een vijandige eenheid of een Automa-mech.

GELIJKSPELBSLISSER 1: Het gebied dichtst bij de Fabriek.

GELIJKSPELBSLISSER 2: Normale leesvolgorde.

5. PLAATS DE GESELECTEERDE EENHEID op het bestemmingsgebied.

Als het karakter ooit zijn Bewegactie eindigt op een gebied met een ontmoetingsfiche (of hij nu de Ontmoeting/Fabriek-actie deed of niet) verwijder je de ontmoetingsfiche. Als het karakter zijn beurt eindigt op de Fabriek en de Automa heeft geen Fabriekkaart, trek je een willekeurige Fabriekkaart en plaats je deze met de beeldzijde naar beneden bij de Automa-factiemat.

VOORBEELD 4: De afbeelding hierboven illustreert de niet-aanvallende Mechbewegingsactie. De mech in het groene vak zal geselecteerd worden omdat hij de mech dichtst bij de Automa-thuisbasis is.

Geledige gebieden hebben getallen die de kortste afstand naar een vijandige gevechtseenheid aangeven. Het groene getal toont dat de Fabriek zal gekozen worden. Van de gebieden met minimale afstand (1) naar de menselijke gevechtseenheden is deze (uiteraard) het dichtst bij de Fabriek.

AANVALSBEWEGING VS. GEVECHTSEENHEID

VOORWAARDE: De Automa zal enkel aanvallen als zijn kracht tenminste **X** (het getal naast het gevechtscicoon in het actiesymbool) is.

1. SELECTEER EENHEID: De Automa-gevechtseenheid dichtst bij de Automa-thuisbasis.

GELIJKSPELBSLISSER: Normale leesvolgorde.

2. GELDIGE GEBIEDEN: Eender welk gebied in de buurt van eender welke Automa-eenheid of zijn thuisbasis, die een vijandelijke gevechtseenheid bevat.

3. NEEM DE GESELECTEERDE GEVECHTSEENHEID VAST.

4. KIES BESTEMMINGSGEBIED: Het geldige gebied met het minste vijandelijke gevechtseenheden.

GELIJKSPELBSLISSER 1: Het gebied dichtst bij de Fabriek.


GELIJKSPELBSLISSER 2: Normale leesvolgorde


5. PLAATS DE GESELECTEERDE EENHEID op het bestemmingsgebied.

Zie "Vechten" (pagina 10) voor instructies over het afhandelen van een gevecht met de Automa.


DE AUTOMA KRIJGT DINGEN (STAP 2B)


Na het uitvoeren van de Bewegingactie handel je de tweede rij van het plan af: voor **elk** weergegeven symbool voer je de actie uit naast het symbool in onderstaande lijst.


Acties tussen haakjes met een factie-icoon worden enkel uitgevoerd als de Automa die factie speelt. Bv. voor  krijgt de Automa enkel een extra plaats mech/karakter-actie als hij de Rusviet-factie speelt.


 : Plaats een werker van de Automa-factiemat (als er nog over zijn) naar de Automa-thuisbasis.

NOOT: Hij gaat niet naar een dorp zoals voor een menselijke speler wel het geval zou zijn.

 : Als het Automa-karakter zich op de factiemat bevindt, plaats je het op de thuisbasis. Zoniet plaats je een mech van de Automa-factiemat (als er nog over zijn) naar de Automa-thuisbasis.

 : Geef de Automa een munt.

 : Verhoog de kracht van de Automa met 1.

 : Geef de Automa een gedekte gevechtkaart.

AANVALSBEWEGING VS. WERKER

1. SELECTEER EENHEID: De Automa-gevechtseenheid dichtst bij de Automa-thuisbasis.

GELIJKSPELBSLISSER: Normale leesvolgorde

2. GELDIGE GEBIEDEN: Eender welk gebied in de buurt van eender welke Automa-eenheid of zijn thuisbasis, die een vijandelijke werker maar geen gevechtseenheid bevat.

3. NEEM DE GESELECTEERDE GEVECHTSEENHEID VAST.

4. KIES BESTEMMINGSGEBIED: Het geldige gebied met het meeste grondstoffen (nul grondstoffen is oké als geen enkel geldig gebied grondstoffen bevat).

GELIJKSPELBSLISSER 1: Het gebied dichtst bij de Fabriek.

GELIJKSPELBSLISSER 2: Normale leesvolgorde

5. PLAATS DE GESELECTEERDE EENHEID op het bestemmingsgebied.

Verwijder alle grondstoffen van het getroffen gebied en laat de werker(s) terugkeren naar je thuisbasis.



REKRUITBONUS (STAP 2C)

Nadat je de eerste twee rijen van het plan afgehandeld hebt, ga je naar de derde rij—de rekrutbonus. Wanneer er een rekruticoon (👤) getoond wordt op de derde lijn, wordt dit gevolgd door een kracht-, munt-, populariteit- of gevechtkaarticoon. Als je de rekrut met de overeenkomstige Doorlopende Bonus aangeworven hebt, krijg je deze bonus. (Bv. als het krachtsymbool getoond wordt en je hebt de Doorlopende Krachtbonus actief, krijg je één kracht.)

De rekrutbonus biedt de Automa geen voordeel, aangezien die geen rekruten heeft.

PAS DE STERRENKAART AAN (STAP 3)

In de "Pas de Sterrenkaart aan" stap van de Automa-beurt wordt het blokje op de sterrenkaart één stap naar rechts (of naar de volgende rij) verschoven als er een ★ symbool in het midden van de kaart staat.

Verschuif het blokje niet als er een ⚡ symbool staat.

Zolang het blokje op een vakje met een ⚡ staat **kunnen Automa-eenheden geen meren gebruiken of rivieren oversteken**. Eens het blokje voorbij die vakjes is, kunnen alle Automa-eenheden:

- Meren beschouwen als gewone gebieden.
- Elke rivier oversteken.



STERREN EN DE PLANWISSEL

Als het blokje op de sterrenkaart geplaatst wordt op een gevulde ster (★) neem je een ster van de Automa-factiemat en plaats je deze naast het overwinningspoor.

De eerste keer dat de Automa een ster krijgt op deze manier (★) doe je twee dingen:

- Schud de aflegstapels samen met de trekstapel om een nieuwe, volledige trekstapel te maken. Draai de stapel 180 graden zodat, bij volgende beurten, Plan II bovenaan de kaart getoond wordt.
- Gebruik Plan II op de Automa-kaarten voor de rest van het spel.

NOOT VAN DE ONTWERPER: De sterren die de Automa plaatst zoals een menselijke speler zijn gebaseerd op de vraag of jij als menselijke speler een wezenlijke impact kan hebben op het al dan niet behalen van die sterren door de Automa. De zaken die je niet kan beïnvloeden zijn via de sterrenkaart abstract gemaakt zodat het uitvoeren van de Automa-taken geen last voor je wordt.

De Automa kan op nog twee manieren sterren plaatsen:

- Tot twee sterren kunnen geplaatst worden op het overwinningspoor voor het winnen van een gevecht.
NOOT: Zelfs wanneer de Automa de Saxony-factie speelt, kan deze maximum twee gevechtssterren plaatsen, aangezien hij de factievaardigheden niet gebruikt.
- Een ster wordt geplaatst op het overwinningspoor de eerste keer dat de Automa het einde van krachtspoor bereikt.
NOOT: Een ster die geplaatst wordt door gevechten of door het bereiken van einde van het krachtspoor luidt niet de wissel naar Plan II in.

Dit zijn de enige manieren waarop de Automa sterren plaatst.

VECHTEN

Aanvallen worden afgehandeld op een gelijkaardige manier als in het spel met meer spelers met als grote uitzondering de manier waarop de Automa beslist hoeveel kracht en hoeveel gevechtskaarten hij gebruikt. Elke regel die niet expliciet vervangen wordt hieronder, blijft in gebruik.

Als je een van je gevechtseenheden naar een gebied beweegt waar zich alleen een Automa-werker bevindt, verwijder je die werker naar de Automa-thuisbasis en verminder je je populariteit zoals in het gewone spel. Daarna moet je controleren of je grondstoffen kan verwerven op het gebied zoals hieronder beschreven wordt in "Grondstoffen afhandelen".

Wanneer er een gevecht is tussen gevechtseenheden gebruik je deze procedure:

1. Kies je kracht en gevechtskaarten.
2. Trek een Automakaart en plaats deze zijdelings op de gevechtsaflegstapel. Enkel de gevechtstabel onderaan links wordt gebruikt. Negeer alle andere info op deze kaart.
3. Zoek in de bovenste rij van de gevechtstabel het krachtbereik dat overeenstemt met de Automa's huidige kracht.
4. Het getal onder het Automa-krachtbereik geeft aan hoeveel kracht de Automa zal gebruiken in het gevecht. Als hij minder kracht bezit dan aangegeven gebruikt hij zoveel als hij kan.

5. Bovenop zijn kracht zal de Automa een aantal willekeurige gevechtkaarten van zijn stapel toevoegen, aangegeven door het aantal gevechtkaartsymbolen naast de tabel (variërend van 0-3 kaarten). Als hij minder kaarten heeft dan aangegeven speelt hij zoveel kaarten als hij kan.
6. Als de Automa het gevecht verliest, trek dan zijn gevechtseenheid (karakter/mech) terug naar de **factiemat in plaats van de thuisbasis**.

Volgend op het gevecht moet je controleren of je aanspraak kan maken op grondstoffen op het bevochten gebied, zoals beschreven in "Grondstoffen afhandelen" hieronder.

Al de rest, inclusief het bepalen van de winnaar, het verminderen van kracht, het terugkeren van werkers naar de thuisbasis en de verliezer die een gevechtkaart krijgt, verloopt net zoals in de normale gevechtsprocedure.

VOORBEELD 5: De Automa heeft 12 kracht en trekt een kaart met volgende gevechtsectie:



Aangezien de Automa een krachtwaarde van 12 heeft, gebruikt hij 5 kracht en 2 gevechtkaarten.

Had hij maar 1 kracht, dan zou hij slechts 1 kracht en 2 kaarten gebruiken in de plaats.

De tabel hieronder toont de verdeling van het aantal gevechtskaarten die gebruikt worden in gevechten, verspreid over alle 19 Automakaarten.

GEBRUIKTE GEVECHTSCAARTEN	AANTAL AUTOMAKAARTEN MET DIT AANTAL GEVECHTSCAARTSYMBOLEN
0 KAARTEN	4
1 KAART	9
2 KAARTEN	5
3 KAARTEN	1

NOOT VAN DE ONTWERPER: Soms vergeten spelers of ze het blokje op de sterrenkaart al verzet hebben of niet. Door de Automakaarten die voor gevechten gebruikt werden een aparte aflegstapel te geven kan je controleren of het blokje op de sterrenkaart op de correcte plaats staat door de ★ symbolen op de kaarten in de hoofdaflegstapel te tellen.

GRONDSTOFFEN AFHANDELEN

Aangezien de Automa geen grondstoffen gebruikt is er een extra stap na het gevecht om de Automa-grondstoffen op het bord te simuleren.

Als jij de aanvaller was en je won (of als je naar een gebied bewogen bent met enkel een Automa-werker), neem dan de laatst afgelegde Automakaart die niet voor gevechten gebruikt is (dus de kaart bovenop de hoofdaflegstapel) en kijk naar het aantal grondstoffen in het grondstoffenvak. Plaats dat aantal grondstoffen op het getroffen gebied, van het type dat daar geproduceerd wordt. Als het overwonnen gebied een meer, dorp of de Fabriek is, worden er geen grondstoffen geplaatst aangezien deze gebieden geen grondstoffen produceren. Als er meerdere gevechten op verschillende gebieden plaats gevonden hebben in één beurt, wordt dezelfde kaart gebruikt om de grondstoffen af te handelen voor die gebieden.



Als je moet herschudden om de gevechtskaart te trekken is het een goed idee om de grondstof die je zou kunnen winnen in het gebied te plaatsen voor het herschudden zodat je kan onthouden hoeveel grondstoffen er op het spel staan.

Als de Automa de aanvaller was en won of als hij naar een gebied met enkel werkers of enkel grondstoffen bewoog, verwijder je gewoon alle grondstoffen van het gebied.

PUNTENTELLING

De Automa scoort munten alsof hij een menselijke speler was:

- 4 munten per geplaatste ster, inclusief deze naast het overwinningspoor.
- 3 munten per gebied in beheer.

Aangezien hij geen grondstoffen produceert of gebouwen bouwt, wint hij hiervoor geen munten.

Jijzelf scoort zoals in het meerspelersspel, behalve dat je voor grondstoffen maximum 6 grondstoffen per gebied mag scoren.

De winnaar wordt bepaald zoals gebruikelijk, behalve dat grondstoffen niet gebruikt worden als gelijkspelbeslissers.

MOEILIKHEIDSGRAAD & AUTOMA-KARAKTER AANPASSEN

NOOT VAN DE ONTWERPER: *Scythe is een spel dat verschillende speelstijlen toelaat. Als spelers hun spel vreedevol willen opbouwen, kunnen ze dit doen met weinig conflict. Als ze daarentegen houden van confrontaties geeft Scythe hen ook wat ze zoeken.*

De Automa is ontworpen om redelijk agressief te zijn, maar we willen verschillende speelstijlen ondersteunen, zoals in het meerspeler spel. Er zijn verschillende opties om de ervaring naar je hand te zetten. We moedigen je aan te experimenteren en je favoriete manier van spelen te zoeken.

Je keuze van afstand tussen de factie-thuisbasis heeft een impact op het spel, net zoals de sterrenkaart die je kiest. Die laatste bepaalt het moeilijkheidsniveau:

AUTOMETTA is voor beginners en spelers die veel tijd willen hebben om hun spel op te bouwen.

AUTOMA is de normale moeilijkheidsgraad.

AUTOMASZYNA is voor ervaren spelers.

ULTIMASZYNA (zie speciale regels verderop) is voor hen die beter zijn dan het Automa-ontwerpteam.

Verder kan je de moeilijkheid en persoonlijkheid van de Automa aanpassen door een van de volgende regelveranderingen door te voeren:

- Sla Automa-beurten over zoals op het Autometta-niveau maar gebruik de Automa- of Automaszyna-sterrenkaart.
- Elke keer de Automa munten krijgt, geef je hem één of twee munten meer of minder dan aangegeven op de Automakaart. Dit kan nooit een negatief aantal munten zijn.
- Elke keer de Automa kracht krijgt, geef je hem één of twee kracht meer of minder dan aangegeven op de kaart. Hij kan nooit kracht verliezen door negatieve aanpassing.
- Elke keer de Automa een eenheid zou bewegen, draai je een gevechtskaart om van de trekstapel op het bord. Is het een 4 of 5 dan doet de Automa deze beurt geen Beweegactie uit de eerste rij van het plan.
- Elke keer de Automa een eenheid zou plaatsen, draai je een gevechtskaart om van de trekstapel op het bord. Is het een 4 of 5 dan plaatst de Automa de eenheid niet.

- In plaats van alleen één Beweegactie per kaart uit te voeren, voer je alle Beweegacties van het plan uit. Als je deze regel gebruikt neemt de Automa ontmoetingsfiches en de Fabriekkaart zodra het karakter het gebied betreedt in plaats van op het einde van de beurt en zal hij vaak het gebied weer verlaten in dezelfde beurt via een Beweeg karakter-actie.

NOOT VAN DE ONTWERPER: *Enkele speeltesters overstegen het niveau van de rest en voor hen hebben we Ultimaszyna gemaakt.*

ULTIMASZYNA is een speciaal moeilijkheidsniveau voor de besten van de besten:

- Ultimaszyna's eenheden worden op geen enkel moment tegengehouden door water en ze kunnen het starteland dus al bij het begin van het spel verlaten.
- Ultimaszyna neemt alle geldige Beweegacties op de Automakaarten in plaats van alleen de eerste geldige. Handel elke actie volledig af voor je naar de volgende gaat. Wanneer je speelt met deze regel neemt de Automa ontmoetingsfiches en de Fabriekkaart zodra het karakter het gebied betreedt in plaats van op het einde van de beurt en zal hij het gebied vaak dezelfde beurt nog verlaten.
- Na een verloren gevecht worden de Ultimaszyna-gevechtseenheden naar de thuisbasis verplaatst in plaats van naar de factiemat.
- Ultimaszyna krijgt een extra munt elke keer een Automa-kaart hem één of meer munten geeft.
- Ultimaszyna krijgt een extra kracht elke keer een Automakaart hem één of meer kracht geeft.

NOOT VAN DE ONTWERPER: *Als je interesse hebt in solospellen kan je ons volgen via www.automafactory.com*



Nederlandse vertaling: Karel Titeca, juni 2020