

## Solovariante

# PATCHWORK AUTOMA

Entwickelt von Lines J. Hutter und Morten Monrad Pedersen

Wenn du gerade niemanden findest, mit dem du PATCHWORK spielen kannst, haben wir genau das Richtige für dich! In dieser Solovariante spielst du gegen den künstlichen Spieler „Automa“, dessen Spielzüge von einem Kartensatz gesteuert werden.

## Spielmaterial

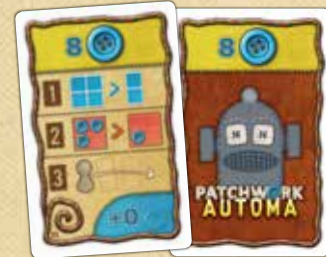


1 Grundspiel

24 Automa-Karten,  
unterteilt in zwei Decks:



Die 12 Karten ohne Knopfwerte auf der Rückseite bilden das „Normale Deck“. (Nr. 1-12)



Die 12 Karten mit Knopfwerten auf der Rückseite bilden das „Taktische Deck“. (Nr. 13-24)

**Hinweis:** Die Nummern unten links auf den Karten (1-24) haben keine Funktion während des Spiels. Aus produktionstechnischen Gründen enthält Karte Nr. 12 einen EAN-Code sowie weitere Produktinformationen, die für den Spielverlauf keine Bedeutung haben.

## Spielvorbereitung

1. **Bereite das Spiel so vor, wie in der Anleitung des Grundspiels beschrieben. Automa erhält weder einen Deckenplan noch irgendwelche Startknöpfe.**

2. **Entscheide dich für eines der beiden Decks, mische die entsprechenden Karten und lege sie als verdeckten Automa-Stapel bereit. Ziehe zwei Karten vom gemischten Stapel und lege sie unbesehen beiseite. Diese Karten bilden den Ablagestapel.**

3. **Je nachdem, wie erfahren du in PATCHWORK bist, kannst du gegen Automa auf einer von fünf Schwierigkeitsstufen antreten. Diese betreffen den Zeitpunkt, zu dem Automa den 7x7-Bonus bekommt, sowie die Schlusswertung. Nimm einen Knopf aus dem Vorrat und lege ihn je nach gewählter Schwierigkeitsstufe auf ein bestimmtes Feld des Zeitplans:**

- I Praktikant:** 1 Feld vorm Zielfeld
- II Lehrling:** 9 Felder vorm Zielfeld
- III Geselle:** 12 Felder vorm Zielfeld
- IV Meister:** 15 Felder vorm Zielfeld
- V Legende:** 18 Felder vorm Zielfeld



## Spielverlauf

Das Spiel verläuft im Grunde wie in der Anleitung des Grundspiels beschrieben. Die Änderungen betreffen den Startspieler, den Spielzug von Automa und die Schlusswertung.

- **Startspieler** bist immer du.
- Während des Spielzugs von Automa gilt:
  - Automa wählt einen Flicker an Hand einer Karte aus.
  - Automa zahlt niemals Knöpfe für seine Flicker.
  - Automa erhält sein Knopfeinkommen nach besonderen Regeln.
  - Automa puzzelt nicht, sondern sammelt seine Flicker in zwei Haufen. Im ersten Haufen sammelt er Flicker mit abgebildeten Knöpfen und im zweiten Haufen sammelt er Flicker ohne Knöpfe.
- Automa bestimmt seine Punktzahl abhängig von der Schwierigkeitsstufe.

## Der Spielzug von Automa

Sobald Automa an der Reihe ist, deckst du eine Karte vom Automa-Stapel auf. Diese Karte zeigt **oben** einen **Knopfwert**, der angibt, wie viele **imaginäre Knöpfe** Automa zum Kauf eines Flickers zur Verfügung stehen.

**Anmerkung:** Für bessere Planbarkeit ist der Knopfwert beim „Taktischen Deck“ auf der Rückseite der Karte abgebildet. Auch, wenn Automa bereits im Besitz von Knöpfen sein sollte, gibt er niemals echte Knöpfe für Flicker aus!

Betrachte nun die nächsten drei Flicker, um zu bestimmen, welchen dieser Flicker Automa kauft. Dabei können drei Fälle auftreten:

**A Automa kann sich keinen der drei Flicker leisten.**

Automa **passt** und zieht seinen Zeitstein entsprechend vor. Dafür erhält Automa **keine Knöpfe**.

**B Automa kann sich genau einen der drei Flicker leisten.**

Nimm diesen Flicker und lege ihn auf den entsprechenden Haufen. Rücke die Spielfigur sowie Automas Zeitstein nach den normalen Regeln vor. Gegebenenfalls wird dadurch eine Knopfwertung ausgelöst (*siehe nächsten Abschnitt*).

**C Automa kann sich mehr als einen der drei Flicker leisten.**

Für diesen Fall zeigt die Automa-Karte **drei Bedingungen** an, die seine Auswahl auf genau einen Flicker einschränken (*siehe Kasten*). Handle die Bedingungen von oben nach unten ab, bis nur noch genau einer der drei Flicker für Automa in Frage kommt. Schränkt eine Bedingung die Auswahl so weit ein, dass keiner der drei Flicker mehr in Frage käme, wird diese Bedingung einfach übersprungen. Spätestens nach der dritten Bedingung steht ein Flicker eindeutig fest. Nimm diesen Flicker und lege ihn auf den entsprechenden Haufen. Rücke die Spielfigur sowie Automas Zeitstein nach den normalen Regeln vor. Gegebenenfalls wird dadurch eine Knopfwertung ausgelöst (*siehe nächsten Abschnitt*).

**Bedingungen**


- Automa wählt den Flicker, der so wenig Zeit kostet, dass Automa dich auf der Zeitleiste nicht überholt. Trifft dies auf keinen der drei Flicker zu, fahre mit der nächsten Bedingung fort.



- Automa wählt den Flicker aus, auf dem die meisten Knöpfe abgebildet sind.



- Automa wählt den Flicker aus, der die meisten Felder abdecken würde.



- Automa wählt den Flicker aus, der am weitesten von der Spielfigur entfernt ist.

Wirf anschließend die gezogene Karte ab. Wer den nächsten Spielzug durchführt, wird nach den normalen Regeln bestimmt.

**Knopfwertung**

Du führst deine Knopfwertungen genauso aus, wie in der Anleitung des Grundspiels beschrieben. Immer wenn Automa eine Knopfwertung auslöst, erhält er so viele Knöpfe, wie **unten rechts** auf der aktuellen Automa-Karte abgebildet (*das können 0 bis 5 Knöpfe sein*).

**Automa-Stapel aufgebraucht**

Sobald der Automa-Stapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Automa-Stapel bereitgelegt. Entferne erneut zwei Karten vom Stapel, die du unbesehen als neuen Ablagestapel ablegst.

**7x7-Bonus**

Automa erhält den 7x7-Bonus, sobald sein Zeitstein auf oder über das anfangs mit einem Knopf markierte Feld des Zeitplans zieht. Schaffst du es, vorher eine 7 mal 7 Felder große Fläche auf deinem Deckenplan vollzupuzzeln, erhältst du den Bonus. In beiden Fällen wird der Knopf vom Zeitplan entfernt.

**Schlusswertung**

Bestimme deine Punktzahl, wie in der Anleitung des Grundspiels beschrieben. Automa bekommt seine Punkte abhängig von der gewählten Schwierigkeitsstufe. In jedem Fall bekommt Automa 7 Punkte, wenn er den 7x7-Bonus hat. Zusätzlich bekommt Automa auf Stufe ...

- I keine weiteren Punkte. (*Automa hat also entweder 0 oder 7 Punkte.*)
- II 1 Punkt pro gesammelten Knopf.
- III 1 Punkt pro gesammelten Knopf sowie 1 Punkt pro Flicker mit Knopf.
- IV 1 Punkt pro gesammelten Knopf sowie 1 Punkt pro abgebildeten Knopf auf den gesammelten Flicker.
- V 1 Punkt pro gesammelten Knopf, 1 Punkt pro Flicker mit Knopf sowie 1 Punkt pro abgebildeten Knopf auf den gesammelten Flicker.

	I	II	III	IV	V
7x7-Bonus	X	X	X	X	X
Gesammelte Knöpfe		X	X	X	X
Anzahl der Flicker mit Knopf			X		X
Auf Flicker abgebildete Knöpfe				X	X

Du gewinnst, wenn du mehr Punkte hast als Automa. Bei Gleichstand entscheidet wie üblich, wessen Zeitstein zuerst ins Ziel gezogen ist.

**Danksagungen:** Diese PATCHWORK-Solovariante entstand nach einer Idee von Lines J. Hutter und wurde von Morten Monrad Pedersen und seinem Automa-Team weiter ausgearbeitet und gründlich getestet. Wir danken an dieser Stelle Lines und Morten für ihren Einsatz und ihre Erlaubnis, diese Variante veröffentlichen zu dürfen, sowie allen Testspielern für ihr wertvolles Feedback, allen voran Mike Martins und Nick Shaw.

**Über Automa:** Das Automa-Team entwickelt seit 2013 Solovarianten für diverse Spiele und hat seitdem 5 solcher Varianten in veröffentlichten Spielen untergebracht. Ihr erstes Projekt war es, eine Solovariante für das Spiel „Viticulture“ (Stonemaier Games; hierzulande bei Feuerland erschienen) zu entwerfen, das thematisch in Italien angesiedelt ist. Der Name „Automa“ stammt vom italienischen Wort für „Automat“ ab.