

# BETWEEN TWO CITIES: AUTOMAS

## SOLO-VARIANTEN FÜR ZWISCHEN ZWEI STÄDTEN

Designer: Morten Monrad Pedersen | Assistent Designer: David Studley

Obwohl Zwischen zwei Städten ein semi-kooperatives Spiel für 2 oder mehr Spieler ist, kannst du das Spiel mit diesen Regeln auch alleine spielen. Bevor du fortfährst, solltest du die Mehrspielerregeln gelesen haben.

Es gibt zwei Solo-Varianten: Eine „Vollständige Variante“, mit Regeln zur Simulation von 2 weiteren Spielern, genannt Automas, sowie die „Einfache Variante“. Diese ist deutlich einfacher und du musst dafür nur etwas weniger als die Hälfte der Regeln lesen.

In beiden Varianten wird mit insgesamt 3 „Spielern“ gespielt, die wie in einem normalen 3-Spieler Spiel 3 Städte bauen. Dies bedeutet, dass die beiden Automas namens „Automartin“ und „Automarta“ sich eine Stadt teilen, an der du nicht beteiligt bist, du dir allerdings mit jedem der beiden eine Stadt teilst.

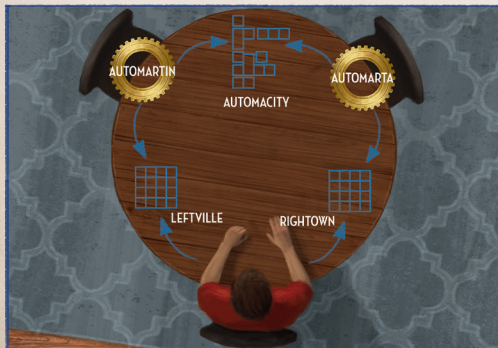
Wie im normalen 3-Spieler Spiel werden die folgenden 3 Runden gespielt:

Runde 1 - Gebäudeplättchen

Runde 2 - Doppelplättchen

Runde 3 - Gebäudeplättchen

Alle Regeln des normalen 3-Spieler Spiels, die nicht in diesem Dokument verändert werden, gelten auch hier.



### AUTOMACITY

Die Stadt, welche sich die Automas teilen, heißt „Automacity“ und wird nach eigenen Regeln erstellt. Sie wird nicht als 4x4 Raster aufgebaut, stattdessen werden die Plättchen einfach in Reihen, sortiert nach Gebäudetyp, ausgelegt (wie die Plättchen von den Automas ausgewählt werden, wird später erklärt).

Plättchen in Automacity werden immer „maximal“ gewertet. Daraus ergibt sich:

Läden werden gewertet, als ob sie optimal platziert wären. Beispiel: Wenn 6 Läden ausliegen, gibt es  $16 + 5 = 21$  Punkten.

Häuser werden gewertet, als ob keines zu einer Fabrik benachbart ist.

Alle Büros bekommen den +1 Bonus, wenn es mindestens eine Gaststätte in Automacity gibt.

Gaststätten werden optimal gewertet: Wenn Automacity und 2 x hat, wird gewertet wie und mit  $9 + 1 = 10$  Punkten, nicht wie und mit  $4 + 4 = 8$  Punkten.

Parks werden gewertet, als ob sie in Paaren liegen und die Automas auf die maximalen Punkte abzielen würden. Dennoch können sie scheitern. Beispiel: Wenn sie nur 3 Parks haben, erhalten sie weniger Punkte als maximal möglich wäre (10 Punkten statt 12).

Fabriken werden normal gewertet.

Es ist möglich, dass Automacity mehr Punkte erreicht, als wenn die Plättchen in einem optimalen 4x4 Raster platziert worden wären.

1 AUTOMA REGELHEFT

20 AUTOMA-KARTEN

3 NAMENS-KARTEN



*Das Wort „Automa“ ist italienisch für „Automat“.  
Wir haben das Wort als Spitznamen für den künstlichen Gegenspieler in der Tuscany Erweiterung für Viticulture verwendet. Das Spiel ist in Italien angesiedelt und den Namen haben wir beibehalten.*

Nachstehend ist dargestellt, wie Automacity für eine einfachere Wertung aufgebaut werden kann. Hinweis: Die beiden Doppelpättchen überlappen teilweise (Fabrik + Laden und Laden + Gaststätte). Angenommen, die Stadt hätte die drittmeisten Fabriken, dann ergibt sich die folgende Wertung

	BERECHNUNG	PUNKTE	
PARKS	8+2	10	
GASTSTÄTTEN	9+1	10	
LÄDEN	16	16	
FABRIKEN	1*2	2	
BÜROS	1+1	2	
HÄUSER	3*5	15	
GESAMT		55	



## BESONDERHEITEN

Im Mehrspielerspiel werden die Plättchen direkt in den Städten platziert, im Solo-Spiel erfolgt dies in zwei Schritten:

1. Ein Plättchen wird einer Stadt zugewiesen (lege es unter die Stadt, um dies anzuzeigen).
2. Ein zugewiesenes Plättchen wird später in die Stadt eingefügt (wenn es eine deiner Städte ist wird dabei ein 4x4 Raster gebildet).

## EINFACHE VARIANTE

Die einfache Variante vereinfacht das Ziehen der Plättchen und ermöglicht es dir, dich auf die wichtigsten Regeln des Städtebaus zu konzentrieren. Diese Variante ist geeignet, um das Spiel zu lernen oder eine schnelle 10 Minuten Runde zu spielen.

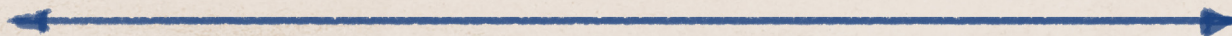
1. **Weise** jeder Stadt ein zufälliges Gebäudeplättchen offen zu (platziere es unter der Stadt).
2. Ziehe drei Gebäudeplättchen und lege sie offen vor dir ab.
3. Weise jeder der drei Städte ein Gebäudeplättchen deiner Wahl zu (platziere es unter der Stadt).

4. Führe für jede Stadt die folgenden Schritte mit den Plättchen aus Schritt 1 und 3 durch:

**AUTOMACITY:** **Füge** die beiden Plättchen, wie im Abschnitt „Automacity“ beschrieben, in die Stadt **ein**.

**LEFTVILLE UND RIGHTOWN:** **Füge** die beiden Plättchen gemäß der normalen Regeln in das 4x4 Raster der jeweiligen Stadt ein.

5. Wiederhole die Schritte 1-4 bis in jeder Stadt 6 Plättchen platziert wurden.
6. Wiederhole die Schritte 1-4 zweimal mit Doppelplättchen.
7. Wiederhole die Schritte 1-4 bis in jeder Stadt 6 weitere Plättchen platziert wurden und jede deiner beiden Städte ein 4x4 Raster bildet.



## VOLLSTÄNDIGE VARIANTE

Wir schlagen an dieser Stelle vor, dass du mit dem Lesen aufhörst und einige Male mit der einfachen Variante spielst, bis du die Regeln sicher beherrschst.

Um die vollständige Variante der Automas zu spielen, werden die gleichen Schritte wie im 3-Spieler Spiel verwendet, wobei zwei Automas die Rollen der menschlichen Spieler übernehmen. Es gibt ein paar Regeländerungen, die das Zuweisen und Spielen der Plättchen betreffen. Dies wird weiter unten erklärt.

### Aufbau

1. Mische alle Automa-Karten und lege sie als verdeckten Stapel in Reichweite aus.
2. Ziehe zwei Doppelplättchen und füge sie Automacity hinzu bevor irgendwelche Gebäudeplättchen zugewiesen werden.

Nach dem Aufbau werden drei normale Runden mit den, im Folgenden beschriebenen, Änderungen gespielt.

### Runde 1 - Gebäudeplättchen

Für jeden der drei Spieler werden sieben Gebäudeplättchen gezogen, aber im Gegenzug zum normalen Spiel aufgedeckt auf den Tisch gelegt. Du kannst die Namens-Karten „Automartin“, „Automarta“ und „Ich“ verwenden, um besser unterscheiden zu können, welche Plättchen zu wem gehören.

Die Automas führen die Schritte Auswählen, Zuweisen und Hinzufügen einzeln nacheinander aus (erst Automartin alle Schritte, dann Automarta):

1. **Ziehe** eine zufällige Automa-Karte und lege sie offen aus.
2. **Weise** der Stadt, die du mit diesem Automa teilst, ein Plättchen zu (lege es unter die Stadt). Dies erfolgt gemäß der „Gemeinsam“-Spalte der Karte (siehe nächster Abschnitt).
3. **Weise** Automacity ein Plättchen zu. Dies erfolgt gemäß der „Automacity“-Spalte der Karte (siehe nächster Abschnitt).

Hinweis: Die Plättchen der Automas werden automatisch sofort Automacity hinzugefügt. Somit müssen die von Automartin hinzugefügten Plättchen bei der Entscheidung für Automarta bereits berücksichtigt werden. Andererseits werden die Plättchen für die gemeinsamen Städte nur **zugewiesen** (lege sie unter die Stadt bis sie in Schritt 5 durch dich hinzugefügt werden).


Führe die folgenden Schritte aus, nachdem die Schritte 1-3 für beide Automas vollständig ausgeführt wurden:


4. **Weise** beiden deiner Städte ein Plättchen zu.
5. **Füge** die beiden Plättchen in die zugewiesenen Städte so ein wie sie dir am besten passen und so, dass sie das 4x4 Raster nicht verletzen.
6. **Gebe** die übrigen Plättchen wie üblich weiter (nach links in Runde eins und nach rechts in Runde drei). Du kannst das durch das Tauschen der Namens-Karten erreichen.




## Auswahl von Plättchen

Wenn Automartin oder Automarta ein Plättchen für eine Stadt wählen, gehe von oben nach unten durch die Symbole der entsprechenden Spalte. Das erste passende Symbol der unten beschriebenen Regeln bestimmt das zu wählende Plättchen.

: Wähle ein Haus, wenn der Automa eines vor sich ausliegen hat. Andernfalls gehe zum nächsten Symbol auf der Karte.

: Wähle eine Fabrik, wenn der Automa eine vor sich ausliegen hat. Andernfalls gehe zum nächsten Symbol auf der Karte.

: Wähle das Plättchen, welches nach aktuellem Stand die meisten Punkte bringt. Das beinhaltet das Ändern der Punktwerte anderer Plättchen. Für die gemeinsamen Städte sollte das Wählen auf Basis des aktuellen Stands und höchstmöglichen Wertes für das neue Plättchen erfolgen:




Wenn ein neuer Gebäudetyp hinzugefügt wird, müssen die Extrapunkte für Häuser berücksichtigt werden.

Ebenso sind Büro-Gaststätten Kombinationen einzurechnen.

Für Fabriken sind die erhöhten Werte der vorher platzierten Fabriken zu berücksichtigen. So gibt es im Falle, dass eine neue Fabrik die Stadt mit den zweitmeisten Fabriken zu der mit den meisten verändert, einen weiteren Punkt je bisheriger Fabrik.

Wenn eine Fabrik nicht anders, als neben ein Haus platziert werden kann, ist der Wertverlust des Hauses gegen den potentiellen Wertgewinn der Fabrik zu rechnen.

Wenn mehrere Plättchen mit verschiedenen Symbolen gleichwertig sind, wähle das weiter links am unteren Rand der Automa-Karte angegebene Symbol (die Reihenfolge ist auf allen Karten gleich).

  : Wenn die Stadt mindestens ein Haus besitzt, wähle ein Plättchen mit einem Symbol, welches die Stadt noch nicht besitzt - sofern ein solches in der Auslage des Automa vorhanden ist. Sollte es mehrere solcher Plättchen geben, wähle das, welches der Stadt die meisten Punkte bringt (wie oben beschrieben). Andernfalls gehe zum nächsten Symbol auf der Karte.

## SCHWIERIGKEITSGRADE

Der Schwierigkeitsgrad kann verändert werden, indem Automacity ein Bonus/ Nachteil gegeben wird. Schwierigkeit 2 ist ein guter Anfang, um das Spiel zu lernen. Sobald Schwierigkeitsgrad 2 dauerhaft geschlagen wird, versuche Schwierigkeit 4.

SCHWIERIGKEIT	AUTOMACITY WERTUNGSÄNDERUNG
1	-6
2	-4
3	-2
4	Keine Änderung
5	+2
6	+4
7	+6

## Runde 2 - Doppelplättchen

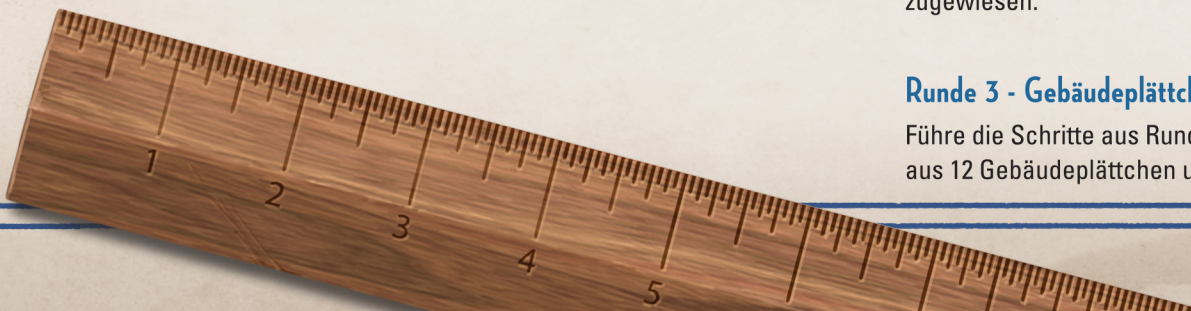
Für die Runde mit Doppelplättchen passiert folgendes:

1. Ziehe drei Doppelplättchen
2. Weise eines jeder deiner Städte zu
3. Nimm das übrige Plättchen aus dem Spiel
4. Wiederhole die Schritte 1-3 einmal
5. Lege die Doppelplättchen in die zugewiesenen Städte

Hinweis: Automacity wurden bereits beim Aufbau Doppelplättchen zugewiesen.

## Runde 3 - Gebäudeplättchen

Führe die Schritte aus Runde 1 erneut aus. Danach sollten alle Städte aus 12 Gebäudeplättchen und zwei Doppelplättchen bestehen.





## BEISPIEL



## Kampagne

Zwischen zwei Städten: Automas kann als Kampagne, bestehend aus drei Spielen des gleichen Schwierigkeitsgrads und Startaufstellung, gespielt werden.

Nach jedem Spiel gibt es für den niedrigeren Punktwert der beiden eigenen Städte Kampagne Punkte (KP). Zusätzlich gibt es Bonuspunkte abhängig von einem der sechs Gebäudetypen. Jeder Gebäudetyp kann während einer Kampagne nur einmal für diese Bonuswertung verwendet werden.

1. Fabriken
2. Häuser
3. Büros
4. Läden
5. Gaststätten
6. Parks

Du bekommst KP in Höhe des Wertes aller Plättchen eines Gebäudetyps, wenn du verloren hast und doppelt so viele, falls du gewonnen hast.

Diese Bonus KP werden nicht für die Ermittlung des Gewinners dieses Spiels verwendet (dies geschieht nach den normalen Regeln), aber sie werden zu den anderen KP für deine Städte addiert.

Eine Kampagne endet nach drei Spielen und die gesammelten KP werden zusammengezählt. Diese können in einer Bestenliste gesammelt und mit anderen Spielern verglichen werden.

Für eine längere Kampagne können sechs Spiele gespielt werden, womit dann alle Gebäudetypen einmal gewertet werden.

Als erstes muss Automartin gemäß der „Gemeinsam“-Spalte in Leftville ein Plättchen zuweisen. Das erste Symbol ist eine Fabrik, aber in seiner Auslage ist keine Fabrik enthalten. Somit wird das Symbol ignoriert und es geht weiter zu „>“. Das bedeutet, du musst nun ausrechnen wieviele Punkte jedes Plättchen in der Auslage von Automartin wert ist.

Die Gaststätte ist insgesamt 4 Punkte wert: 1 Punkt, 1 für jedes der zwei Büros und nochmal 1 für das Haus. Das Haus in der Auslage würde 2 Punkte geben und der Laden würde insgesamt 3 Punkte geben: 2 Punkte plus 1 Punkt für das Haus in der Stadt.

Somit wird Automartin die Gaststätte für Leftville wählen.

Die rechte Spalte auf der Karte wird verwendet, um Plättchen in Automacity zuzuweisen. Die Stadt hat ein Haus, somit könnte das erste Symbol gelten. Es gibt aber kein Plättchen in der Auslage, welches noch nicht in Automacity enthalten ist, somit wird dieses Symbol ignoriert. Das zweite Symbol ist ein Haus und da Automartin ein Haus in der Auslage hat, wird dieses nun Automacity hinzugefügt.

Lass uns kurz durchgehen was passiert wäre, wenn Automarta die Automa-Karte gezogen hätte.

Als erstes müsste sie wegen des Fabrikssymbols in der „Gemeinsam“-Spalte ihre Fabrik Righttown zuweisen.

Zweitens müsste sie wegen des Hauses in Automacity und der Symbole in der „Automacity“-Spalte prüfen, ob sie ein Plättchen besitzt, welches noch nicht in Automacity enthalten ist. Es stellt sich heraus, dass sie so ein Plättchen besitzt - ein Büro - und sie somit dieses in Automacity hinzufügt.

Spieler sind in den Basisregeln erwähnt.  
Korrekturleser (Englische Version):

Matthew Gravelyn, Brent McLennan, Bobby Schafer, Julia Ziobro

Deutsche Übersetzung:

Jens Hüttenrauch & Uwe Elsholz

Korrekturleser (Deutsche Version):

Jonas Runkel, Gerwin Brunner & Katarzyna Potocka