



Ein Spiel von Csaba Hegedüs und Attila Szögyi für 2-4 Spieler ab 12 Jahren - Das Impression Grundspiel wird benötigt!



Ihr könnt diese Erweiterung sowohl für ein Solitärspiel nutzen, als auch für einen zusätzlichen Gegenspieler im Spiel mit 2 oder 3 Spielern. In beiden Fällen tretet ihr gegen einen Automa-Spieler an und versuchen mehr Siegpunkte als dieser zu erlangen. In diesem Spiel heißt unser Automa passenderweise Gutenberg.

Gutenberg

Gutenberg fungiert als Spieler. Er sammelt Ressourcen und Geld und kann verschiedene Aktionen ausführen. Dazu werden die Spezialplättchen und die Spielhilfe benötigt. Wann immer Gutenberg am Zug ist, folgt er den Regeln, die in den nachfolgenden Abschnitten beschrieben werden. Das Ziel ist, bei Spielende mehr Siegpunkte erreicht zu haben als er. In einem Spiel mit mehreren Spielern kann nur gewinnen, wer mehr Punkte erreicht hat als Gutenberg.

Gutenbergs Hilfsmittel



24 Aktionsplättchen



1 Spielhilfe

Spielvorbereitung

Gutenbergs Hilfsmittel werden zusammen mit dem Spielmaterial einer Farbe bereit gelegt. Diese Farbe ist Gutenbergs Spielerfarbe. Mischt die Aktionsplättchen und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben die Spielhilfe. Gutenberg erhält dasselbe Spielmaterial und entsprechende Ressourcen wie ein menschlicher Spieler.

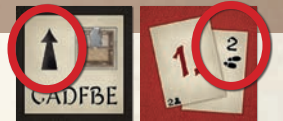
Setzt seine 2 Kaufleute entsprechend der Regeln zufällig auf dem Stadt-Spielplan ein (achtet dabei auf seinen Spielerreihenfolge-Marker). Spieler erhalten ganz normal Startressourcen.

Spielablauf

Gutenberg ist Teil der normalen Spielerreihenfolge und führt seine Züge entsprechend aus. Hier ist eine Übersicht seiner möglichen Aktionen.

Aktionsphase

Wenn Gutenberg in der Aktionsphase an der Reihe ist, zieht ein Aktionsplättchen und legt es offen neben den Stapel in derselben Orientierung wie die Geschäfte. Schaut euch die Richtung des Pfeils auf dem Aktionsplättchen und die Anzahl der Bewegungen auf seinem Spielerreihenfolge-Marker an. Je nachdem, wo sich Gutenbergs Kaufmann befindet, geschieht folgendes:



1. Gutenberg hat einen stehenden Kaufmann in Raum II eines Geschäfts. Wenn der Pfeil des Aktionsplättchens und die Schritte (Spielerreihenfolge-Marker) zu einem Plättchen führen, wo er keinen eigenen Kaufmann hat, bewegt den aktivierten Kaufmann in Raum I dieses Geschäfts. Gutenberg wird die entsprechende Aktion ausführen. Führt ihn eine Bewegung über den Rand des Stadt-Spielplans, wird seine Bewegung auf der gegenüberliegenden Seite fortgesetzt (siehe Spielhilfe).

2. Das Aktionsplättchen würde Gutenbergs Kaufmann in dasselbe Geschäft wie seinen zweiten Kaufmann führen ODER beide Kaufleute Gutenbergs befinden sich in Raum I (egal ob stehend oder liegend). In diesem Fall führt er eine Zurücksetzen-Aktion aus. Entsprechend der aktuellen Letter-Sequenz nimmt er eine Bleiletter vom Schriftsatz-Spielplan (und ersetzt sie). Danach werden seine Kaufleute von Raum I in Raum II verschoben und führen die entsprechende Aktion aus.

Sein gerade aktiver Kaufmann wird in jedem Fall hingelegt. Stehen beide Kaufleute, wird zuerst derjenige aktiviert, der sich näher an der oberen linken Ecke des Stadt-Spielplans befindet (von links nach rechts, oben nach unten). Wenn im zweiten Zug nur ein Kaufmann steht, wird dieser automatisch ausgewählt.

Letter-Sequenz: In einigen Fällen wird Gutenbergs Letter-Sequenz benötigt, die immer auf dem aktuellen Aktionsplättchen zu finden ist. Es wird stets die Letter gewählt, die in der Reihe als erstes passt.

Beim Zurücksetzen bedeutet dies, dass die ersten Bleiletter vom Schriftsatz-Spielplan genommen wird, die der ersten Letter der aktuellen Letter-Sequenz von links nach rechts entspricht. Gibt es keine passende Bleiletter, prüft die zweite Letter und so weiter.

Auf der Spielhilfe findet ihr noch einmal eine grafische Darstellung, was ihr bei den jeweiligen Aktionen beachten müsst.



Geschäfte und Gutenbergs mögliche Aktionen

Gutenberg spielt nach einem begrenzten Regelwerk. Nur die hier beschriebenen Aktionen stehen ihm zur Verfügung. Wenn also von möglichen Aktionen die Rede ist, bezieht sich dies auf die folgenden Abschnitte. Gutenberg ignoriert alle Aktionen, die nicht im Folgenden aufgeführt werden.



Ressourcen, Kapazität und Arbeitskraft erhöhen, Siegpunkte und Aufträge bearbeiten

In diesen Fällen agiert Gutenberg wie ein menschlicher Spieler. Er muss keine Ressourcen bezahlen, um Aufträge voranzutreiben.



Bleilettern

Gutenberg erhält Ressourcen für eine Bleiletter auf der linken Seite seines Betriebs (wenn er welche hat). Hat er 2 Bleilettern, wählt entsprechend der aktuellen Letter-Sequenz (von oben nach unten, wo zuerst eine passende Letter abgedruckt ist). Hat er keine Bleiletter auf der linken Seite seines Betriebs, kann er diese Aktion nicht ausführen.



Handel

Gutenberg führt eine Handelsaktion aus. Jede Letter ist einem Handelsplättchen auf dem Handelsspielplan zugeordnet (A / B->, 1 C / D-> 2, E / F-> 3). Er wählt das Plättchen, das der ersten Letter seiner Letter-Sequenz entspricht. Gutenberg muss dafür nichts bezahlen. Er erhält die Belohnung auf der rechten Seite des Plättchens, sofern es eine mögliche Aktion ist. Werft das Plättchen ab und ersetzt es vom Nachziehstapel.



Eine Bleiletter erhalten

Er nimmt die erste Bleiletter, die der ersten Letter (oder zweiten Letter etc.) seiner Letter-Sequenz entspricht, von links nach rechts. Wenn das Symbol dies vorgibt, erhält er zudem die Ressourcen dieser Bleiletter.

Schriftsatz

Gutenberg legt eine seiner Bleiletern von der linken Seite seines Betriebs auf das Winkelhaken-Tableau. Er sucht von oben nach unten, Zeile für Zeile von links nach rechts nach einem verfügbaren (leeren) Feld mit der gleichen Letter auf seinem Winkelhaken-Tableau. Gibt es ein solches Feld, legt er die Bleiletter dort ab. Falls nicht, legt er sie auf das erste freie Feld. Er führt die abgedeckte Aktion aus, sofern sie für ihn möglich ist und die Lettern übereinstimmen. Hat er 2 Bleiletern auf der linken Seite seines Betriebs, wählt er entsprechend seiner Letter-Sequenz (wo es die erste Übereinstimmung gibt). **Hat er keine Bleiletern auf der linken Seite seines Betriebs und soll eine Schriftsetzen-Aktion ausführen, erhält er stattdessen 1 Siegpunkt.**

Reisen und Fabrik bauen

Gutenberg bewegt seinen Vertreter zur nächsten Stadt. Wenn möglich zu einer Stadt, die er noch nicht besucht hat (Mainz gilt als besucht) und die im Uhrzeigersinn dem Pfeil auf dem Aktionsplättchen am nächsten liegt. Wenn es nur Wege zu bereits besuchten Städten gibt, wählt er den Weg entsprechend der Pfeilrichtung (im Uhrzeigersinn). Er bewegt sich soweit, wie seine Arbeitskraft vorgibt. Erreicht er eine Stadt, beendet er seine Bewegung. Endet seine Bewegung auf einer Münze, führt er eine Handelsaktion aus wie vorab beschrieben. Beendet er seine Bewegung in einer Stadt, wird das Stadt-Plättchen aus dem Spiel entfernt (er nimmt es nicht). Er legt seinen nächstmöglichen Stadtmarker und legt ihn auf die Stadt. Sein Direktor wird ein Feld weiter bewegt und er erhält die Belohnung, wenn es sich um eine mögliche Aktion handelt. Er nimmt sich eine Fabrik und bezahlt mit seinem nächsten Stadtmarker. **Gutenberg ignoriert die Bauregeln und füllt die Felder in seinem Betrieb Reihe für Reihe von links nach rechts. Die Stufe der Fabrik wird durch die Stufe des nächsten freien Feldes in seinem Betrieb bestimmt.**

Sofern er noch Bewegungen bei seiner Reise überbehalten hat, bewegt er sich auf der Auftragsleiste weiter (sofern er das letzte Feld noch nicht erreicht hat).



Technologie

Wenn Gutenberg eine Technologie-Aktion ausführt, kauft er 1 Technologie vom Handelsspielplan. Die Reihe wird durch seine Letter-Sequenz bestimmt (A / B Papier-Reihe, C / D Tinten-Reihe, E / F Blei-Reihe). Die Stufe wird durch das nächste freie Feld in seinem Betrieb vorgegeben. Für diese Technologie muss er nicht bezahlen. Er nimmt sich die Technologie und ersetzt sie von Nachziehstapel. Danach legt er sie in seinen Betrieb, wie in der Reiseaktion beschrieben (Reihe für Reihe, von links nach rechts).

Eine wichtige Regel für die Reise- und Technologieaktionen: Gutenberg führt die Aktionen auf den Fabriken und Technologien niemals aus und profitiert nicht von deren Boni. Deckt er jedoch eine Aktion ab, die für ihn möglich ist, führt er diese aus. Am Spielende ist jede Fabrik und Technologie so viele Siegpunkte wert, wie ihre Stufe beträgt (1-4 Siegpunkte). Abgedruckte Siegpunkte werden ignoriert.

Die Assistenten

Gutenberg nutzt die Vorteile seiner Assistenten für seine Bewegungen nicht. Er erhält jedoch die Ressourcen für sie.

Einen Assistenten einsetzen: Erhält Gutenberg 1 Assistenten, wird er zufällig aus dem Vorrat gewählt. Er wird an das Geschäft angelegt, in dem sich sein aktiver Kaufmann befindet, und zwar auf das erste freie Feld im Uhrzeigersinn. Sind alle Felder belegt, oder durch den Stadtrand blockiert, legt den Assistenten zwischen zwei beliebige Geschäfte.



Ressourcenlimit: Generell gilt, dass jedes Mal, wenn Gutenberg Ressourcen oder Geld erhält, geprüft werden muss, ob er sein Limit überschritten hat. Standardmäßig hat er bei den drei Ressourcen ein Limit von 3 und bei Geld ein Limit von 5. Hat er 3 oder mehr gleiche Ressourcen nach seiner Aktion, legt er sofort 3 dieser Ressource in den Vorrat zurück und erhält umgehend 1 Siegpunkt. Bei 5 oder mehr Mark gibt er 5 Mark ab und erhält dafür ebenfalls 1 Siegpunkt.

Auftrags- und Vertragsphase

Wenn Gutenberg noch immer Platz auf der linken Seite seines Betriebst hat (er hat weniger als 2 Aufträge dort liegen), nimmt er sich den günstigsten verfügbaren Auftrag von der linken Seite. Er muss dafür nicht bezahlen.

Hat Gutenberg ein aktiviertes Vertragsfeld in seinem Betrieb, nimmt er den günstigsten Vertrag (ebenfalls umsonst) und legt ihn dort aus. Hat er keine freien Vertragsfelder, passt er. Hat er mehrere aktivierte Vertragsfelder, nimmt er sich so viele Verträge, dass er alle Felder füllen kann. Er wählt jeweils die günstigsten. Wenn er dadurch mögliche Aktionen abdeckt, führt er diese aus.

Produktionsphase

Gutenberg wird solange Aufträge vorantreiben, wie es seine Kapazität erlaubt. Von rechts nach links wird er jeweils versuchen, jeden Auftrag um 1 Arbeitsschritt voranzutreiben oder zu aktivieren. Hat er alle Aufträge vorangetrieben und noch Kapazität über, wiederholt er diesen Schritt. Er muss lediglich seine Kapazität für jeden Arbeitsschritt reduzieren, aber keine Ressourcen bezahlen. Er erhält Geld und Siegpunkte, wenn er seinen Kapazitätsmarker bewegt. Zudem erhält er umgehend die Siegpunkte für abgeschlossene Aufträge. Am Ende dieser Phase muss Gutenberg nicht für seine Arbeitskraft bezahlen.

Für die Vorbereitung der nächsten Runde und die Anpassung der Spielerreihenfolge gibt es keine Regeländerungen.

Spielende

Gutenberg erhält am Spielende Siegpunkte wie menschliche Spieler. Änderungen gibt es nur bei der Wertung von Fabriken, Technologien und Verträgen. Für ihn gelten nicht die abgedruckten Siegpunktbedingungen auf den Plättchen. Für alle aktivierten Verträge erhält er genau 5 Siegpunkte (er erhält keine doppelten Punkte). Seine Fabriken und Technologien bringen ihm Siegpunkte entsprechend ihrer Stufe (1-4).

Am Ende des Spiels wird der Sieger den Regeln entsprechend ermittelt.

Vorschläge für die Anpassung der Schwierigkeit

Auch wenn alle Spieler unterschiedlich sind, haben wir versucht Gutenbergs Schwierigkeitsgrad an die Fähigkeiten durchschnittlicher Spieler anzupassen. Habt ihr das Gefühl, dass Gutenberg ein zu starker oder zu schwacher Gegner ist, könnt ihr die im Folgenden beschriebenen Anpassungen ausprobieren. Wie empfehlen jedoch, nicht alle Änderungen gleichzeitig vorzunehmen.

- Erhöht oder senkt die Siegpunkte der Verträge (um +/- 2 oder mehr Siegpunkte).
- Erhöht oder senkt die Siegpunkte für Technologien und / oder Fabriken (um +/- 1 Siegpunkt).
- Ihr könnt das Limit für Ressourcen und / oder Geld erhöhen (z.B.: er erhält Siegpunkte für je 4 Ressourcen). Ihr könnt auch jedes Limit individuell anpassen.