

1920 +

# EXPEDITIONS

DER GESANDTE DER VERDERBNIS

## AUTOMA

REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL VON MORTEN MONRAD PEDERSEN  
MIT DAVID STUDLEY UND LINES J. HUTTER

### SPIELMATERIAL



5 Automa-Fortschritts-  
karten für „Der Gesandte  
der Verderbnis“




1 doppelseitige  
Automa-Spielhilfe  
für den infizierten  
Mech

### SPIELAUFBAU

Baue das Spiel wie gewohnt mit diesen  
Änderungen auf:

1. Ersetze beim Spielen mit dieser  
Erweiterung die Fortschrittskarten aus  
dem Grundspiel durch die „Der Gesandte  
der Verderbnis“-Fortschrittskarten.
2. Entferne Karte #094 („Uralter Wein“) aus  
dem Spiel.


### SPIELABLAUF

Automa behandelt die neuen Landkarten-  
marker wie normale Landkartenmarker  
und ignoriert die geheimen Boni.  
Spielst du nicht mit dem Modul „Infizierter  
Mech“, ignoriere das entsprechende  
Symbol  auf den Fortschrittskarten.



### ZUSÄTZLICHES MODUL „INFIZIERTER MECH“

*Es gibt Gerüchte über einen Spähtrupp, den die Automa-Expedition vorausgeschickt hat. Der Einfluss der Verderbnis trieb den Spähtrupp in den Wahnsinn, und er wies seinen Mech an, alles anzugreifen, was sich ihm in den Weg stellte. Der Spähtrupp behielt allerdings so viel Verstand, dass er nicht gegen seine eigenen Mitstreiter vorging. In ihrem Kreuzzug gegen die Verderbnis ist Automa jedoch nicht so gnädig und greift den Spähtrupp rücksichtslos an.*

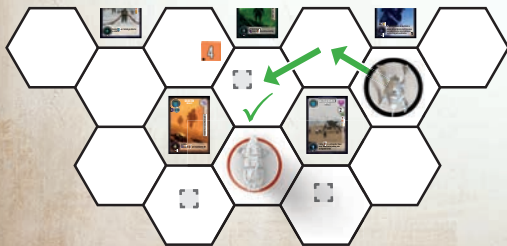
## AUTOMA PLATZIERT DEN INFIZIERTEN MECH

- Automa platziert den infizierten Mech, sobald der Fortschrittsmarker das mit  markierte Feld auf der Fortschrittsleiste erreicht (es sei denn, du hast den Mech bereits platziert).
- Automa platziert ihn auf dem freien, aufgedeckten Ort mit der höchsten Nummer, der **zu deinem Mech benachbart** ist. Gibt es keinen solchen Ort, platziert Automa ihn auf dem freien, aufgedeckten Ort mit der höchsten Nummer **irgendwo auf dem Spielfeld**.

## AUTOMAS BEWEGUNG UND DER INFIZIERTE MECH

- Automa überspringt den Ort, an dem sich der infizierte Mech befindet, genauso wie den Ort mit deinem Mech.
- Zeigt die Zielzeile eines Automa-Mechs ein -Symbol und es gibt aufgedeckte Verderbniskarten, so gelten für diese Bewegung alle zum infizierten Mech benachbarten Orte als Orte mit Verderbnismarkern. Das bedeutet, dass sie alle mit dem -Symbol übereinstimmen. Stell dir vor, dass sich dort Marker befinden.

*BEISPIEL: Automas Mech beendet seine Bewegung auf dem imaginären Verderbnismarker (graues Quadrat), der zum infizierten Mech benachbart ist.*



## AUTOMAS INTERAKTION MIT DEM INFIZIERTEN MECH



### AKTION – BESEITIGEN:

Wenn Automas Mech zu dem infizierten Mech benachbart ist und es aufgedeckte Verderbniskarten gibt, nimmt Automa Karten, als ob jede ein Marker wäre. Sie tut dies, bis sie entweder so viele Karten genommen hat, wie durch den Multiplikator angegeben ( $\times 1$ ,  $\times 2$  oder  $\times 3$ ) oder keine Karten mehr übrig sind.

- Gibt es aufgedeckte Verderbniskarten und Marker auf dem Ort, dann nimmt Automa nur Karten, selbst wenn es weniger Karten sind, als Automa nehmen dürfte.

Hat der infizierte Mech versucht, sich an einen Ort mit einem Automa-Mech zu bewegen, erleidet Automa dadurch keinen Nachteil.

Am Ende des Spiels erhält Automa so viele Münzen pro gesammelter Verderbniskarte, wie auf der gewählten Fortschrittskarte angegeben ist.

REDAKTIONELLE UNTERSTÜTZUNG  
Linda Dailey Paulson

HAUPTTESTPERSONEN Chris Brereron,  
Mauro Gibertoni, Mathieu Landry

TESTPERSONEN Scott Czysz, Mike Hatke, Chris Ingold,  
Trevor Mundell, Dave Potter, Drew Tschetter, Jeff Wood

