

TERRA MYSTICA AUTOMA SPELREGELS

VOORBEREIDING

1. Voorbereidingen voor jezelf:

- Kies 1 volkenbord en neem het spelmateriaal zoals beschreven in het basisspel.
- Leg slechts 1 gunsttegels van elke soort boven de elementsporen.
- Neem 5 willekeurige bonustegels en leg deze naast elkaar.
- Het startspelerstuk leg je bij jezelf neer.

2. De Automa start met:

- 1 volkenbord van een andere kleur dan jouw volk (keuze uit Halflingen, Nomaden, Ingenieurs, Meermijnen, Chaostovernaars, Moeraswezens, Auren).
- Het meest ideale spelverloop krijg je met 2 volken waar van de kleur zover mogelijk uit elkaar ligt op de transformatie-circel.
- 1 Automa-volkkaart (leg het op het wisselspoor op het volkenbord)
- 1 markeersteen op 10 OP van het scorespoor.
- 1 markeersteen op elk elementspoor (controleer op welke elementsporen de Automa voor het begin van het spel 1 of 2 stappen vooruit gaat op zijn volkenbord).
- 1 markeersteen op niveau 0 van het scheepsspoor.
- Zijn gebouwen op het volkenbord.
- Zijn priesters in de algemene voorraad.

De Automa krijgt geen geld, werkers, krachtblokje, bruggen, stadstegels of gunsttegels.

3. Stel het Automa-deck samen:

- Neem 6 startkaarten (met geel nummer onderin)
- Voeg willekeurig 1 kaart toe.
- Schud de kaarten en draai de 3 onderste kaarten 180 graden.
- Leg de kaarten die niet in het huidige Automa-deck zitten aan de kant. Zij worden later gebruikt.



EERSTE NEDERZETTINGEN PLAATSEN

- Plaats eerst je eerste eigen nederzetting.
- Daarna plaatst de Automa zijn eerste 2 nederzettingen op terreinvelden die zo dicht mogelijk bij het centrum van het speelbord liggen.
- Dan plaats jij je tweede nederzetting.

Voor het plaatsen gelden uiteraard de basisregels.

EERSTE BONUSTEGEL KIEZEN

- Draai de eerste kaart van het Automa-deck om. Rechtsonder op de kaart zie je welke bonustegel de Automa krijgt.
- Deze Automakaart wordt de hulpkaart voor de eerste ronde (zie verderop).
- Kies zelf een van de overgebleven bonustegels.



BEURT VAN DE AUTOMA

1. Trek een Automakaart

- Eerste beurt in een ronde:
- Trek 1 kaart (actiekaart) en leg deze tegen de linkerkant van de hulpkaart aan. De rechterhelft van de actiekaart en de linkerhelft van de hulpkaart vormen de huidige actie.



-Volgende beurten:

- Als het Automa-deck leeg is, past de Automa. Einde beurt.
- In elk ander geval, leg de hulpkaart af.
- Schuif de actiekaart naar rechts. Dit wordt de hulpkaart.
- Trek 1 kaart.
- Als dit 1 van de onderste 3 kaarten was en er staat een PAS-symbool op, dan past de Automa. Einde beurt.
- In elk ander geval, leg deze kaart links tegen de hulpkaart om de nieuwe actie te vormen.



2. Voer de actie op de actiekaart uit. Als niet aan de voorwaarden voldaan kan worden, vervalt de actie.

3. Geef de Automa de OP die op de actiekaart staan.

DE AUTOMA PAST



1. De Automa pakt de bonuskaart die bovenin de actie-kaart is aangegeven.
2. Leg zijn oude bonuskaart rechts van de overgebleven bonuskaarten. Als jij past moet je je oude bonuskaart ook altijd rechts van de andere bonuskaarten afleggen.
3. Automa-deck voor de volgende ronde:
 - alle Automakaarten uit deze ronde;
 - + 1 nieuwe willekeurige kaart;
 - schud de kaarten en draai de 3 onderste kaarten 180 graden.
4. Als de Automa eerder past dan jij, dan krijgt hij het startspelerstuk.

ACTIE: OPWAARDEREN

1. Voorwaarde: gebouw dat kan worden opgewaardeerd.

- Voorkeursvolgorde:

1. Burcht (zoek handelshuizen)
2. Handelshuis (zoek nederzettingen)
3. Heiligdom (zoek tempels)
4. Tempel (zoek handelshuizen)

2. Tiebreaker:

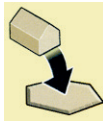
- Het gebouw dat het dichtste bij een van jouw gebouwen staat;
- Richtingselectie (zie verderop).

3. Uitvoeren: Vervang het lagere gebouw door een hoger gebouw.



ACTIE: EEN NEDERZETTING BOUWEN

1. **Voorwaarde:** nederzetting in voorraad.
2. **Geldige terreinvelden:** leeg en aangrenzend binnen het huidige bereik van het scheepsspoor.
3. **Tiebreaker:**
 - a. In geval van volkactie, zie volkkaart.
 - b. Terreinveld met de minste transformeerstappen;
 - c. Terreinveld dat het dichtste bij jouw gebouwen ligt;
 - d. *Richtingselectie* (zie verderop).
4. **Uitvoeren:** Plaats de nederzetting op het geselecteerde veld.



ACTIE: KRACHTACTIES

1. **Voorwaarde:** onbedekte krachtactie-velden.
2. **Tiebreaker:** *numerieke selectie* (zie verderop).
3. **Uitvoeren:** leg een actiefiche op het gekozen veld.



ACTIE: ELEMENTSPOREN

1. **Voorwaarde:** Automa kan op een elementspoor vooruit gaan
2. **Tiebreaker:**
 - a. Bij ontwikkeling op het hoogste elementspoor: ontwikkel op het spoor waar de Automa het hoogst staat (en vooruit kan).
 - b. *Numerieke selectie* (zie verderop).
3. **Uitvoeren:**
 - a. Plaats een priester uit Automa's voorraad en plaats die op het eerst beschikbare nummer onder het geselecteerde spoor. De pion van de Automa gaat het aangegeven aantal vakjes omhoog.
 - b. Als de priesters op zijn gaat de pion van de Automa op het geselecteerde spoor het aantal vakjes omhoog dat op de hulpkaart staat aangegeven.



ACTIE: VOLKACTIE

Zie volkkaart (en hierboven).

ACTIE: SCHEEPSSPOOR

1. **Voorwaarde:** De Automa kan op zijn scheepsspoor vooruit gaan.
2. **Uitvoeren:** schuif de pion op het scheepsspoor 1 vak vooruit.



RICHTINGSELECTIE

- Wijst de pijl naar rechtsonder, kijk dan op de bovenste rij terreinvelden van links naar rechts op welk beschikbaar terreinveld je het eerst terechtkomt. Is er geen beschikbaar terreinveld, ga dan 1 rij naar beneden, en kijk weer van links naar rechts. Ga zo door totdat je een beschikbaar terrein vindt.
- Wijst de pijl naar linksboven, zoek dan op de onderste rij van rechts naar links naar een beschikbaar terreinveld en zo door naar de rijen erboven.



NUMERIEKE SELECTIE

- Als de pijl naar rechts wijst, begin je bij de meest linker optie met tellen en tel je naar rechts.
- Sla elke ongeldig optie (voltooid spoor of bedekt veld) hierbij over.
- Als je de laatste optie gehad hebt, ga je door met tellen vanaf de eerste.
- Als de pijl naar links wijst, begin je bij de meest rechter optie met tellen.



PUNTENTELLING EINDE SPEL

Overwinningspunten voor elementen:

- Voor ieder spoor krijgt de speler die er het hoogst staat 5 OP.

Overwinningspunten voor gebieden:

- Voor de Automa tellen al zijn gebouwen op het speelbord min 1 als verbonden gebouwen (*behalve bij Ingenieurs, zie verderop*).
- De speler met de meeste verbonden gebouwen krijgt 9 OP.

De speler met de meeste OP wint het spel.

MOEILIKHEIDSNIVEAUS

Afhankelijk van je kunnen en hoe moeilijk je wilt dat het spel is, kun je kiezen uit deze moeilijkheidsniveaus:

- **Automalein:**
 - Verwijder kaart 2 uit het spel
 - Automa start met 0 OP (ipv 10)
- **Automa:**
 - Geen aanpassingen
- **Automachtig:**
 - Voeg kaart 9 toe aan het eerste Automa-deck.
- **Ultoma:**
 - Voeg kaarten 9 en 15 toe aan het eerste Automa-deck.
- **Auto-trau-ma:**
 - Voeg kaarten 9 en 15 toe aan het eerste Automa-deck.
 - Automa scoort 1 OP extra als het OP krijgt, behalve bij de overwinningspunten op het eind van het spel.

AUTOMA VOLKEN

AUREN

Volkactie: Voer de actie ELEMENTSPOREN uit.

Automa eigenschap: -

MOERASWEZENS

Volkactie: Voer de actie OPWAARDEREN uit.

Automa eigenschap: Als de Automa niet kan opwaarderen, voer dan de actie ELEMENTSPOREN uit.

CHAOSTOVENAARS

Volkactie:

- Voer de actie EEN NEDERZETTING BOUWEN uit.

- Voer de actie ELEMENTSPOREN uit.

Automa eigenschap: -

MEERMINNEN

Volkactie: Voer de actie OPWAARDEREN uit.

Automa eigenschap:

- Vanaf ronde 4 dek je het oranje veld op de volkkaart af met een actiefiche als de volkactie actief wordt, en schuif je (na het uitvoeren van de volkactie) de pion op het scheepsspoor van de Automa 1 vak vooruit.
- Aan het begin van de volgende ronde haal je het actiefiche weer van de volkkaart af.

INGENIEURS

Volkactie:

- Voer de actie EEN NEDERZETTING BOUWEN uit.

Automa eigenschap: Bij de puntentelling aan het einde van het spel tellen ALLE gebouwen mee als verbonden gebouwen.

NOMADEN

Volkactie:

- Voer de actie OPWAARDEREN uit.

Automa eigenschap: Als de Automa niet kan opwaarderen, voer dan de actie KRACHTACTIES uit.

HALFLINGEN

Volkactie:

- Voer de actie EEN NEDERZETTING BOUWEN uit.

Automa eigenschap: Als de Automa geen nederzetting kan bouwen, voer dan de actie OPWAARDEREN uit.