Soloversion

GLASGOW

Freddy, der Bauroboter

Idee und Text: Grzegorz Kobiela, Spieldauer: ca. 15 Minuten

Wenn der Spielpartner mal wieder in Quarantäne steckt oder du mitten in der Nacht Lust auf eine Partie GLASGOW verspürst, haben wir mit dieser Soloversion genau das Richtige für dich.

Trete gegen den virtuellen Gegner **Freddy I oder II** an und baue im Wettkampf mit ihm die Stadt Glasgow nach den folgenden Regeln auf. Du gewinnst, wenn du am Ende mehr Punkte sammeln konntest als Freddy.

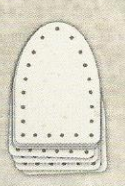
Lookout Bildungsauftrag

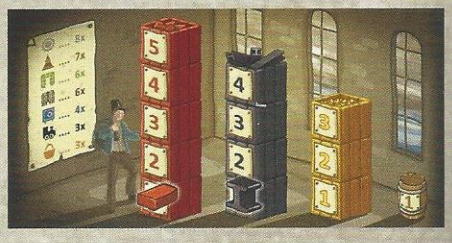
Freddy ist der Name des ersten Roboters der Welt, der mit künstlicher Intelligenz ausgestattet war und bei dem ein sehendes Auge mit einer fühlenden Hand kombiniert wurden. Er wurde in den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts an der Universität in Edinburgh entwickelt. Seinen Nachfolger Freddy II kann man heute im schottischen Nationalmuseum bewundern.

Spielvorbereitung

1. Lege die vier **Architekten** in einer Spalte aus: den ersten mit der Bildseite nach unten, die drei darunter liegenden jeweils mit der Bildseite nach oben.
2. Stelle deine **Figur** neben den untersten Architekten.
3. Mische die **Gebäude** und lege **von unten nach oben** jeweils 3, 3, 2 bzw. 2 Gebäude **offen** rechts neben die Architekten *(siehe Abbildung)*.
4. Mische die **Aufträge**, wirf **zwei davon unbesehen** ab und lege die restlichen in einem **verdeckten Stapel** aus.
5. Nimm dir ein **Spielertableau** und lege die üblichen Startwaren **1 Stein und 1 Stahl** darauf.

Dein Gegner Freddy erhält weder Spielmaterial noch Waren.





Spielablauf

Das Spiel geht über **2 Runden**, die aus jeweils **4 Spielzügen** bestehen, in denen du im Normalfall zuerst **2 Aktionen** durchführst und danach bis zu **3 Gebäude bauen** kannst.

Jeder Architekt in der zentralen Auslage stellt dabei einen Spielzug dar: Die zwei Aktionen werden durch die Felder auf dem Architekten angezeigt; rechts daneben liegen die Gebäude, um die es in diesem Spielzug geht.

Dein Spielzug

In den **ersten drei** Spielzügen einer Runde führst du zuerst jeweils **2 Aktionen** durch. Wenn es dir hilft, kannst du dazu vor jeder Aktion die Figur vorrücken. Im **vierten** Spielzug führst du **keine Aktionen** durch – du kannst nur bauen. *(Es gibt keine Felder für die Figur.)*

Eine **Aktion** besteht darin, dass du **2 Aufträge** vom Stapel ziehst, die du dir angucken kannst, um einen davon auszuwählen und durchzuführen. Danach werden beide gezogenen Aufträge abgeworfen. Für drei der Aufträge gelten Sonderregeln:

Entscheidest du dich **gegen** den Auftrag mit dem Whiskyfass, so verlierst du deinen Whisky, sofern du welchen im Lager hast. *(Freddy nimmt ihn dir weg.)*

Entscheidest du dich **für** den Auftrag, bei dem du Gebäude austauschen kannst, so kannst du die Gebäude einer beliebigen Reihe *(einschließlich der aktuellen)* abwerfen und durch ebenso viele neue ersetzen. **Andernfalls** ersetzt Freddy alle Gebäude der nächsten Reihe.

Entscheidest du dich **für** den Auftrag, der die nächste Aktion verdoppelt, kannst du **im nächsten Spielzug** die dann gewählte Aktion zweimal durchführen. *(Du musst dir das merken – der „2×"-Auftrag wird ganz normal abgeworfen. Beachte, dass du gar nicht weißt, was du im nächsten Spielzug ziehen wirst!)*

Anschließend *(bzw. im vierten Spielzug sofort)* kannst du beliebig viele der Gebäude bauen, die **rechts** neben dem aktuellen Architekten ausliegen. Wie im Grundspiel kostet der **zweite Bau 1 Gold extra**, der ggf. **dritte Bau 2 Gold extra**!

Ende deines Spielzuges

Am Ende deines Spielzuges baut Freddy **alle Gebäude** *(der aktuellen Reihe)*, die du liegen gelassen hast, und zwar von **links nach rechts**.

Freddys Bauregeln

Entscheide dich vor dem Spiel, ob du gegen **Freddy I** oder **Freddy II** spielen möchtest. Im Unterschied zu Freddy I versucht Freddy II dich zu blockieren, wodurch es für dich schwieriger wird, gegen ihn zu gewinnen.

Freddy I:

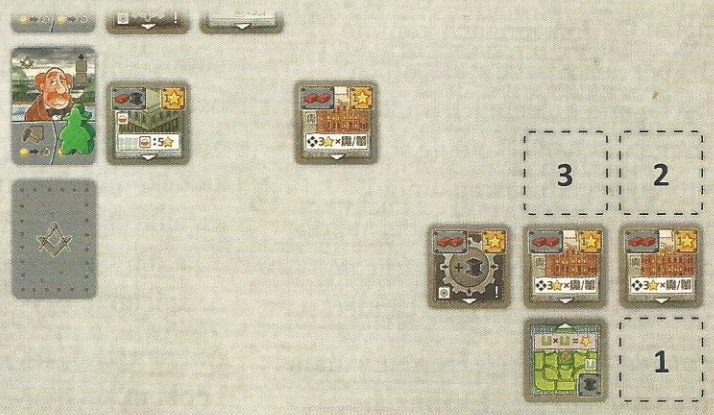
- Wenn möglich, baut Freddy so, dass sich seine Läden am Ende in einer Ecke der Auslage befinden *(ggf. forciert Freddy also, dass die Länge und/oder Breite des Rasters mit seiner Platzierung entsprechend festgelegt wird)*.
- Wenn möglich, baut Freddy seine Wohnhäuser angrenzend zueinander und versucht sie quadratisch, also in einer 2×2-Gruppe, zu bauen.
- Andernfalls darfst du entscheiden, wo Freddy sein Gebäude baut *(auch explizit zu deinem Vorteil)*.

Freddy II:

- Wenn möglich, baut Freddy seine Gebäude neben deine Wohnhäuser, um deine potenziellen Punkte darüber zu minimieren.
- Freddy meidet es, deine Fabriken zu aktivieren, es sei denn, du hast keinen Lagerplatz für die entsprechende Ressource – dann aktiviert er die Fabrik sogar mit der größten Freude. Es überwiegt aber sein Drang, dir keinen Vorteil zu verschaffen *(d. h., liegen mehrere Fabriken in einer Reihe, aktiviert er sie nur, wenn er nicht anders kann oder du von keiner von ihnen profitierst)*.
- Wenn möglich, verhindert Freddy mit seinem Bau, dass deine Läden Bonuspunkte wert sind.
- Ansonsten gelten die Bauregeln von Freddy I.

Die Bauregeln schließen einander nicht aus. Wenn Freddy mehrere davon erfüllen kann, tut er dies. Hat er dazu mehrere gleichwertige Optionen, entscheidest du für ihn, welche davon er wählt.

Beispiel: *Am Ende des zweiten Spielzuges baut Freddy II die abgebildeten Gebäude: zuerst einen Laden, dann ein Wohnhaus. Für den Laden gibt es noch keinen Platz, damit er garantiert die 5 Bonuspunkte einbringt, also versucht Freddy deine Wohnhäuser zu stören, während er deine Fabrik meidet. Er hat drei Möglichkeiten: Nr. 3 entfällt, da der Laden ansonsten niemals Bonuspunkte abwirft. Position 2 hat den Vorteil, dass dadurch das Raster größer wird, wodurch die Chance steigt, dass sein Laden wertvoller wird. Also entscheidet sich Freddy dafür. Das Wohnhaus baut er anschließend auf Position 1 oder 3 – das kannst du entscheiden. Solange du den Laden nicht garantiert entwertest, indem du Gebäude rechts davon oder darüber legst, wird Freddy in Zukunft versuchen, das Raster nach unten und nach links zu erweitern.*



Mit Ausnahme der **Whisky-Fabrik** passiert nichts, wenn Freddys Fabriken aktiviert werden. Im Fall von Whisky nehmen sowohl Freddy I als auch Freddy II dir ggf. den Whisky weg. Die anderen Bauregeln haben allerdings Vorrang.

Anmerkung: *Freddy nutzt zwar den Auftrag, der Gebäude tauscht – auf den Effekt der entsprechenden Fabrik verzichtet er aber.*

Vorbereitungen für die zweite Runde

Lege wie in der Spielvorbereitung von unten nach oben jeweils 3, 3, 2 bzw. 2 Gebäude rechts neben die Architekten und stelle deine Figur neben den untersten Architekten. Mische alle Aufträge, wirf erneut zwei davon unbesehen ab und lege den Rest in einem verdeckten Stapel aus. Spiele dann die zweite Runde genauso wie die erste.

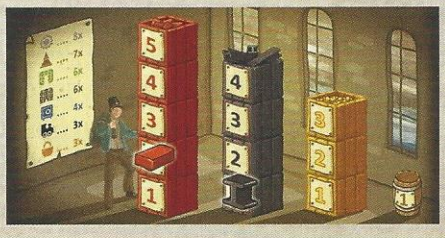
Spielende

Das Spiel endet **sofort**, sobald – wie im Grundspiel – 20 Gebäude in einem 4×5- bzw. 5×4-Raster gebaut wurden. Das kann frühestens am Ende des zweiten Spielzuges der zweiten Runde der Fall sein, spätestens jedoch am Ende der zweiten Runde.

Wertung

Ermittle wie im Grundspiel den Gesamtwert deiner Gebäude und den von Freddy. Für Freddys **Waren-Banken** gilt, dass er so viele Waren der jeweiligen Sorte besitzt, wie du **freie Lagerplätze** dieser Sorte hast. Die Fabriken-Bank zählt, wie viele Fabriken Freddy tatsächlich hat.

Du gewinnst die Partie, wenn du **mehr Punkte als Freddy** hast. Bei Gleichstand hast du verloren.



Beispiel: *In diesem Fall würde Freddy für die Stein-Bank 3 Punkte, für die Stahl-Bank 6 Punkte und für die Gold-Bank 9 Punkte bekommen.*

Viel Spaß!

Schlussbemerkung: *Freddys Bauregeln mögen dem einen oder anderen zu vage sein und nicht 100% genau festlegen, wo Freddy baut. Letztlich orientieren sich vor allem die Regeln von Freddy II daran, dich so viel wie möglich zu stören. Überlege also immer, wenn du für Freddy baust, wo er dir am meisten schaden kann – das steigert die Herausforderung.*