

BRASS

BIRMINGHAM

EADWEARD

MAUTOMA

Version 2.3

EINFÜHRUNG

In dieser Solovariante von BRASS: BIRMINGHAM trittst du gegen den Automa EADWEARD an, dessen Aktionen du mithilfe eines separaten Automakartendecks steuerst. Gewinner ist am Ende derjenige, der die meisten Siegpunkte erzielen konnte.




SPIELMATERIAL

- BRASS: BIRMINGHAM (Grundspiel)
- Automakartendeck mit 22 doppelseitigen Karten.
Die Karten findest du in einer extra Datei. Achte darauf, dass Vorder- und Rückseite der Karten unten links dieselbe Nummer besitzen.

ALLGEMEINE HINWEISE












Eadwards **Aktionen** steuerst du mithilfe von **Automakarten**.

Um den Verwaltungsaufwand zu minimieren, verwendet Eadward **vereinfachte** Regeln:

- **Zugreihenfolge:** Eadward ist immer der **zweite** Spieler
- Eadward besitzt **keine** Geldchips 
Kostenpflichtige Aktionen gelten bei Eadward automatisch als bezahlt
- Führt Eadward die Aktion **BAUEN** aus, verbraucht er nur die erforderliche Menge an Kohle  und Eisen  bezahlt aber **kein** Geld
- Eadward führt **niemals** die Aktionen **KREDIT AUFNEHMEN** oder **ERKUNDEN** aus

Darüber hinaus gelten für Eadward die **Standardregeln**.

Insbesondere:

- Beim **Verbrauch von Kohle**  benötigt Eadward eine Verbindung zu einer Kohlequelle
- Beim **Verbrauch von Kohle**  verwendet Eadward immer die nächstgelegene Kohlequelle
- Beim **Verbrauch von Eisen**  bedient sich Eadward immer zuerst am eigenen Vorrat, dann an deinem und als letztes beim Markt
- Beim **Verbrauch von Bier**  **von deiner Brauerei** benötigt Eadward eine Verbindung von dem Ort zu deiner Brauerei
- Während der **Kanalepoche**  darf Eadward maximal 1 Industrieplättchen pro Ort bauen
- Eadward legt **Verbindungsplättchen** immer angrenzend an sein Netzwerk
- Während der **Eisenbahnepoche**  kann Eadward bis zu 2 Verbindungsplättchen  auslegen.
Beim ersten verbraucht er dabei 1 Kohle , beim zweiten erneut 1 Kohle  und zusätzlich 1 Bier 
- Bei der Aktion **VERKAUFEN** muss das jeweilige **Industrieplättchen** mit dem entsprechenden Händlerplättchen verbunden sein. Zudem muss Eadward die erforderliche Menge Bier  verbrauchen.

SPIELVORBEREITUNG

SPIELAUFBAU

- Bereite das Spiel für ein **normales Zweipersonenspiel** vor. Eadward bekommt dabei weder Geldchips ~~£~~ noch Einkommensmarker ~~£~~
- Wähle den gewünschten **Schwierigkeitsgrad** und staple Eadwards Industriepfättchen entsprechend auf den Feldern seines Spielertableaus (siehe Abbildungen rechts). Die **rot** gekennzeichneten Felder rechts markieren die Felder, die sich vom regulären Aufbau unterscheiden.
Du kannst durch Variieren der Startpfättchenanzahl den Schwierigkeitsgrad auch manuell nach deinen Wünschen anpassen.
- Mische die 40 Orts- und Industriekarten. **19 Karten** davon bilden den Nachziehstapel. Die restlichen 21 Karten benötigst du in der Kanalepoche nicht mehr und legst sie beiseite.
- Punkt unter **Vorbereitung Spielbereich** der Spielanleitung (*eine Karte des Zugstapels verdeckt ablegen*) **entfällt** hier
- Bereite das **Automakartendeck** vor (*siehe unten*)

0 0 1 1 1 2
2
0 3 1 1
1 3 1 1
2 1 1 0 1
2 2 1 0 1
1 0 1 2 2

normal

1 1 2 1 1 2
2
1 3 1 1
1 3 1 1
2 2 1 1 1
1 0 2 2 2

einfach

0 0 0 1 1 2
2
0 3 1 1
1 1 1 1 1
2 1 1 0 1
2 2 1 0 1
1 0 1 2 2

schwer

DIE AUTOMAKARTEN



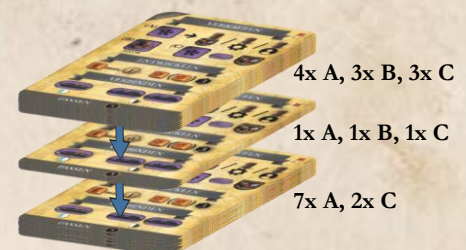
- Das **Automakartendeck** besteht aus insgesamt 22 doppelseitigen Karten mit 3 Gruppen (12x A, 4x B, 6x C)
- Auf der **Vorderseite** einer Automakarte befinden sich 2 bis 3 **Aktions-Slots** von denen jeder 1 bis 2 **Aktionen** enthält
- Die **Rückseite** einer Automakarte enthält 3 **Standardaktionen**
- Im Spiel führt Eadward mit Ausnahme seines ersten Zugs **2 Aktionen pro Zug** aus: 1 bis 2 Aktionen von der Vorderseite und 0 bis 1 von der Rückseite der Automakarte

VORBEREITUNG DES AUTOMAKARTENDECKS

Immer, wenn du das Automakartendeck vorbereiten sollst, gehst du folgendermaßen vor:

1. **Sortiere** alle Automakarten entsprechend ihrer **Gruppen (A, B und C)** und mische diese Gruppen einzeln
2. Mische **7 Automakarten von Gruppe A** mit **2 von Gruppe C** und lege sie als Automakartendeck auf den Tisch (*Rückseite oben*)
3. Nimm von den **übrig gebliebenen Automakarten 1 Karte** von jeder Gruppe, mische sie und lege sie auf das Automakartendeck
4. Mische die **restlichen Automakarten (4x Gruppe A, 3x Gruppe B, 3x Gruppe C)** und lege sie ganz oben auf das Automakartendeck

Das Automakartendeck ist fertig!



SPIELVERLAUF

DIE ERSTE RUNDE DES SPIELS

In der **ersten Runde** des Spiels führt **jeder** von euch nur **1 Aktion** aus.

Eadward führt die auf der **Rückseite** der obersten Karte des Automakartendecks oben links angegebene Aktion aus:

• ENTWICKELN

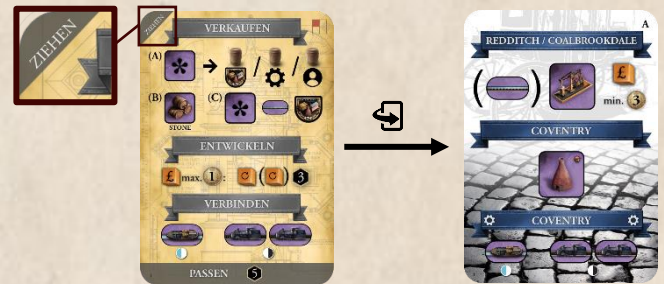
Eadward entfernt **2 Eisen** vom Markt und erhält dafür **3 Siegpunkte**

• ZIEHEN

Eadward dreht die **oberste** Automakarte des Automakartendecks um und führt die erstmögliche **BAUEN-**Aktion aus.

Kann er keine dieser Aktionen ausführen, legt Eadward stattdessen 1 Verbindungsplättchen an den im untersten Aktions-Slot dieser Karte angegebenen Ort (auch wenn dieser noch nicht zu seinem Netzwerk gehört).

Beispiel:



Die oberste Automakarte zeigt **ZIEHEN**. Eadward dreht deshalb die Karte um. Die erste **BAUEN**-Aktion, die er von der Vorderseite ausführen kann, ist der Bau einer Töpferei in Coventry des 2. Aktions-Slot, bei der Eadward 1 Eisen vom Markt verbraucht.

RUNDEN

In jeder Runde führst du als Startspieler deinen Spielzug gemäß den Standardregeln durch.

Anschließend folgt Eadwards Zug:

- 1 Ziehe die **oberste** Karte des **Automakartendecks**
- 2 Ermittle auf der **Vorderseite** der gezogenen Karte von oben nach unten den ersten Aktions-Slot, dessen Aktion(en) Eadward ausführen kann.
Eadward führt die dort abgebildete(n) Aktion(en) aus.
- 3 Kann Eadward **keinen** der Aktion-Slots ausführen, wirfst du die aktuelle Automakarte ab und wiederholst die Punkte 1 und 2 solange, bis Eadward **mindestens 1 Aktion** ausgeführt hat.
- 4 Hat Eadward in Punkt 3 dieses Zuges **bereits 2 Aktionen** ausgeführt, endet sein Zug
- 5 Hat Eadward im aktuellen Zug **nur 1 Aktion** ausgeführt, führt er jetzt noch 1 Aktion von der **Rückseite** der obersten, offen ausliegenden Automakarte des Automakartendecks aus.
Für den Fall, dass keine der abgebildeten Aktionen möglich ist, passt Eadward und erhält 5 Siegpunkte.
Anschließend **beendet** Eadward seinen Zug.

VARIIERENDE ZUGREIHENFOLGE

Für eine variierende Spielerreihenfolge berechnest du in Eadward Zu dessen Pfundaufwand und legst das Geld auf sein auf Charakterplättchen. Am Ende jeder Runde bestimmst du dann wie im Mehrpersonenspiel die neue Spielerreihenfolge.

ENDE DER KANALEPOCHE

Am Ende der **Kanalepoche** bekommt Eadward Siegpunkte wie ein menschlicher Spieler.

Entferne dabei wie gewohnt sämtliche **Kanalverbindungen** sowie alle **Industrieplättchen der Stufe 1** vom Spielplan.

VORBEREITUNG DER EISENBAHNEPOCHE

- Bereite ein **neues Automakartendeck** vor
- Entferne alle **Industrieplättchen** von Eadwards Spielertableau, die er in der **Eisenbahnepoche** nicht bauen kann
- Mische verdeckt die 40 Orts- und Industriekarten. **20 Karten** davon bilden den neuen **Nachziehstapel** für die **Eisenbahnepoche**. Lege die restlichen 20 Karten beiseite.

ENDE DER EISENBAHNEPOCHE UND SPIELSIEG

Am Ende der **Eisenbahnepoche** bekommt Eadward Siegpunkte wie ein menschlicher Spieler.

Es **gewinnt** derjenige mit den meisten Siegpunkten. Bei **Gleichstand** gewinnt ihr beide.

AUTOMAKARTEN

AKTIONS-SLOT – BAUEN






Ein Aktions-Slot mit einem **Industriesymbol** und einem oder mehreren **Ortsnamen** im Banner bedeutet, dass Eadward in einem der Orte das abgebildete Industrieplättchen bauen soll, so als würde er die zugehörige Ortskarte ausspielen.



Beim Bau/Legen von Industrie/Verbindungsplättchen befolgt Eadward folgende Regeln:

- Sind **mehrere Orte** angegeben, entscheidet sich Eadward für den **zuerst** genannten Ort, in den er das Industrieplättchen regelkonform legen kann
- Eadward **überbaut niemals** bereits ausliegende Industrieplättchen
- Kommen beim Legen von Plättchen **mehre Möglichkeiten** in Frage, löst du diese Gleichstände mithilfe der **Gleichstandsregeln** (*letzte Seite*) auf

Des Weiteren gilt:

- Beim **Legen** von Industrie- und Verbindungsplättchen verbraucht Eadward **Kohle** , **Eisen**  und **Bier** 
- **Neue Verbindungsplättchen** legt Eadward immer angrenzend an sein Netzwerk
- **Nach dem Bau** verkauft Eadward **Kohle** , **Eisen**  an den **Markt** (Geld erhält er dafür keins)

Verbindungsplättchen



Eadward baut das angegebene Industrieplättchen.

Fehlen Eadward zum Bau der Eisenhütte **Ressourcen**, für die er noch 1 Verbindung braucht, legt er zuerst diese Verbindung und bezahlt die Kosten. Macht er das, endet sein Zug nach dem Bau des Industrieplättchens, da er in diesem Zug bereits 2 Aktionen ausgeführt hat.

Farabrik und Eisenpreis





Eadward baut eine **Eisenhütte**, wenn der **Eisenpreis auf dem Markt** zu diesem Zeitpunkt **mindestens so hoch** ist, wie angegeben.

Fehlen Eadward zum Bau der Eisenhütte **Ressourcen**, für die er noch 1 Verbindung braucht, legt er zuerst diese Verbindung und bezahlt die Kosten. Macht er das, endet sein Zug nach dem Bau der Eisenhütte, da er in diesem Zug bereits 2 Aktionen ausgeführt hat.

Kohlebergwerk mit Verbindungsplättchen



Zuerst Eadward baut **1 Kohlebergwerk**. Danach legt er in der **Kanalepoche**  1 bzw. in der **Eisenbahnepoche**  bis zu 2 Verbindungsplättchen aus und bezahlt die jeweiligen Kosten. Anschließend endet sein Zug, da in diesem Zug er bereits 2 Aktionen ausgeführt hat.

Ländliche Brauerei

LÄNDL. BRAUEREI SÜD / NORD



Eadward baut 1 **LÄNDLICHE BRAUEREI**.


Falls nötig legt er zuvor **1 Verbindungsplättchen** zu dieser Brauerei und bezahlt die Kosten. Macht er das, endet sein Zug nach dem Bau der Brauerei, da er in diesem Zug bereits 2 Aktionen ausgeführt hat.

AKTIONS-SLOT – VERBINDEN








Ausgehend vom **angegebenen** Ort legt Eadward je nach Epoche **1-2 Verbindungsplättchen**.



SONDERREGEL FÜR EADWEARD

Der im Banner **angegebene Ort**, von dem die Verbindung ausgehen soll, muss vor dem Legen bereits zu **Eadwards Netzwerk** gehören. Dies ist auf der Automakarte durch  im Ortsbanner des Aktion-Slots gekennzeichnet.

Zur Erinnerung: Normalerweise muss beim Verbinden nur einer der Orte, zwischen die man eine Verbindung legt, Teil des Netzwerks sein!

- In der **Kanalepoche**  legt Eadward an den abgebildeten Ort **1 Verbindung** 
- In der **Eisenbahnepoche**  legt er **zunächst 1 Verbindung**  an den angegebenen und verbraucht dabei **1 Kohle** . Anschließend versucht er eine **weitere Verbindung** an den soeben verbundenen Ort zu legen. Macht er dies, verbraucht er zusätzlich **1 Kohle**  und **1 Bier** .
- Stehen **mehrere Verbindungsmöglichkeiten** zur Auswahl, entscheidest du mithilfe der **Gleichstandsregeln** (*letzte Seite*), für welche Eadward sich entscheidet

VERKAUFEN*

Besitzt Eadward **mindestens 1** nicht umgedrehte **Baumwollspinnerei, Fabrik** und/oder **Töpferei**, führt er die erstmögliche Aktion (**A, B** oder **C**) dieses Aktion-Slots aus.



(A) Bedingung: Mindestens 1 dieser Industrieplättchen hat eine Verbindung zum passenden Händler und Eadward kann das erforderliche Bier verbrauchen.

- Eadward dreht **alle Industrieplättchen** um, die er mit den ihm zur Verfügung stehenden Bierfässern verkaufen kann
- Eadward **verbraucht** zunächst das Bier des Händlers , dann sein eigenes und zuletzt deins (vorausgesetzt es besteht eine Verbindung zu deiner Brauerei). Verbraucht Eadward Bier vom Händler, erhält er den zugehörigen Siegpunkte-Händlerbonus (andere Boni ignoriert Eadward).
- Hat Eadward **nicht genügend Bierfässer** , um alle in Frage kommenden Industrieplättchen verkaufen zu können, entscheidest du mithilfe der **Gleichstandsregeln** (*letzte Seite*), welche Industrieplättchen Eadward umdreht
- Anschließend **endet** Eadwards Zug

(B) Bedingung: Mindestens 1 dieser Industrieplättchen hat eine Verbindung zum passenden Händler , aber Eadward kann **keins** verkaufen, weil ihm dafür das benötigte Bier fehlt:

Eadward **baut** im abgebildeten Ort (*bier: Walsall*) **1 Brauerei**. Eadward benötigt dabei keine Verbindung zu diesem Ort, da er die Karte als entsprechende Ortskarte ausspielt. Anschließend, **endet** sein Zug.

(C) Bedingung: Keines dieser Industrieplättchen ist mit einem Händler verbunden. Kann Eadward die notwendige Verbindung mit 1 Verbindungsplättchen herstellen, macht er dies und **beendet** anschließend seinen Zug.

ENTWICKELN*

Eadward führt die Aktion **ENTWICKELN** nur dann aus, wenn der Eisenpreis nicht höher ist als im Aktions-Slot angegeben.

£ max. 4: () Hier darf 1 Eisen auf dem Markt höchstens 4 £ kosten.

£ max. 0: () Hier entwickelt Eadward nur, wenn sich noch mindestens 1 Eisen auf einer Eisenhütte liegt.

- Eadward verbraucht bei der Aktion **2 Eisen** . Gibt es nur noch **1 Eisen** zum angegebenen **Höchstpreis**, verbraucht er nur dieses
- Eadward erhält **3 Siegpunkte**
- Eadward **entfernt** beim **ENTWICKELN** **niemals** Industrieplättchen von seinem Spielertableau

VERBINDEN*



- In der **Kanalepoche** legt Eadward **1 Verbindung** an den Ort, in dem er seine letzte Aktion ausgeführt hat
- In der **Eisenbahnepoche** legt Eadward zuerst **1 Verbindung** an den Ort, in dem er seine letzte Aktion ausgeführt hat und verbraucht dabei **1 Kohle** . Hat Eadward die nötigen Ressourcen für eine **weitere Verbindung** und ist noch ein entsprechendes Verbindungsfeld frei, legt er 1 Verbindung an den Ort, zu dem er die erste gelegt hat und verbraucht dabei **1 Kohle** und **1 Bier**

Mehrdeutigkeiten beim Auslegen der Verbindungsplättchen löst du mit Hilfe der **Gleichstandsregeln** auf (*letzte Seite*).

PASSEN

5*






Eadward **passt** und erhält **5 Siegpunkte**.

* **Rückseitenaktion:** Von diesen führt Eadward maximal 1 Aktion aus, da er zuvor mindestens 1 Vorderseitenaktion ausgeführt haben muss.

GLEICHSTÄNDE

AUFLÖSEN VON GLEICHSTÄNDEN BEIM LEGEN VON VERBINDUNGSPLÄTTCHEN


Wenn es beim Anlegen eines Verbindungsplättchens an einem Ort mehrere Möglichkeiten gibt, nutzt Eadward folgende Prioritätsliste:


- 1 Nur in der Eisenbahnepoche** :
Eadward fehlt für die **zweite Eisenbahnverbindung**  das erforderliche Bier .
Er legt seine zweite Verbindung so, dass er eine Verbindung zu einer Bierquelle hat.
- 2** Eadward erstellt eine Verbindung zu einem Ort, der **bereits Teil seines Netzwerks** ist.
- 3** Eadward erstellt eine Verbindung zu dem Ort mit den **meisten Industrieplättchen** (egal wem diese gehören oder ob diese bereits umgedreht wurden).
- 4** Eadward erstellt eine Verbindung zu dem Ort mit den **meisten freien Feldern**.
- 5 Nur in der Eisenbahnepoche** :
Eadward erstellt eine Verbindung zu dem Ort, der es ermöglicht, **Kohle**  aus einem **seiner Kohlebergwerke** zu verbrauchen.

Liefert **1** bis **5** keine eindeutige Verbindung, erstellt Eadward die **erstmöglichste**. Dafür überprüft er zunächst die Verbindung nach **Norden** und anschließend **im Uhrzeigersinn** weitergehend die restlichen Verbindungen.

Hinweis: Eadward baut nur dann eine Verbindung zum **Händler**, wenn alle anderen Strecken belegt sind oder dies auf der Automakarte angegeben ist.

AUFLÖSEN VON GLEICHSTÄNDEN BEI DER AUSWAHL DER INDUSTRIEPLÄTTCHEN

Stehen bei der Aktion **VERKAUFEN** mehrere Industrieplättchen zur Auswahl oder gibt es verschiedene Brauereien von denen Eadward Bier  verbrauchen kann, nutzt Eadward folgende Prioritätsliste:

- 1 Für alle zur Auswahl stehenden Orte:**
Bilde die **Differenz** zwischen der Anzahl von Eadwards Verbindungen zu diesem Ort und der Anzahl deiner Verbindungen zu diesem Ort.
Eadward verkauft anschließend das Industrieplättchen des Ortes, der den **größten Wert** besitzt.
- 2** Bei Gleichstand verkauft Eadward das Industrieplättchen des Ortes, der im **Alphabet zuerst** kommt.
- 3** Stehen in einem Ort mehrere Industrieplättchen zur Auswahl, entscheidet sich Eadward für das Industrieplättchen, das in der **rechten oberen Ecke auf der Rückseite der aktuellen Automakarte** abgebildet ist (z. B. ).
Sollte sich an dieser Position keines der zur Auswahl stehenden Industrieplättchen befinden, fällt die Wahl auf das in **im Uhrzeigersinn** nächste Industrieplättchen.

Mautoma-Autor: Mauro Gibertoni (<http://www.mautoma.com>)

Überarbeitung der englischen Anleitung: David Goldfarb

Spietester: Daniele Paci, Mauro Gibertoni

Deutsche Version: Sören Textor

Illustrationen: Roxley Games, Mauro Gibertoni

Inoffizielle, nicht von Roxley Games lizenzierte Spielvariante

MAUT  MA

2 - MAUTOMA - VARIANTE

EINFÜHRUNG

VixorEros hat der Mautomavariante von Mauro Gibertoni um den Mautoma Emily erweitert. Im Spiel trittst du jetzt gegen die Mautomas Eadward und Emily an, die jeweils ein eigenes Automakartendeck mit zusätzlichen Karten benutzen, um den gesamten Spielplan nutzen zu können.

SPIELMATERIAL

Zusätzlich zu den 22 Automakarten der Standardvariante benötigst du hier noch **9 weitere Automakarten**. Diese Karten (*4xA, 3xB, 2xC*) mit den Nummern **23/3p** bis **31/3p** findest du ebenfalls im Anhang dieser Regeln.

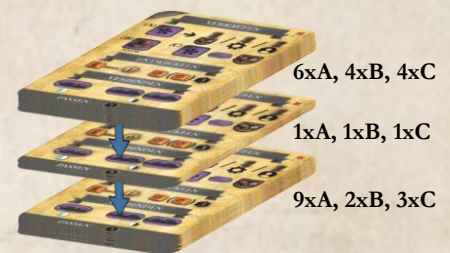
Sowohl Eadward als auch Emily benötigen im Spiel ihr eigenes Automakartendeck. Drucke deshalb das Automakartendeck insgesamt 2x aus.

VORBEREITUNG DER AUTOMADECKS

Immer, wenn du die Automakartendecks vorbereiten sollst, machst du folgendes für Eadward und für Emily:

1. **Sortiere** alle Automakarten entsprechend ihrer **Gruppen (A, B und C)** und mische diese Gruppen einzeln
2. Mische **9 Automakarten** von **Gruppe A** mit **2** von **Gruppe B** und **3** von **Gruppe C** und lege sie als Automakartendeck auf den Tisch (*Rückseite oben*)
3. Nimm von den **übrig gebliebenen Automakarten 1 Karte** von **jeder Gruppe**, mische sie und lege sie auf das Automakartendeck
4. Mische die **restlichen Automakarten (6x Gruppe A, 4x Gruppe B, 4x Gruppe C)** und lege sie ganz oben auf das Automakartendeck

Das Automakartendeck ist fertig!



ZUGREIHENFOLGE

Für eine variierende Spielerreihenfolge berechnest du in Eadwards und Emily Zügen jeweils deren Pfundaufwand und legst das Geld auf die zugehörigen Charakterplättchen. Am Ende jeder Runde bestimmst du dann wie im Mehrpersonenspiel die neue Spielerreihenfolge.

SPIELABLAUF, EPOCHENENDE, WERTUNG

Alle Regeln der Standardvariante von Mauro Gibertoni bleiben unverändert.

Joker-Ort: Emily baut dort, wo es ihr am meisten Siegpunkte bringt.