

# MOSAIC

EINE GESCHICHTE DER ZIVILISATION

## HEROBOTUS

### SOLOSPIELREGELN VON DÁVID TURCZI

Wenn du mal keine Mitspieler für eine Partie findest, haben wir die Lösung! Diese Regeln werden mit einem imaginären Gegenspieler namens HeroBotus gespielt, durch den der Solospielmodus möglich wird.

Diese Solospielregeln gelten zusätzlich zu den Hauptspielregeln; du musst diese also bereits kennen, bevor du mit diesen zusätzlichen Regeln spielen kannst.

## KOMPONENTEN

### 12 HeroBotus-Aktionskarten



### 18 HeroBotus-Standortkarten



## ALLGEMEINE HINWEISE ZU HEROBOTUS

„Du“ bezieht sich auf den menschlichen Solospieler. Du spielst nach denselben Regeln wie bei einer Mosaic-Spielrunde mit 2 Spielern. „HeroBotus“ bzw. „er“ bezieht sich auf den imaginären Gegenspieler, der nach den hier beschriebenen Regeln spielt.

#### HeroBotus:

- Verwendet kein Spielertableau
- Erhält eine Ressource des auf dem Ressourcen-Plättchen dargestellten Typs, wenn er eines einsammelt (außer beim Aufbauen). Wenn das gewählte Plättchen Münzen-Ressourcen beinhaltet, nimmt er stattdessen eine Ressource des Typs, von dem er am wenigsten hat.
- Sammelt weder Regierungskarten noch „Goldenes Zeitalter“-Karten.
- Erhält durch das Neumischen des Aktionsstapels nur Wunder und Errungenschaften (unabhängig davon, ob diese für ihn zutreffen oder nicht).
- Benötigt keine Symbole, um eine Technologiekarte auszuspielen.

Hinweis: Halte ausreichend Platz für die 4 Stapel frei, die HeroBotus im Laufe des Spiels aufbauen wird:

- „SP/Symbole“-Karten (Technologie)
- „Verdiente SP“-Karten (Technologie)
- Projektkarten (Bau)
- Bevölkerungskarten



# SPIELVORBEREITUNG

Das Spiel wird als normales Zwei-Spieler-Spiel gespielt (Hispanien und Gallien sind nicht im Spiel), bei dem du direkt gegen HeroBotus antrittst. Städte und Bauerndörfer werden für einen dritten „statischen Spieler“ platziert, der jedoch kein Spielertableau hat, keine Truppen nutzt und keine Züge spielt. Wähle die Spielfarben für dich, HeroBotus und den statischen Spieler

## SPIELPLAN

Hispanien und Gallien werden im Solospielermodus nicht gespielt. **1** Wir empfehlen, die Versorgungstapel mit den Währungsmarkern in diesen Bereichen zu platzieren, um leichter auf sie zugreifen zu können.

## KARTEN UND PLÄTTCHEN

Ziehe zufällig 4 Goldene Zeitalter, 5 Errungenschaften, 5 Wunder und 3 Regierungskarten. Platziere die Regierungskarten am dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielplan und den Rest aufgereiht neben dem Spielplan. Lege die restlichen Karten und Plättchen zurück in den Spielkarton.

## RESSOURCEN/HANDELSWAREN

- 1) Platziere die Ressourcen-Plättchen aufgedeckt auf den vorgesehenen Positionen (🏹) in den fünf aktiven Regionen.
- 2) Platziere die Handelswaren-Plättchen für Fisch (+3) auf den Hafen-Hexagonen in den fünf aktiven Regionen.
- 3) Handelswaren-Plättchen mit einem „X“ werden nicht verwendet und zurück in den Spielkarton gelegt.
- 4) Erstelle aus den restlichen Handelswaren-Plättchen zwei Stapel, die jeweils zwei Plättchen der einzelnen Handelstypen enthalten (einschließlich Nahrung +2 und Stein +2).
- 5) Platziere in allen Regionen außer Gallien und Hispanien zufällig ein Handelswarenplättchen aus den Stapeln im Hexagon direkt über jedem Ressourcen-Plättchen. Wenn das Hexagon oberhalb des Ressourcen-Plättchens besetzt oder kein spielbares Hexagon ist, wird das nächste Hexagon im Uhrzeigersinn um das Ressourcen-Plättchen belegt. **2**

## ANFÜHRER

Ziehe zufällig drei Anführerkarten, und wähle eine für dich aus. Ziehe aus den verbleibenden zwei Karten zufällig die Anführerkarte für HeroBotus. Nimm die verbleibende Anführerkarte aus dem Spiel.

## STAPEL FÜR BAU, TECHNOLOGIE, BEVÖLKERUNG UND STEUERN UND ZOLL

- 1) Bereite die Stapel „Bau“, „Bevölkerung“ und „Steuern und Zoll“ wie in den Mehrspieler-Regeln für ein Spiel mit zwei Spielern beschrieben vor.
- 2) Wähle die Ausgangstechnologie-Karten (die mit einem „S“ oben links):
  - a) Mische die Ausgangstechnologie-Karten, und gib eine Karte an dich und eine an HeroBotus aus.
  - b) Erstelle zwei verdeckte Stapel mit jeweils 4 Ausgangstechnologie-Karten, und lege die restlichen Karten vorerst beiseite.
  - c) Wähle einen Stapel mit 4 Karten aus, und wähle daraus eine Karte. Mische die übrigen 3 Karten, und ziehe eine Karte für HeroBotus.
  - d) Wähle dann eine der übrigen 2 Karten für dich aus, und gib die andere Karte an HeroBotus.



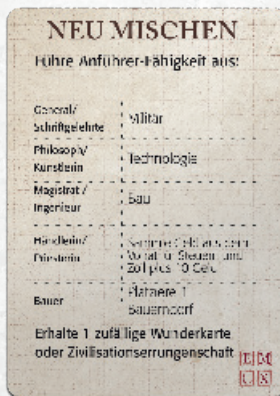




3



4



5



6

- e) Wiederhole die Schritte „c“ und „d“ mit dem anderen Stapel aus 4 Karten. Du und HeroBotus solltet jeweils 5 „gezogene“ Karten haben.
  - f) Erstelle zwei Stapel aus HeroBotus' Ausgangstechnologie-Karten, die unten links auf der Karte ein Siegpunkte-Symbol für das Endspiel haben: einen Stapel für Karten mit einem „?“ (SP/Symbol) und einen zweiten Stapel für Karten mit einer Zahl (verdiente SP). **3**  
HeroBotus erhält diese Punkte am Ende des Spiels.
  - g) Entferne die übrigen Ausgangstechnologie-Karten (die Karten ohne Punktesymbol) aus dem Spiel.
- 3)** Bereite den Technologie-Stapel wie in den Mehrspieler-Regeln beschrieben vor, indem du die übrigen Ausgangstechnologie-Karten mischst und die Imperienkarte wie gewohnt einsetzt.

## AKTIONS- UND STANDORT-STAPEL VON HEROBOTUS

Die Aktions- und Standort-Stapel kommen ausschließlich im Solospiel zum Einsatz und spielen eine zentrale Rolle in der Funktionsweise von HeroBotus.

### Aktionsstapel

Der Aktionsstapel gibt vor, welche Aktion(en) HeroBotus in seinem Zug ausführt. Der Standard-Stapel hat den Schwierigkeitsgrad „Mittel“. Wähle die 9 Aktionskarten mit einem **M** unten rechts auf der Karte aus. **4** Siehe HeroBotus' Schwierigkeitsgrad anpassen auf Seite 10, um den Schwierigkeitsgrad des Aktionsstapels auf „Leicht“ (E), „Schwer“ (C) oder „Profi“ (X) anzupassen. Bereite den Aktionsstapel vor, indem du die Karte zum Neumischen **5** zur Seite legst und die übrigen 8 Aktionskarten neu mischst. Ziehe dann die oberste Karte vom Stapel, mische sie mit der Neumischen-Karte, und lege beide Karten unter den Aktionsstapel.

### Standort-Stapel

Der Standort-Stapel umfasst fünf „Zivilisationsregion“-Karten mit einem farbigen Kompass-Symbol oben links in der Ecke **6**.

Entferne die fünf Zivilisationsregion-Karten, und mische sie. Ziehe eine Karte, und fahre mit den Ausgangsstädten (unten) fort.

## AUSGANGSSTÄDTE

### HeroBotus:

- 1) Lege eines der Bevölkerungsplättchen von HeroBotus in die Zivilisationsregion, die auf der gezogenen Karte abgebildet ist. Dies zeigt bis zum Ende des Spiels die Heimatregion von HeroBotus an.
- 2) Ziehe eine weitere Zivilisationskarte aus den 4 übrigen Karten. Platziere in den Zivilisationsregionen, die auf den beiden gezogenen Karten abgebildet sind, jeweils eine von HeroBotus' Städten. Die Städte kommen dabei in ihren Regionen jeweils auf das Hexagon, dessen Ressourcen-Plättchen den höchsten Wert anzeigt (Ressourcen-Plättchen für Geld werden ignoriert). Nimm die zwei Ressourcen-Plättchen, und verwende sie in Schritt 3 unten.
- 3) Währungsmarker für HeroBotus zu Spielbeginn: Nimm 3 Währungsmarker (Stein, Nahrung, Ideen), die dem Zahlungsmittel des Ressourcen-Plättchens mit dem höheren Wert entsprechen. Nimm 2 Währungsmarker, die dem Zahlungsmittel des Ressourcen-Plättchens mit dem niedrigeren Wert entsprechen. Nimm 1 Währungsmarker, welcher dem übrigen Zahlungsmittel entspricht. Erhält HeroBotus 5 Zahlungsmittel desselben Typs, bekommt er zusätzlich auch je 1 Zahlungsmittel der beiden anderen Typen. Haben die Zahlungsmittel denselben Wert, bevorzugt HeroBotus Ideen vor Stein vor Nahrung.



## Du:

Platziere eine deiner Städte gemäß den Mehrspieler-Regeln, aber NICHT in einer der beiden Regionen, in denen HeroBotus eine Stadt platziert hat. Dies ist deine Heimatregion. Entferne die Zivilisationsregion-Karte; es bleiben noch 2 Karten übrig.

## Statischer Spieler:

- 1) Ziehe zufällig eine der verbleibenden Zivilisationsregion-Karten, und lege eine Stadt des statischen Spielers auf das Ressourcen-Plättchen mit dem niedrigsten Wert (Geld eingeschlossen). Lege dann ein Handwerksdorf des statischen Spielers auf ein angrenzendes Hexagon, das KEIN Handelswaren- oder Ressourcen-Plättchen enthält. Platziere eine weitere Stadt des statischen Spielers auf einem beliebigen Hexagon, das an die erste Stadt oder das erste Handwerksdorf grenzt und KEIN Handelswaren- oder Ressourcen-Plättchen enthält. Platziere dann ein zweites Handwerksdorf auf einem beliebigen Hexagon, das an eine Stadt oder ein Handwerksdorf des statischen Spielers grenzt und KEIN Handelswaren- oder Ressourcen-Plättchen enthält.
- 2) Platziere in der Region, die auf der verbleibenden Zivilisationsregion-Karte abgebildet ist, eine weitere Stadt des statischen Spielers auf dem Ressourcen-Plättchen mit dem niedrigsten Wert (Geld eingeschlossen), und platziere ein Bauerndorf des statischen Spielers auf einem angrenzenden unbesetzten Hexagon wie oben beschrieben. Platziere eine weitere Stadt und ein Bauerndorf auf einem freien Hexagon wie oben beschrieben.

## VORBEREITEN DES STANDORT-STAPELS

- 1) Platziere die Zivilisationsregion-Karten wieder im Standort-Stapel.
- 2) Wähle eine der Erweiterungsstufen von HeroBotus: Isoliert, Standard oder Aggressiv. Die Erweiterungsstufe gibt vor, wie aggressiv HeroBotus expandieren wird und wie sehr er versuchen wird, Regionen für sich zu beanspruchen. Baue den Standort-Stapel wie folgt gemäß der gewählten Erweiterungsstufe auf:

- a) **Isoliert** - *HeroBotus konzentriert sich auf seine Ausgangsregionen.* Verwende für den „isolierten“ Standort-Stapel die folgenden Standort-Karten (10 St.):
  - Ausgangsregion-Karten von HeroBotus (2 von jeder Region: 4)
  - Ausgangsregion-Karten des statischen Spielers (1 von jeder Region: 2)
  - Neumischen-Karte (1)
  - Heimatregion-Karten von HeroBotus (2)
  - Eine der beiden Regionskarten des statischen Spielers (zufällig gewählt) (1)
- b) **Standard** – *HeroBotus erkundet neue Regionen und baut im gleichen Maß seine Ausgangsregionen auf.* Verwende für den „standardmäßigen“ Standort-Stapel die folgenden Standort-Karten (15 St.):
  - Alle zehn Regionskarten (2 von jeder Region: 10)
  - Neumischen-Karte (1)
  - Karten mit Angabe „Am wenigsten“ (2)
  - Heimatregion-Karte von HeroBotus (1)
  - Eine der beiden Regionskarten des statischen Spielers (zufällig gewählt) (1)
- c) **Aggressiv** - *HeroBotus strebt die Weltherrschaft an und konzentriert sich auf die Eroberung fremder Länder.* Verwende für den „aggressiven“ Standort-Stapel die folgenden Standort-Karten (15 St.):
  - Alle zehn Regionskarten (2 von jeder Region: 10)
  - Neumischen-Karte (1)
  - Karte mit Angabe „Am wenigsten“ (1)
  - Deine Regionskarte (1)
  - Die Regionskarten des statischen Spielers (2)

**HINWEIS:** Der statische Spieler bringt zwar keine Punkte, dient aber dazu, die Mehrheitsverhältnisse in den Regionen zu klären.

**HINWEIS:** Sollte es einmal nicht möglich sein, eine Stadt oder ein Dorf des statischen Spielers neben einer bereits platzierten Stadt zu platzieren, darf die Stadt bzw. das Dorf dann auf einem beliebigen Hexagon in dieser Region platziert werden, das kein Handelswaren- oder Ressourcen-Plättchen enthält.

**BEISPIEL:** HeroBotus beginnt in Italien (Heimatregion) und Ägypten. Du beginnst in Assyrien, und der statische Spieler beginnt in Griechenland und Numidien. Für einen Standort-Stapel mit Standard-Erweiterungsstufe wähle:

- 2 Karten jeder Region
- Neumischen-Karte
- 2 Karten mit Angabe „Am wenigsten“
- die übrige Italien-Karte und
- die übrige Karte von entweder Griechenland oder Numidien





Auf dieser Standort-Karte bevorzugt HeroBotus Ideen vor Stein vor Nahrung



Für diese Aktionskarte bezahlt HeroBotus 1 Stein, um eine der drei Bau-Aktionen durchzuführen.

Hat er keine Steine, muss er stattdessen Arbeit verrichten, um 3 Steine zu produzieren.



Für diese Aktionskarte führt HeroBotus erst eine Militärfeldzug und dann eine Technologieaktion aus.

- 3) Sobald eine Erweiterungsstufe festgelegt wurde und die Karten für den Standort-Stapel ausgewählt wurden, werden die nicht ausgewählten Standortkarten aus dem Spiel genommen.
- 4) Lege die Neumischen-Karte beiseite, und mische die restlichen Standort-Karten. Ziehe dann die obersten zwei Karten vom Stapel, mische sie mit der Neumischen-Karte, und lege die drei Karten unter den Standort-Stapel.

Der Standort-Stapel wird entweder verwendet, wenn HeroBotus eine Region auswählen muss, in der eine bestimmte Aktion ausgeführt werden soll, oder um Gleichstände aufzulösen. Solche Situationen können sein:

- Entscheidung, in welcher Region eine Stadt, ein Dorf oder eine Truppe platziert werden soll. Drehe einfach die oberste Karte des Standort-Stapels um, und platziere das Plättchen in der Ausgangsregion **7**. Wenn diese Region für HeroBotus nicht spielbar ist, wähle (je nach Pfeil auf der Karte) entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn auf dem Spielplan eine spielbare Region.
- Auflösung eines Gleichstands, wenn zwei oder mehr Regionen „Gleichstand“ haben (siehe HeroBotus' Aktionen unten). Wenn eine Karte mit Angabe „Am wenigsten“ gezogen wird und ein Gleichstand besteht, beginne in der Heimatregion von HeroBotus, und folge dem Richtungspfeil.
- Wählen einer bestimmten Ressource. **8** Ziehe in diesen Fällen eine Standort-Karte, und ordne ihre Präferenz anhand der Ressourcen-Zeile ein.

## SPIELBEGINN

- 1) Spiele deine Ausgangstechnologien und Anführervorteile gemäß den Mehrspieler-Regeln aus.
- 2) Beginne das Spiel mit dir als Startspieler.

## SPIELABLAUF

Du (der menschliche Solospieler) spielst wie in den Mehrspieler-Regeln beschrieben. Dabei wechselst du deine Züge mit HeroBotus ab.

### HEROBOTUS' ZUG

- 1) Ziehe die oberste Karte vom Aktionsstapel. Zahle die angezeigten Kosten, und führe die erste Aktion (siehe unten) aus, falls möglich. Wenn HeroBotus nicht über das entsprechende Zahlungsmittel verfügt, verrichtet er stattdessen eine Arbeitsaktion, um 3 der angezeigten Ressourcen zu erhalten. **9** Wenn auf der Karte eine zweite Aktion angezeigt wird, wird diese als Nächstes ausgeführt. Nimm die Karte anschließend aus dem Spiel. **10**
- 2) Beim Nachlegen von Karten, die von einem Angebotsstapel auf dem Spielbrett genommen wurden, schiebe die restlichen Karten im Angebotsbereich vom Ziehstapel weg, und lege die neu gezogene Karte auf den offenen Platz direkt neben dem Stapel.



# HEROBOTUS' AKTIONEN

## BAU

Bezahle 1 Stein, und führe die erste mögliche Aktion aus der Liste auf der Karte aus: **11**

- **Projekt und Dorf:** HeroBotus zieht eine Projektkarte und eine Dorfkarte. Gibt es mehr als eine Projektkarte im Bau-Angebot, nimmt er die Karte mit dem Säulensymbol, das dem Symbol auf seiner Anführerkarte entspricht. Wenn es keine Karte mit diesem Symbol gibt, nimmt er die Projektkarte, die im Angebot am weitesten rechts liegt. Wenn keine Dorfkarte im Angebot ist, platziert er ein Dorf, dessen Typ in seinem Vorrat am häufigsten vertreten ist. Lege die Projektkarte auf den Projektstapel von HeroBotus, und nimm die Dorfkarte aus dem Spiel.
- **Stadt und Dorf:** HeroBotus zieht eine Stadtkarte und eine Dorfkarte aus dem Bau-Angebot. (Denke daran, wie gewohnt Geld in den Vorrat für Steuern und Zoll zu bezahlen.) Gibt es mehr als eine Karte, nimmt er die Karte mit dem Säulensymbol, das dem Symbol auf seiner Anführerkarte entspricht. Wenn es keine Karte mit diesem Symbol gibt, nimmt er die Stadt- oder Dorfkarte, die im Angebot am weitesten rechts liegt. Wenn keine Dorfkarte im Angebot ist, platziert er ein Dorf, dessen Typ in seinem Vorrat am häufigsten vertreten ist. Nimm beide Karten aus dem Spiel.
- **Dorf und erhalte 1 Stein:** HeroBotus zieht eine Dorfkarte aus dem Bau-Angebot und erhält 1 Stein. Nimm die Dorfkarte aus dem Spiel.

Wenn HeroBotus keine Städte oder Dörfer mehr vorrätig hat, verliert er diesen Teil der Aktion.

Wenn HeroBotus keine Steine hat, verrichtet er stattdessen Arbeit, um 3 Steine zu erhalten.

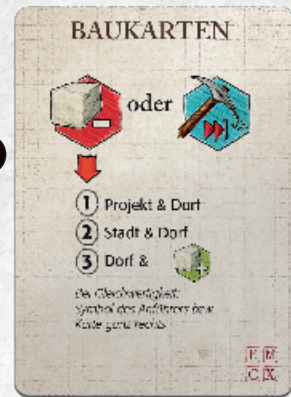
## Wahl einer Region für eine Stadt oder ein Dorf

Beim Bau neuer Städte oder Dörfer muss HeroBotus zunächst eine Region und dann einen Standort innerhalb dieser Region auswählen. Ziehe die oberste Karte des Standort-Stapels, um eine Region zu wählen:

- Wenn es sich um eine benannte Region handelt, platziere eine Stadt oder ein Dorf in dieser Region (siehe unten, um einen bestimmten Standort auszuwählen).
- Wenn auf der Karte „Am wenigsten“ steht, dann platziere eine Stadt oder ein Dorf in der Region, in der die wenigsten Städte von HeroBotus sind.
- Wenn die Neumischen-Karte gezogen wird, mische den Standort-Stapel wie in Spielvorbereitung, Vorbereiten des Standort-Stapels, Schritt 4 beschrieben neu. Ziehe nach dem Neumischen erneut eine Karte.
- Wenn ein Dorf platziert wird und es in der Region keine Städte von HeroBotus oder freie Hexagone um die Städte herum gibt, dann ziehe wie auf der Standortkarte angegeben in die nächste Region, und wiederhole diesen Vorgang. **12**

## Wählen eines Städte-Standorts in einer Region

- 1) Wähle das Ressourcen-Plättchen mit dem höchsten Wert. Wenn mehrere Plättchen denselben Wert haben, wähle das Plättchen mit dem Zahlungsmittel, von dem HeroBotus am wenigsten hat. Haben dann immer noch zwei oder mehr Plättchen denselben Wert, drehe die oberste Karte des Standort-Stapels um, und verwende die Prioritätenliste dieser Karte. **13** HeroBotus erhält nur 1 des auf dem Ressourcen-Plättchen angezeigten Zahlungsmittels. Wenn das gewählte Plättchen eine Münze beinhaltet, nimmt er stattdessen eine Ressource des Typs, von dem er am wenigsten auf Vorrat hat.



**11**

BEISPIEL: Angenommen, HeroBotus muss ein Dorf platzieren. Die hierzu umgedrehte Standort-Karte zeigt Griechenland an.

**12**



Er platziert ein Dorf in Griechenland, es sei denn, um seine eigenen Städte sind keine Hexagone frei. In diesem Fall bewegt er sich im Uhrzeigersinn über das Spielbrett zur nächsten Region und platziert ein Dorf in Assyrien.

**13**





- 2) Wenn in der Region kein Ressourcen-Plättchen vorhanden ist, wähle gemäß der folgenden Priorität eine Handelsware:
  - Handelsware, die keiner von euch besitzt
  - Handelsware, die HeroBotus nicht besitzt, du aber schon
  - Handelsware, die HeroBotus besitzt, du aber nicht
  - Handelsware, die beide von euch besitzen
- 3) Wenn keine Handelswaren verfügbar sind, wähle einen beliebigen nicht besetzten Ort.

## Wählen eines Dorf-Standorts in einer Region

HeroBotus platziert ein Dorf neben einer seiner Städte und erhält dadurch eine Handelsware. Dabei gilt folgende Priorität:

- Handelswaren, die keiner von euch besitzt
- Handelswaren, die HeroBotus nicht besitzt, du aber schon
- Handelswaren, die HeroBotus besitzt, du aber nicht
- Handelswaren, die beide von euch besitzen
- Wenn mehrere dieser Kategorien zutreffen, wähle eine beliebige Option

## TECHNOLOGIE

Bezahle 1 Idee, und wähle anhand der folgenden Prioritäten eine Technologiekarte für HeroBotus: **14**



- 1) Hat unten links ein -Symbol: Erzielt am Ende des Spiels SP/Symbole. Lege die Karte auf den „SP/Symbole“-Stapel von HeroBotus.
- 2) Hat unten links das Symbol oder mit einer Zahl. Verleiht eine bestimmte Anzahl SP (z. B. Stadtstaat oder Königshaus). Lege die Karte auf den „Verdiente SP“-Stapel von HeroBotus.
- 3) Die Karte mit den meisten Symbolen für Säulen der Zivilisation unten rechts.

Wenn mehr als eine Karte ein oben beschriebenes Kriterium erfüllt, nimmt HeroBotus die Karte, deren Symbole mit dem Symbol auf seiner Anführerkarte übereinstimmen; andernfalls wählt er die Karte ganz links.

Sobald eine Technologiekarte ausgewählt wurde, nimm sie und die Karte links davon auf. Wenn die ausgewählte Karte die Karte ganz links ist, wähle die Karte rechts daneben.

Nimm alle Technologiekarten aus dem Spiel, die ausgewählt/aufgenommen wurden und kein SP-Symbol haben. Wenn HeroBotus keine Ideen hat, verrichtet er stattdessen Arbeit, um 3 Ideen zu erhalten.



## MILITÄR 15

Im Gegensatz zu den anderen Aktionen von HeroBotus benötigen Militäraktionen zum Aktivieren keine Ressourcen. Ziehe eine Standort-Karte, und platziere eine Infanterie und eine Kavallerie in der gezeigten Region gemäß den regulären Platzierungsregeln (siehe Seite 5). Wenn HeroBotus nur noch eine Truppe übrig hat, wird diese Einheit platziert, und der Rest der Aktion wird ignoriert. Wenn keine Truppen mehr vorhanden sind, erhält HeroBotus 10 Geld.



## BEVÖLKERUNG und STEUERN UND ZOLL

Jedes Mal, wenn HeroBotus eine Aktionskarte für „Bevölkerung“ oder „Steuern & Zoll“ zieht, wird geprüft, ob eine Karte des jeweils anderen Typs neben dem Ablagestapel des Aktionsstapels liegt. Wenn ja, erhält HeroBotus eine Truppe (ziehe eine Standort-Karte für die Platzierung) und legt die neu gewählte Karte oben auf den Ablagestapel.

Wenn nicht, bezahlt HeroBotus 1 Nahrung, platziert die gezogene Karte neben dem Ablagestapel, und spielt die Karte wie folgt:

**Bevölkerung:** Nimm die Bevölkerungskarte mit dem höchsten Bevölkerungsgewinn aus dem Angebot, und lege sie auf den Bevölkerungsstapel von HeroBotus. Er erhält am Spielende Siegpunkte, die sich aus der Summe der Bevölkerungsgewinne ergeben. 16

**Steuern und Zoll:** Wähle die Karte mit dem geringsten Unruhen-Wert, und nimm sie aus dem Spiel. Sind die Unruhen-Werte gleich hoch, nimm die linke Karte. HeroBotus erhält nun das Geld aus dem Vorrat für Steuern und Zoll plus 10 Geld. Zudem erhält er am Ende des Spiels Punkte für sein angehäuftes Geld. 17

Hat HeroBotus keine Nahrung, verrichtet er stattdessen Arbeit, um 3 Nahrung zu erhalten.



## NEU MISCHEN

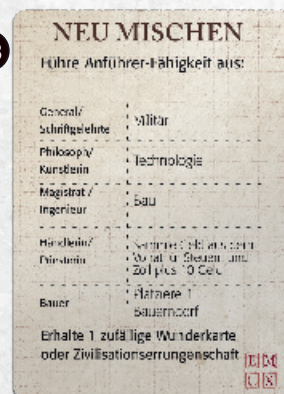
Führe zunächst die Anführer-Fähigkeit auf der Neumischen-Karte aus, die auf dem Anführer von HeroBotus basiert: 18

- Künstler: Technologieaktion
- Ingenieur: Bau-Aktion mit Stadt/Dorf als Priorität
- Bauer: Platziere ein Bauerndorf
- General: Militäraktion
- Magistrat: Bau-Aktion mit Projekt/Dorf als Priorität
- Händler: Geld aus dem Vorrat für Steuern und Zoll einnehmen plus 10 Geld aus dem allgemeinen Vorrat
- Philosoph: Technologieaktion
- Priesterin: Geld aus dem Vorrat für Steuern und Zoll einnehmen plus 10 Geld aus dem allgemeinen Vorrat
- Schriftgelehrter: Militäraktion

HeroBotus erhält 1 zufällige Wunderkarte. Hat HeroBotus jedoch mehr Wunder als Zivilisationserrungenschaft, wird stattdessen eine beliebige Zivilisationserrungenschaftskarte vergeben. Wenn es entweder keine Wunder- oder keine Errungenschaftskarten mehr gibt, erhält HeroBotus stattdessen den jeweils anderen Kartentyp. Wenn beide Kartentypen leer sind, ignoriert er den Vorteil.

Platziere das Wunder auf einem freien Hexagon in der Region, in der HeroBotus den größten Einfluss hat. Ignoriere dabei die Platzierungsbedingungen (wenn z. B. der Leuchtturm von Alexandria gewählt wird und es keine verfügbaren Hafen-Hexagone in der Region gibt, kann das Wunder auf ein anderes freies Hexagon gesetzt werden).

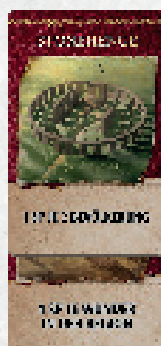
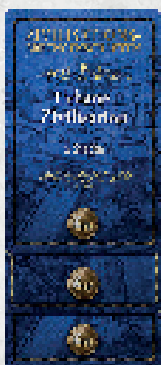
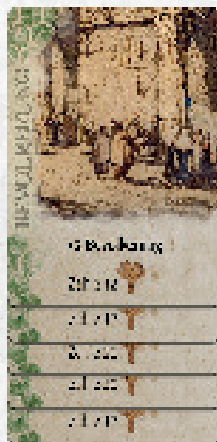
Sobald ein Wunder oder eine Errungenschaft erhalten wurde, werden die Aktionskarten wie in Spielvorbereitung, Aktions- und Standort-Stapel von HeroBotus, Aktionsstapel auf Seite 3 beschrieben neu gemischt.





BEISPIEL: Das Spiel ist vorüber und HeroBotus hat 8 Städte und 9 Dörfer auf dem Spielbrett, von denen sich die Folgenden in seinem Spielbereich befinden:

19



9

# IMPERIENPUNKTE ZÄHLEN

Bevor die SP gezählt werden, wird ein Krieg geführt:

- 1) Drehe die oberste Karte des Standort-Stapels um, um zu bestimmen, welche Region HeroBotus als Ziel wählt. Die Zielregion muss mindestens eine deiner Truppen und eine seiner Truppen enthalten. Wenn der gezogene Bereich nicht gespielt werden kann, folge der Richtung des Pfeils bis zum nächsten spielbaren Bereich. Wenn keine spielbaren Bereiche vorhanden sind, wird der Krieg ignoriert.
- 2) Sobald eine spielbare Region gefunden wurde, entfernt HeroBotus für jedes seiner Truppen-Symbole eine deiner Truppen aus dieser Region. HeroBotus entfernt erst Belagerungsgeräte und dann Kavallerie bzw. erst Kavallerie und dann Infanterie.

Anschließend werden die Imperienpunkte wie in den Mehrspieler-Regeln beschrieben gezählt. Zähle nur die Punkte für dich und HeroBotus, und ignoriere die Punkte für den statischen Spieler. Nachdem die Imperienpunkte gezählt wurden, füge jeder Region des statischen Spielers 1 Stadt und 1 Dorf hinzu (wie bei der Spielvorbereitung).

# SPIELENDE

Das Spiel endet gemäß den Mehrspieler-Regeln.

# FINALE PUNKTZAHLE 19

HeroBotus erhält 2 SP für jede eigene Stadt und 2 SP für jedes eigene Dorf auf dem Spielbrett. Für Unruhen hingegen verliert er keine SP.

HeroBotus erhält die folgenden SP (mittlerer Schwierigkeitsgrad):

- 6 SP für jede Technologiekarte im „SP/Symbole“-Stapel.
- SP gemäß den Karten im „Verdiente SP“-Stapel
- 6 SP für jede Projektkarte in seinem Besitz
- 6 SP für jede Zivilisationserrungenschaftskarte in seinem Besitz
- 8 SP für jede Wunderkarte in seinem Besitz
- 1 SP pro 10 Geld in seinem Besitz
- 1 SP pro 5 Bevölkerung auf den Bevölkerungskarten in seinem Besitz.

HeroBotus erhält die folgenden SP:

- 8 Städte x 2 + 9 Dörfer x 2 = 34 SP
- 5 „SP/Symbole“-Karten x 6 = 30 SP
- „Verdiente SP“-Karten = 11 SP
- 4 Projektkarten x 6 = 24 SP
- 3 Zivilisationsernungenschaften x 6 = 18 SP
- 4 Wunder x 8 = 32 SP
- Geldwert von 65 = 6 SP
- Bevölkerung von 13 = 2 SP

HeroBotus' abschließende Punktzahl beträgt somit 157 SP.



# ANPASSEN DES SCHWIERIGKEITSGRADS VON HEROBOTUS

Die Regeln und die Punktezahlung oben beschreiben den mittleren Schwierigkeitsgrad (Standard), den Spieler verwenden sollten, die Mosaic schon ein paar Mal gespielt haben. Der Schwierigkeitsgrad von HeroBotus kann anhand der folgenden Einstellungen auf eine leichtere oder schwierigere Stufe eingestellt werden:

## Leicht:

- Wähle 9 Aktionskarten mit **E** unten rechts auf der Karte aus.
- HeroBotus erhält 2 Ressourcen (statt 3), wenn er keine Ressourcen hat, um eine Aktion auszuführen.
- HeroBotus' Punkte werden wie folgt gezählt:
  - 3 SP für jede Technologiekarte im „SP/Symbole“-Stapel.
  - SP gemäß den Karten im „Verdiente SP“-Stapel
  - 3 SP für jede Projektkarte in einem Besitz
  - 3 SP für jede Zivilisationserrungenschaftskarte in seinem Besitz
  - 5 SP für jede Wunderkarte in seinem Besitz
  - 1 SP pro 20 Geld in seinem Besitz
  - 1 SP pro 10 Bevölkerung auf den Bevölkerungskarten in seinem Besitz.

## Schwer:

- Wähle 9 Aktionskarten mit **C** unten rechts auf der Karte aus
- HeroBotus erhält 4 Ressourcen (statt 3), wenn er keine Ressourcen hat, um eine Aktion auszuführen.
- HeroBotus' Punkte werden wie folgt gezählt:
  - 9 SP für jede Technologiekarte im „SP/Symbole“-Stapel.
  - SP gemäß den Karten im „Verdiente SP“-Stapel
  - 9 SP für jede Projektkarte in seinem Besitz
  - 9 SP für jede Zivilisationserrungenschaftskarte in seinem Besitz
  - 12 SP für jede Wunderkarte in seinem Besitz
  - 1 SP pro 5 Geld in seinem Besitz
  - 1 SP pro 5 Bevölkerung auf den Bevölkerungskarten in seinem Besitz

## Profi:

- Wähle 9 Aktionskarten mit **X** unten rechts auf der Karte aus.
- HeroBotus erhält 4 Ressourcen (statt 3), wenn er keine Ressourcen hat, um eine Aktion auszuführen.
- HeroBotus' Punkte werden wie folgt gezählt:
  - 9 SP für jede Technologiekarte im „SP/Symbole“-Stapel.
  - SP gemäß den Karten im „Verdiente SP“-Stapel
  - 9 SP für jede Projektkarte in seinem Besitz
  - 9 SP für jede Zivilisationserrungenschaftskarte in seinem Besitz
  - 12 SP für jede Wunderkarte in seinem Besitz
  - 1 SP pro 5 Geld in seinem Besitz
  - 1 SP pro 3 Bevölkerung auf den Bevölkerungskarten in seinem Besitz



# ANPASSEN DER SPIELDAUER

Wenn du länger spielen möchtest, platziere während der Spielvorbereitung jeweils ein bis drei zusätzliche Karten in die Reihen mit Goldenes Zeitalter-Karten, Zivilisationserrungenschaftskarten und Wunderkarten

## ANHANG

### HEROBOTUS MIT MEHREREN SPIELERN SPIELEN

Spiele nach den Regeln für HeroBotus, und beachte die folgenden Änderungen:

- Ignoriere die Regeln für den statischen Spieler.
- HeroBotus holt sich keine anderen Ressourcen als das Geld aus den Steuer- und Zollaktionen, führt also immer die gezogene Aktion aus (außer bei beschränkten Steuern und Zöllen bzw. bei Bevölkerungsbeschränkungen) und verrichtet keine Arbeit.
- HeroBotus zieht jeweils nur eine Technologiekarte.
- HeroBotus baut beim Bau nur den ersten Punkt.

**Solospielesmodus von:** Dávid Turczi und John Albertson

**Entwicklung und Spieletests:** Nigel Buckle, Simon Mounsey, Dan Vujovic, Glenn Drover

**Übersetzung:** Veronika Hoffmann und Anne Wosnitza



# MOSAIC

☐ EINE GESCHICHTE DER ZIVILISATION ☐

