

Eine Variante für Menschen die Herausforderungen schätzen

MISCHWALD AUTOMA

Print and Play, Idee: Anna Triebert,
Redaktion: Maren Holderbaum

Vor dem ersten Spiel musst du zunächst die Automa Karten ausdrucken und ausschneiden. Diese kannst du über den QR-Code abrufen.



SPIELVORBEREITUNG

Bereite das Spiel wie gewohnt vor, berücksichtige dabei folgende Anpassungen:

- Lege bei der Vorbereitung des Nachziehstapels **30 Karten** (wie im 2 Personenspiel) zurück in die Spielschachtel.
- Du benötigst nur **eine Winterkarte**, diese mischst du unter die letzten 10 Karten des Nachziehstapels.
- Ziehe **6 Handkarten** und lege **5 weitere Karten** offen in die Lichtung.
- Mische die **20 Automakarten** und lege sie als verdeckten Stapel bereit.
- Wähle eine **Herausforderung** und entscheide, auf welche **Mindestpunktzahl** du in dieser Partie spielst: Bronze, Silber oder Gold.
- Du beginnst das Spiel.

SPIELABLAUF

Führe deinen Spielzug wie gewohnt durch, danach ist der Automa am Zug. Decke dafür die oberste Karte des Automastapels auf und führe die Aktion aus:

- +1 Lege die angegebene Anzahl Karten vom Stapel in die Lichtung. Dabei legst du immer ganz rechts an.
- 1 Lege die angegebene Anzahl Karten aus der Lichtung auf den Ablagestapel. Die Pfeilrichtung gibt an, von welcher Seite der Lichtung die Karten genommen werden. Liegen weniger Karten in der Lichtung, als der Automa nehmen müsste, nimm so viele Karten, wie möglich.
- 1 Lege die oberste Karte des Nachziehstapels auf den Ablagestapel.

Danach legst du die Automakarte auf einen separaten Ablagestapel. Ist der Automastapel jetzt leer, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und es wird ein neuer Automastapel gebildet.

Wichtig! Achte, egal wer an der Reihe ist, immer darauf gerade entstandene Lücken in der Lichtung zu schließen. Schiebe dafür die Karten so weit nach links, bis die Lücke geschlossen ist.

HERAUSFORDERUNGEN

Du kannst die Herausforderungen in beliebiger Reihenfolge spielen. Um eine Herausforderung zu bestehen, musst du bei Spielende sowohl die **Vorgabe** als auch die zuvor festgelegte **Mindestpunktzahl** (Bronze, Silber, Gold) erfüllen.

SPIELENDE

Sobald die Winterkarte aufgedeckt wird, **endet das Spiel sofort** und es wird gewertet. Zähle dafür die Punkte in deinem Wald zusammen (*Der Automa sammelt keine Punkte!*) und überprüfe, ob du die **Herausforderung** bestanden hast.

Beachte bei der Wertung folgende **Anpassungen** für Linden und Buntspechte:

- Die **Linde** bringt dir nur dann Punkte, wenn du mindestens 3 Linden in deinem Wald hast. Dann ist jede Linde 3 Punkte wert.
- Der **Buntspecht** bringt dir nur dann 10 Punkte, wenn du mindestens 10 Bäume in deinem Wald hast.

	Vorgabe	Bronze	Silber	Gold
1) Fledermauswald	Mind. 4 Fledermause im Wald.	200	250	300
2) Ornithologe	Auf jedem Baum einen Vogel.	200	275	350
3) Höhlenforscher	Mind. 18 Karten in der Höhle.	150	225	300
4) Aufforstung	Mind. 15 Bäume im Wald (inkl. Sprösslinge).	200	275	350
5) Schmetterlingssammler	Alle 5 vers. Schmetterlinge im Wald.	200	300	400
6) Amphibien	Mind. 5 Amphibien im Wald.	200	275	350
7) Pfotentiere	Mind. 15 Pfotentiere im Wald.	200	275	350
8) Schnäppchenjäger	Mind. 17 Karten im Wald die 0 Kosten (ohne Sprösslinge).	200	275	350
9) Es Keucht und Fleucht	Mind. 1 Insekt an jedem Baum und mind. 10 Insekten im Wald.	200	300	400
10) Jäger und Beute	Mind. 100 Punkte durch Luchse und Rehe.	200	250	300
11) Wo sich Fuchs und Hase Gute Nacht sagen	Insgesamt mind. 8 Füchse und Hasen im Wald.	200	300	400
12) Stampede	Mind. 4 versch. Paarhufer im Wald.	200	300	400

Weitere Herausforderungen sowie die Möglichkeit diesen Solomodus mit einer oder beiden Erweiterungen zu spielen, findest du unter dem QR-Code.