

RED OUTPOST - SOLOVARIANTE

DER GENERALSEKRETÄR DER PARTEI HAT DICH MIT DER LEITUNG DES RED OUTPOST BETRAUT UND ERWARTET, DASS DU SEINE BEFEHLE PFLICHTBEWUSST ERFÜLLST. ER HAT DIR ALLERDINGS AUCH EINEN „ASSISTENTEN“ GESCHICKT – SEINEN ZWEITEN NEFFEN AUTOM (SEIN NAME BEDEUTET SO VIEL WIE „AUTOMATISIERUNG FÜR DIE MASSES“).



OBWOHL GUT GEMEINT, SCHEINT SEINE „HILFE“ ETWAS UNZUVERLÄSSIG ZU SEIN, DOCH DU KANNST SIE NICHT ABLEHNEN, SCHLIESSLICH IST ER DER ZWEITE NEFFE DES GENERALSEKRETÄRS! ZU ALLEM ÜBERFLUSS KANNST DU DIR SICHER SEIN, DASS AUTOM GARANTIERT NICHT FÜR DEIN VERSAGEN VERANTWORTLICH GEMACHT WIRD.

GIB DEIN BESTES, UM DEINE PREKÄRE POSITION ALS ANFÜHRER DES GLORREICHEN RED OUTPOST ZU HALTEN!

SPIELMATERIAL

12 ZIELKARTEN



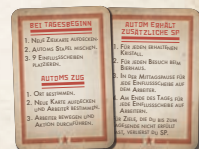
18 AUTOM-KARTEN



3 ORTSKARTEN



1 ÜBERSICHTSKARTE



ÄNDERUNGEN BEI DER VORBEREITUNG

- 1 Nimm dir nur 2 Einfluss scheiben deiner gewählten Farbe: eine für die Siegpunkteleiste und eine für das Produktionsrad. Nimm dann 11 Einfluss scheiben einer anderen Farbe, um Automs Einfluss zu markieren, und lege je eine auf die Siegpunkteleiste und eine auf das Produktionsrad.
- 2 Die Spezialkarten werden in der Solovariante nicht verwendet und bleiben in der Schachtel.
- 3 Lege die 3 Ortskarten auf die zugehörigen Orte des Spielplans (Bierhaus, Lagerhaus und Verwaltung).



ERKLÄRUNG DER NEUEN KARTEN



ZIELKARTE

A AUTOM-BEREICH

1. Reihe – Ziele, die am Ende des Tages überprüft werden.

- Die Arbeiter mit **!** dürfen keine Autom-Einflussscheiben auf ihren Porträts haben.
- Die Arbeiter mit **★** müssen eine Stimmung von mindestens 3 haben.
- Du musst während des Tages die dargestellten Güter exportiert haben (lege die exportierten Würfel auf die Symbole der Reihe statt auf die Exportleiste; du erhältst hierfür keine Punkte).

Für jedes Ziel der Reihe, das du nicht erfüllen konntest, verlierst du die rechts daneben angegebenen Siegpunkte.

B 2. und 3. Reihe – Automs Prioritäten

- Lagerhaus (oben links) • Arbeiter (oben rechts)
- Raumschiff (unten links) • Orte (unten rechts)

C EXPORT-BEREICH (ersetzt die Exportleisten)

Zeigt die SP an, die du für den Export bestimmter Güter während des Tages erhältst (verwende diese Zielkarte anstelle der Exportleisten).



AUTOM-KARTE

A ARBEITERBEREICH

B ORTSBEREICH

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELABLAUF

ZUGREIHENFOLGE

Autom ist in **JEDER** Phase als Erster an der Reihe.

Führe die folgenden Schritte zu Beginn jedes Tages aus:

1. ZIEHE EINE ZUFÄLLIGE ZIELKARTE UND LEGE SIE AUF DIE EXPORTLEISTEN.
2. MISCH E ALLE AUTOM-KARTEN UND DECKE DANN DIE OBERSTE KARTE DES STAPELS AUF.
3. LEGE JE EINE VON AUTOMS EINFLUSSSCHEIBEN AUF ALLE ARBEITERPORTRÄTS. LEGE DANN EINE ZWEITE SCHEIBE AUF DIE ARBEITER, DIE IN DER 1. REIHE DER ZIELKARTE ABGEBILDET SIND (INSGESAMT HAST DU NUN 9 SCHEIBEN PLATZIERT).

AUTOMS SPIELZUG

- 1** Autom erhält niemals Kristalle. Stattdessen erhält er jedes Mal **1 SP**, falls er einen erhalten würde. (Wenn Autom Kristalle ausgeben muss, nimmt er welche aus dem Vorrat.)
- 2** Prüfe auf der gezogenen Autom-Karte, welchen **ORT** Autom für seine Bewegung wählt. Er wählt stets den ersten leeren Ort von oben. Falls keiner der 3 abgebildeten Orte verfügbar ist, wählt er den nächsten Ort im bzw. gegen den Uhrzeigersinn (unter Prioritäten auf der Zielkarte zu finden). Autom wählt niemals die Wohnkaserne oder die Feldküche (außer während der Mittagspause, siehe unten).
- 3** Decke dann eine neue Autom-Karte auf. Autom bewegt den **ARBEITER**, der oben auf der Karte abgebildet ist. Falls dieser Arbeiter nicht verfügbar ist, wählt Autom den ersten verfügbaren Arbeiter von seiner Prioritätsliste (auf der Zielkarte). Lege **KEINE** Einflusssscheibe auf den bewegten Arbeiter. Ansonsten wird Automs Spielzug ganz normal abgehandelt (Arbeiter bewegen, Stimmung anpassen und die Aktion des Ortes durchführen).

Das Kornfeld, das Bierhaus und das Lagerhaus sind besetzt. Die Zielkarte gibt vor, dass der nächste Ort gegen den Uhrzeigersinn gewählt wird. Der aufgedeckte Arbeiter ist der Fischer. Er bewegt sich vom Raumschiff zum nächsten Ort gegen den Uhrzeigersinn: dem See.



Autom-Karte



Zielkarte



- 4** Manche Aktionen an Orten ändern sich, wenn Autom sie durchführt (Aktionen an Orten, die nicht unten aufgelistet sind, werden normal durchgeführt):
 - **Der Palast der Sowjets:** Die Aktion wird normal durchgeführt. Autom spendet immer einen Kristall.
 - **Das Bierhaus:** Anstatt einen Kristall auszugeben, um die Stimmung zu verändern, erhält Autom **1 SP**.
 - **Das Lagerhaus:** Statt der normalen Aktion entfernt Autom eine Ressource vom Ort (nach seiner Prioritätsliste auf der Zielkarte).
 - **Die Verwaltung:** Anstatt eine Einflusssscheibe zu versetzen, platziert Autom eine seiner Einflusssscheiben (falls vorhanden) auf dem Porträt des bewegten Arbeiters (auch wenn die Bürokratin die Verwaltung besucht).
 - **Das Raumschiff:** Die Aktion wird normal durchgeführt. Falls Autom ein „?“ findet (beliebige Ressource), wählt er eine, mit der er sofort Güter exportieren kann (falls möglich), und folgt dabei seiner Prioritätsliste auf der Zielkarte.
- 5** Während der Mittagspause wird keine neue Autom-Karte aufgedeckt. Autom bewegt den ersten Arbeiter seiner Prioritätsliste zur Feldküche. Lege eine von Automs Einflusssscheiben auf das Porträt des Arbeiters und erhöhe seine Stimmung. Anschließend erhält Autom so viele SP, wie Einflusssscheiben auf dem Arbeiter liegen.

Autom möchte die Bürokratin (grau) zur Feldküche schicken. Falls sie nicht verfügbar ist, wählt er als Nächstes den Fischer (blau).



DEIN ZUG

Anstatt eine eigene Einfluss­scheibe auf deinen gewählten Arbeiter zu legen, entferne eine von Automs Einfluss­scheiben vom Porträt des Arbeiters (falls vorhanden).

Wenn du ein Exportziel erfüllst, lege den exportierten Würfel als Erinnerung auf die Zielkarte. Dafür erhältst du aber KEINE Punkte!

Nachdem du die Bürokratin (grau) bewegt hast, entfernst du eine von Automs Einfluss­scheiben von ihrem Porträt.



ENDE EINES TAGES

Du erhältst SP für alle Arbeiter, auf deren Porträts keine von Automs Einfluss­scheiben liegt.

Autom erhält 1 SP für jede Einfluss­scheibe, die noch auf den Porträts der Arbeiter liegt.

Du verlierst für jedes Ziel, das du nicht erfüllt hast, die daneben angegebenen SP.

Lege die aktuelle Zielkarte und alle Würfel auf ihr ab. Entferne alle Einfluss­scheiben von den Porträts.

ENDWERTUNG

Du gewinnst, wenn du nach der Endwertung mehr Siegpunkte hast als Autom: Du konntest dich als glorreicher Anführer des Red Outpost beweisen!

