



BERND SCHOLZ THAROS

Solo-Spielanleitung

Es gelten alle Spielregeln des Mehrpersonenspiels, mit folgenden Änderungen.

Solotableau

Den größten Bereich auf dem Solotableau nehmen 18 Felder ein (**A1** – **A6**, **B1** – **B6**, **C1** – **C6**), auf die du im Laufe des Spiels Gildenplättchen von 3 Gilden legst. 9 Felder (**A2**, **A4**, **A5**, **B2**, **B4**, **B5**, **C1**, **C3**, **C4**) zeigen Bedingungen, die du erfüllen musst, damit keine negativen Effekte eintreten. Die Schlussfelder der drei Reihen (**A6**, **B6**, **C6**) besitzen ebenfalls Bedingungen, für deren Erfüllung du Siegpunkte erhältst. Am linken Rand befinden sich drei Startfelder (I – III). Darüber befindet sich die Verlustbox.

Spielziel

Wenn du nach 16 Spielzügen sowohl zwei der Schlussfelder erreichst und die jeweiligen Bedingungen erfüllst, als auch eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten erreichst, gewinnst du das Solospiel.

Spielvorbereitung

Lege von den 3 Nichtspielerfarben je 6 Gildenplättchen in einen Beutel. Ziehe anschließend 3 Gildenplättchen aus dem Beutel und lege sie auf die 3 Startfelder, beginnend mit Feld I. Lege je eines deiner Minenplättchen auf die markierten Felder des Solotableaus (**A2**, **A4**, **B4**, **B5**, **C1**, **C3**, **C4**).

Auf die Felder **A5** und **B2** legst du eine 5-Jar-Münze.

Spielzug

Zu Beginn deines Spielzugs führst du folgende 5 Schritte aus, bevor du mit deinen Aktionen beginnst:

- 1.) Angriffskarte aufdecken
- 2.) Würfel aus dem Beutel ziehen und würfeln
- 3.) *Optional:* Tausche gegen Zahlung von 3 Jar zwei benachbarte Gildenplättchen auf den Startfeldern – entweder die Plättchen auf den Feldern I und II oder auf den Feldern II und III.
- 4.) Lege das Gildenplättchen von Startfeld I auf ein Feld einer der drei Reihen (A, B, C) des Solotableaus, wie unten beschrieben. Zeigt das Feld eine Bedingung, handelst du diese sofort ab.
- 5.) Verschiebe die beiden anderen Gildenplättchen jeweils um 1 Feld nach unten und ziehe ein neues Gildenplättchen aus dem Beutel, das du auf das Feld III legst.

Gildenplättchen auf die Felder legen

Im Laufe des Spiels darfst du in jeder der drei Reihen des Solotableaus nur Gildenplättchen **einer** Farbe legen.

Wenn du im ersten Spielzug das erste Gildenplättchen auf ein Feld legen musst, legst du es in die oberste Reihe, in das erste Feld links. Legst du die ersten Gildenplättchen der anderen beiden Farben, musst du jeweils die nächste Reihe wählen. Nachfolgende Plättchen derselben Farbe musst du dann in die passende Reihe legen. Jedes zu legende Gildenplättchen muss du immer auf das am weitesten links liegende, freie Feld der Reihe legen.

Felder mit Bedingung abhandeln

Legst du ein Gildenplättchen auf ein Feld mit Bedingung (auf dem eine Mine oder eine 5-Jar-Münze liegt), handelst du die Bedingung ab. Die meisten dieser Felder zeigen zunächst eine generelle Aktion (helle Box), die du ausführen musst. Außerdem findest du dort eine Bedingung, die du erfüllen musst, um einen negativen Effekt zu verhindern.

Erfüllst du die Bedingung, ignorierst du den negativen Effekt (rote Box). Liegt auf dem Feld eine Mine, legst du sie entsprechend der üblichen Regeln auf eine Landschaft. Liegt auf dem Feld eine 5-Jar-Münze, fügst du das Geld deinem Vorrat hinzu.

Erfüllst du die Bedingung nicht, tritt der negative Effekt sofort ein. Liegt auf dem Feld eine Mine, legst du sie auf die Verlustbox des Solotableaus. Am Spielende zählt jede Mine, die sich dort befindet, 2 Minuspunkte. Liegt auf dem Feld eine 5-Jar-Münze, legst du sie auf das angegebene Schlussfeld, so dass sich dessen Aufgabe ändert.

Die Liste mit allen Bedingungen findest du am Ende dieser Solo-Spielanleitung.

Schlussfelder erreichen

Legst du ein Gildenplättchen auf eines der Schlussfelder der drei Reihen, handelst du dessen Bedingung ab.

Erfüllst du die Bedingung des ersten Schlussfelds, spielst du weiter. Erfüllst du auch die Bedingung des zweiten erreichten Schlussfelds, endet das Spiel sofort, und du prüfst, ob du das Solospiel gewonnen hast.

Erfüllst du die Bedingung des ersten oder zweiten Schlussfelds nicht, endet das Spiel sofort und du hast verloren.

Hinweis: Liegt auf dem Schlussfeld eine 5-Jar-Münze, bekommst du sie nicht. Sie fungiert nur als Erinnerung an die geänderte Bedingung des Felds.



Das Solospiel gewinnen

Um das Solospiel zu gewinnen, musst du 2 Gildenplättchen auf 2 Schlussfelder legen und die jeweiligen Bedingungen erfüllen. Zusätzlich zu den 3 Siegpunkten beider Schlussfelder bekommst du weitere 5 Siegpunkte.

Du gewinnst das Solospiel, wenn du entsprechend der Siegpunkteermittlung des normalen Spiels – unter Berücksichtigung der Siegpunkte für die Schlussfelder und ggf. Minuspunkten – mindestens 70 Siegpunkte erreichst. Anderenfalls hast du verloren.

Die Bedingungen der Felder

A2 MINENFELD

Generelle Aktion: Lege 1 zufälliges, noch nicht gebautes öffentliches Gebäude zurück in die Schachtel.

Bedingung: Besitze mindestens 7 Jar.

Negativer Effekt bei Nichterfüllen der Bedingung: Lege 2 zufällige, noch nicht gebaute öffentliche Gebäude in den Spielbereich und platziere Gildenplättchen einer Nichtspielerfarbe darauf. Nutzt du solch ein Gebäude, musst du die doppelten Kosten zahlen.

Am Spielende bekommst du 2 Minuspunkte.

A4 MINENFELD

Generelle Aktion: Lege die obersten 5 Aktionskarten vom Nachziehstapel zurück in die Schachtel.

Bedingung: Habe keine Aktionskarten auf der Hand.

Negativer Effekt bei Nichterfüllen der Bedingung: Lege die obersten 15 Aktionskarten vom Nachziehstapel zurück in die Schachtel.

Hinweis: Du darfst Aktionskarten auf deiner Hand nicht einfach abwerfen, sondern musst sie ausspielen. Das Abwerfen von Aktionskarten ist nur möglich, wenn du neue Aktionskarten ziehst und bereits 3 Aktionskarten auf der Hand hast. Spielst du eine Aktionskarte, musst du die entsprechende Aktion auch ausführen können.

A5 5-JAR-FELD

Generelle Aktion: Keine.

Bedingung: Besitze mindestens 1 Handelsmedaille.

Negativer Effekt bei Nichterfüllen der Bedingung: Entferne alle Erz- und Kristallplättchen einer Spalte/Reihe des Landschaftsbereichs. Zur Ermittlung der zufälligen Reihe/Spalte würfelst du mit einem Würfel. Bei einem Ergebnis von „1-4“ lege die Erz- und Kristallplättchen der entsprechenden Spalte in den allgemeinen Vorrat, bei einer „5“ die der zweiten Reihe von oben und bei einer „6“ die der dritten Reihe von oben.

Die entfernten Plättchen sind weiterhin im Spiel und du darfst sie durch entsprechende Aktionskarten wieder auf die Landschaften legen.

Lege die 5-Jar-Münze auf das Schlussfeld B6, sodass sich die Bedingung des Schlussfelds ändert.

A6 SCHLUSSFELD

Bedingung: Besitze mindestens 20 Jar.

Geänderte Bedingung (5-Jar-Münze auf dem Schlussfeld): Besitze mindestens 25 Jar.

Negativer Effekt bei Nichterfüllen der Bedingung: Du hast das Spiel verloren.

B2 5-JAR-FELD

Generelle Aktion: Entferne alle Erz- und Kristallplättchen einer Spalte/Reihe des Landschaftsbereichs – siehe A5 oben.

Bedingung: Besitze mindestens 3 Kampfpunkte.

Negativer Effekt bei Nichterfüllen der Bedingung: Lege die 5-Jar-Münze auf das Schlussfeld A6, sodass sich die Bedingung des Schlussfelds ändert.

B4 MINENFELD

Generelle Aktion: Lege 1 zufälliges, noch nicht gebautes öffentliches Gebäude zurück in die Schachtel.

Bedingung: Besitze mindestens 14 Jar.

Negativer Effekt bei Nichterfüllen der Bedingung: Lege 3 zufällige, noch nicht gebaute öffentliche Gebäude in den Spielbereich und platziere Gildenplättchen einer Nichtspielerfarbe darauf. Nutzt du solch ein Gebäude, musst du die doppelten Kosten zahlen.

Am Spielende bekommst du 3 Minuspunkte.

B5 MINENFELD

Generelle Aktion: Keine.

Bedingung: Besitze mindestens 6 Spielerkarten in deinem Spielbereich.

Negativer Effekt bei Nichterfüllen der Bedingung: Lege 2 Spielerkarten aus deinem Spielbereich zurück in dein Deck.

B6 SCHLUSSFELD

Bedingung: Besitze mindestens 3 Erkundungsmedaillen.

Geänderte Bedingung (5-Jar-Münze auf dem Schlussfeld): Besitze mindestens 2 Handelsmedaillen.

Negativer Effekt bei Nichterfüllen der Bedingung: Du hast das Spiel verloren.

C1 MINENFELD

Generelle Aktion: Keine.

Bedingung: Habe mindestens 3 Aktionskarten auf der Hand.

Negativer Effekt bei Nichterfüllen der Bedingung: Lege die obere Hälfte (abgerundet) der Aktionskarten vom Nachziehstapel in die Schachtel zurück.

C3 MINENFELD

Generelle Aktion: Keine.

Bedingung: Besitze mindestens 3 Erz- oder Kristallplättchen.

Negativer Effekt bei Nichterfüllen der Bedingung: Entferne alle Erz- und Kristallplättchen einer Spalte/Reihe des Landschaftsbereichs – siehe A5 oben.

C4 MINENFELD

Generelle Aktion: Keine.

Bedingung: Besitze mindestens 3 unterschiedliche Medaillen.

Negativer Effekt bei Nichterfüllen der Bedingung: Verliere 1 Medaille deiner Wahl.

C6 ENDFELD

Bedingung: Besitze mindestens 3 Zivilmedaillen.

Geänderte Bedingung (5-Jar-Münze auf dem Schlussfeld): Nicht möglich.

Negativer Effekt bei Nichterfüllen der Bedingung: Du hast das Spiel verloren.