## Peloponnes Heroes and Colonies
## » Solospel

Voorbereiding: De voorbereiding is hetzelfde als van het 2-spelerspel. Je ontvangt een Kolonie, een Held en een Beschaving en plaatst je markeerschijven en je figuur op de velden zoals aangegeven op je Held en Beschaving.
De tweede speler is een dummy-speler die we **Angelos** zullen noemen. Voor **Angelos** heb je, afhankelijk van de rang (zie onder), een Beschaving en/of Held nodig, 3 Klaverbladen, en een markeerschijf van een andere kleur.

**Angelos**
- is beschermd tegen alle rampen behalve de Perzen,
- betaalt geen grondstoffen voor gebouwen,
- betaalt geen Munten voor tegels,
- ontvangt geen inkomen,
- hoeft geen bevolking te voeden,
- gebruikt de eigenschap van zijn Held **niet**,
- neemt de tegel van de rij met de meeste Machtspunten; bij een gelijke stand: de betrokken tegel met de meeste Inwoners; bij opnieuw een gelijke stand: de betrokken tegel die het meest rechts in de rij ligt.
- als hij een intern conflict verliest, verliest hij de tegel met de minste Inwoners (minimaal 1); bij een gelijke stand: de betrokken tegel met de minste Machtspunten, en bij opnieuw een gelijke stand: de betrokken tegel die het meest rechts in de rij ligt.

Rang Voetsoldaat (Hoplite): Als Voetsoldaat heeft Angelos geen Beschaving of Held, en zijn markeersteen begint op veld “0” van het Krachtspoor. Hij heeft slechts 3 Klaverbladen.
Rang Kapitein (Lokhagos): Als Kapitein ontvangt Angelos een Beschaving en 3 Klaverbladen. Zijn markeerschijf begint op veld “0” van het Krachtspoor.
Rang Kolonel (Syntagmatarkhis): Als Kolonel ontvangt Angelos een Held * en 3 Klaverbladen. Zijn markeerschijf begint op veld “0” van het Krachtspoor, tenzij zijn Held anders aangeeft.
Rang Generaal (Stratigos): Als Generaal ontvangt Angelos een Beschaving en een Held * en 3 Klaverbladen. Zijn markeerschijf begint op veld “0” van het Krachtspoor, tenzij zijn Held anders aangeeft.
** Afhankelijk van de Held ontvangt Angelos ook nog:*
*Sisyphus: + 1 Klaverblad; Hector, Andromeda, of Tantalus: + 2 Klaverbladen; Odysseus of Penelope: + 3 Klaverbladen; Daedalus of Ariadne: + 4 Klaverbladen.*

Spelverloop: In elke speelronde worden, net als in het 2-spelerspel, 5 tegels opengelegd: 2 daarvan naast elkaar in de gewone rij, en de andere 3 naast de Conquesttegel (veroveringsrij).
Je mag een van de overgebleven tegels kopen voor het minimumbod (linksonder op de tegel) en aan je Beschaving toevoegen. Je mag extra grondstoffen uitgeven om je Kracht te verhogen, zoals gebruikelijk bij de regels van *Heroes and Colonies*.

Daarna neemt **Angelos** een tegel en voegt deze toe aan zijn Beschaving. Als de speler een tegel van de Conquestrij kiest, neemt **Angelos** een tegel van de gewone rij, zoals hierboven beschreven bij "Angelos".
Als de speler een tegel van de gewone rij kiest of past, neemt **Angelos** een tegel van de Conquestrij, zoals beschreven bij "Angelos".
Bovendien ontvangt hij in deze situatie de Machtspunten als Krachtpunten en verplaatst hij zijn markeerschijf overeenkomstig vooruit op het Krachtspoor.

Conflicten: **Angelos** participeert in alle conflicten en halveert zijn Kracht als hij een conflict wint.
Hij helpt je wanneer de Perzen aanvallen, maar hij mag geen Huurlingen in dienst nemen wanneer hij wint!
**Angelos** neemt deel aan een intern conflict met jouw in elke Verzorgingsronde. Hij wint elke gelijke stand bij de Kracht, tenzij jij de Kolonie "Miletus" hebt.

Als je **Angelos** verslaat, ontvang je één Klaverblad en één Inwoner. **Angelos** verliest een tegel die ten minste één Inwoner toont (rechterbovenhoek). Kies er 1 en plaats deze terug in de doos.
Als **Angelos** wint, ontvangt hij een Klaverblad van jou en een extra Inwoner. Om dit aan te geven neem je een munt uit de voorraad en plaats je deze op **Angelos'** kleurveld zonder zijn Kracht aan te passen. Dit telt als één Bevolkingspunt voor hem aan het einde van het spel.

Eindtelling en Winnaar: Aan het einde van het spel worden je punten op de gebruikelijke manier berekend en vergeleken met de score van **Angelos**. Om te winnen moet je **meer punten** hebben dan **Angelos**.

**Angelos** scoort alle Inwoners die rechtsboven op zijn tegels staan afgebeeld (= 3 Bevolkingspunten per stuk), en één Bevolkingspunt per munt op zijn kleurveld, die hij heeft verdiend met het winnen van interne Conflicten.
Hij scoort ook één Machtspunt per 3 munten die rechtsboven op zijn tegels staan afgebeeld.

**Angelos'** Klaverbladen worden zo toegewezen dat hij de hoogst mogelijke score behaalt.
De laagste van de twee scores (Bevolkingspunten of Machtspunten) voor jouw en **Angelos** geldt als jullie eindscore.

Vertaling: Olav Fakkeldij
© Irongames 2017