



# PELOPONNES

## KARTENSPIEL

### Soloversion

#### Vorbereitung

Die Spielvorbereitung bleibt exakt wie beim Zweipersonenspiel.

Für einen imaginären zweiten Spieler wird eine Zivilisation ausgelost und diese zusammen mit einer Luxuskarte, allerdings ohne Münzkarten zur Seite gelegt.

#### Spielverlauf

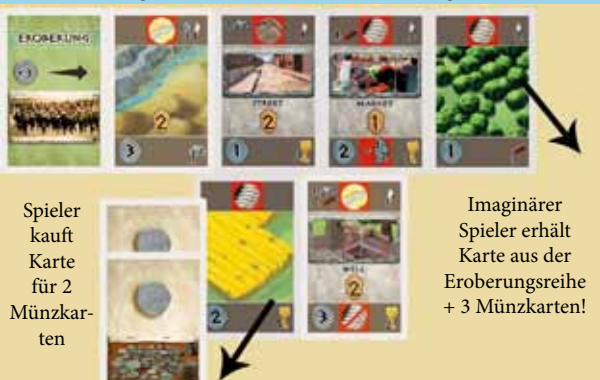
Das Auftreten von Katastrophen und Versorgung ändern sich nicht.

Du darfst in jeder Spielrunde **eine** der ausliegenden Machtkarten kaufen und bezahlt nur das Mindestgebot.

Handelt es sich um eine Machtkarte aus der „Eroberungsreihe“, ist die Karte um 3 Münzen teurer.

Nachdem du eine Machtkarte gekauft, oder gepasst hast, wird eine Machtkarte der Zivilisation des „Imaginären“ zweiten Spielers zugeführt:

Hattest du eine Karte aus der **Eroberungsreihe** gekauft, erhält der imaginäre Spieler die Machtkarte, die ganz rechts in der **anderen** Reihe liegt.



Hattest du eine Karte aus der regulären Reihe gekauft oder gepasst, erhält der imaginäre Spieler die Machtkarte, die ganz rechts in der Eroberungsreihe liegt und **zusätzlich 3 Münzkarten** vom Stapel, die verdeckt

gesammelt werden.

Der imaginäre Spieler ist niemals von Katastrophen betroffen und er muss auch nicht seine Bewohner versorgen. Bei Spielende gewinnst du, wenn du über mehr Punkte, als der imaginäre Spieler verfügst.

Der imaginäre Spieler wird genau wie ein regulärer Spieler gewertet: gesammelte Münzkarten aufdecken, Bewohner zu den Bevölkerungspunkten, restliche Münzkarten: 6 Stück = 1 Machtpunkt. Der niedrigere der beiden Punktwerte (Bevölkerung/Machtpunkte) zählt für seine Wertung.

Damit deine Chancen am Anfang besser stehen, beginnst du mit einigen Vorteilen:

### 1. Partie

Du startest mit einer zufällig gelosten Zivilisation und ziehst **drei Münzkarten** vom Münzkartenstapel, die du offen neben deine Luxusgüterkarte legst. Diese bringen dir



während der gesamten Partie die entsprechenden Rohstoffe als Ertrag. Handelt es sich um Bewohner, zählen diese wie zusätzliche Bewohner für die Endwertung, die nicht ernährt und auch niemals abgegeben werden müssen.

In **jeder** der 3 Epochen (A, B und C) darfst du einmalig eine **zweite Machtkarte** kaufen. Welche Karte der imaginäre Spieler erhält und ob er 3 Münzkarten zusätzlich erhält, ist abhängig von der zweiten gekauften Karte. Die Karten werden nacheinander gekauft, das heißt du kannst die Produktion der ersten Karte beim Bau einer

zweiten Karte nutzen!

### 2. Partie:

Du startest mit einer **anderen** zufällig gelosten Zivilisation und ziehst **drei Münzkarten** vom Münzkartenstapel, die du offen neben deine Luxusgüterkarte legst. Diese bringen dir denselben Vorteil, wie in der 1. Partie.

In jeder der **2 der 3 Epochen** (A, B, C) darfst du einmalig eine **zweite Machtkarte** kaufen.

### 3. Partie:

Du startest mit einer **anderen** zufällig gelosten Zivilisation und ziehst **drei Münzkarten** vom Münzkartenstapel, die du offen neben deine Luxusgüterkarte legst. Diese bringen dir denselben Vorteil, wie in der 1. Partie.

Einmalig im Spiel darfst du **eine zweite Machtkarte** kaufen.

### 4. Partie:

Du startest mit einer **anderen** zufällig gelosten Zivilisation und ziehst **drei Münzkarten** vom Münzkartenstapel, die du offen neben deine Luxusgüterkarte legst. Diese bringen dir denselben Vorteil, wie in der 1. Partie.

### 5. Partie:

Du startest mit einer **anderen** zufällig gelosten Zivilisation und ziehst **eine Münzkarte** vom Münzkartenstapel, die du offen neben deine Luxusgüterkarte legst. Diese bringt dir denselben Vorteil, wie in der 1. Partie.