



# PELOPONNES

KAARTSPEL

Soloversie

## Vorbereiding

De voorbereiding van het spel is gelijk aan het spel voor 2 spelers.

Voor een denkbeeldige tweede speler wordt een willekeurige beschavingskaart getrokken, die open wordt gelegd. Hij krijgt ook een luxegoederenkaart, maar geen geldkaarten.

## Spelverloop

De afwikkeling van de rampen en verzorging verandert niet. In elke ronde kan je één openliggende machtkaart kopen door het minimumbod te betalen. Machtkaarten gekocht uit de veroveringsrij kosten 3 munten meer dan hun minimumbod.

Als je een machtkaart hebt gekocht, of hebt gepast, voert de denkbeeldige speler zijn beurt uit:

Als je een kaart hebt gekocht uit de **veroveringsrij**, krijgt de denkbeeldige speler de meest rechtse machtkaart uit de **andere** rij.



Als je een kaart hebt gekocht uit de normale rij of hebt gepast, krijgt de denkbeeldige speler de meest rechtse machtkaart uit de veroveringsrij **én 3 geldkaarten van de trekstapel**, die in een gedekte stapel worden gelegd.

De denkbeeldige speler ondervindt nooit effect van rampen en hij hoeft ook zijn bevolking niet te voeren.

Aan het einde van het spel win je als je meer punten hebt dan de denkbeeldige speler. De beschaving van de denkbeeldige speler wordt op de gewone manier geteld:

Draai zijn geldkaarten open, voeg de inwoners toe aan zijn bevolkingspunten. Voor zijn overblijvende geldkaarten scoort hij 1 punt per 6 munten.

De laagste van de twee scores (bevolkings- en machtpunten) telt als zijn eindscore.

Om je winstkansen te verbeteren, krijg je in je eerste spellen enkele voordelen:

**1<sup>ste</sup> spel:** Je start met een willekeurige beschaving en neemt 3 geldkaarten van de trekstapel, die je open naast je luxegoederenkaart legt. Deze geven je de afgebeelde grondstoffen voor de rest van het spel. Als er in plaats van grondstoffen inwoners op deze kaarten staan, leveren deze extra bevolkingspunten op aan het einde van het spel; ze hoeven tijdens het spel niet gevoed te worden en je kunt ze niet verliezen.



In elk van de 3 periodes (A, B en C) mag je een keer een tweede machtkaat kopen tijdens een van je beurten. Deze tweede machtkaat bepaalt welke kaart de denkbeeldige speler deze ronde krijgt.

Je koopt de machtkaat na elkaar, wat betekent dat je de productie van de eerste kan gebruiken om de tweede te bouwen!

**2<sup>de</sup> spel:** Je start met een willekeurige andere beschaving en neemt 3 geldkaarten van de trekstapel, die je open naast je luxegoederenkaart legt. Deze geven je dezelfde voordelen als in je eerste spel. In 2 van de 3 periodes mag je een tweede machtkaat kopen tijdens een van je beurten.

**3<sup>de</sup> spel:** Je start met een willekeurige andere beschaving en neemt 3 geldkaarten van de trekstapel, die je open naast je luxegoederenkaart legt. Deze geven je dezelfde voordelen als in je eerste spel. Eenmaal tijdens het hele spel mag je een tweede machtkaat kopen tijdens een van je beurten.

**4<sup>de</sup> spel:** Je start met een willekeurige andere beschaving en neemt 3 geldkaarten van de trekstapel, die je open naast je luxegoederenkaart legt. Deze geven je dezelfde voordelen als in je eerste spel.

**5<sup>de</sup> spel:** Je start met een willekeurige andere beschaving en neemt 1 geldkaart van de trekstapel, die je open naast je luxegoederenkaart legt. Deze geeft je hetzelfde voordeel als in je eerste spel.

Vertaald door Olav Fakkeldij 2016