

VARIANTEN FÜR DAS SOLOSPIEL

Wenn du eine Partie Solo spielst, kannst du dabei gegen 1 der folgenden 4 Fraktionen antreten! Wähle 1 aus und wende dabei ihre zusätzlichen Regeln im Solospiel an. Viel Erfolg!

DIE MUTANTEN-UNION

Grausam und rücksichtslos machen es dir die Mutanten besonders schwer deine Orte im Spiel zu behalten.

Sonderregel: Der virtuelle Gegner versucht dich in jeder Runde 5x, statt nur 3x, anzugreifen.

NEW YORK

Sie sind die Meister im Bau. Kannst du New Yorks Expansionsdrang die Stirn bieten?

Sonderregel: Im Schritt 5 der Kartenphase des Solospiels ziehst du 2 weitere Karten für den virtuellen Gegner, statt nur 1.

DIE HÄNDLERGILDE

Die Händlergilde mag es nicht, wenn du Deals ohne ihre Zustimmung abschließt. Gib Acht: Du könntest mit einem Pferdekopf im Bett aufwachen.

Sonderregel: Nach dem dritten Angriffsversuch oder einem erfolgreichen Angriff passt der virtuelle Gegner noch nicht. Stattdessen versucht er ab sofort **Händlerangriffe**, bei denen er deine Deals angreift. Um den Händlerangriff durchzuführen, gehe wie folgt vor: Decke die oberste Karte vom Nachziehstapel auf. Lege sie in einen Bereich, den wir fortan **Händlerangriffsstapel** nennen. Jeder Händlerangriff des virtuellen Gegners platziert 1 weitere Karte in diesen Stapel.

Bei jedem Händlerangriff vergleichst du die Ware im Dealfeld der Angriffskarte mit deinen Deals. Hast du einen übereinstimmenden Deal, musst du diesen Deal abwerfen.

Hat der virtuelle Gegner in seinem Zug einen erfolgreichen Händlerangriff ausgeführt, beendet er seinen Zug und wird in seinem nächsten Zug passen! Anderenfalls beendet er seinen Zug und wird in seinem nächsten Zug erneut angreifen, bis er entweder erfolgreich war, oder die 3. Karte im Händlerangriffsstapel liegt. Der virtuelle Gegner versucht dich erneut maximal 3x pro Runde anzugreifen, wenn er nicht erfolgreich war. Nach dem 3. Versuch wird auch dieser Stapel abgeworfen und der Zug des virtuellen Gegners endet. In seinem nächsten Zug passt der virtuelle Gegner dann.

VARIANTEN FÜR DAS SOLOSPIEL

DIE APPALACHISCHE FÖDERATION

Auch wenn die Appalachische Föderation schon mitbekommen hat, dass es wohl eine „Apokalypse“ gegeben haben soll, hindert es sie doch nicht an ihrem fröhlichen Bauverhalten.

Sonderregeln: Kann der virtuelle Gegner keine Kontaktkarten mehr abwerfen, versucht er noch keinen Angriff. Stattdessen versucht er eine **Entwicklung**. Um eine Entwicklung durchzuführen, gehe wie folgt vor: Decke die oberste Karte vom Nachziehstapel auf. Lege sie in einen Bereich, den wir fortan **Entwicklungsstapel** nennen. Jede Entwicklung des virtuellen Gegners platziert 1 weitere Karte in diesen Stapel.

Bei jeder Entwicklung vergleichst du die Kategorien der Entwicklungskarte mit den Kategorien der Karten im Staat des virtuellen Gegners. Hast du mindestens 1 Karte mit übereinstimmender Kategorie gefunden, führst du mit diesen Karten eine Umbau-Aktion durch. Lege die neue Karte in den Staat des virtuellen Gegners und wirf die alte Karte ab. Dafür erhält der virtuelle Gegner 1 SP.

Hat der virtuelle Gegner in seinem Zug eine erfolgreiche Entwicklung ausgeführt, beendet er seinen Zug und wird ab seinem nächsten Zug wie gewohnt angreifen! Anderenfalls beendet er seinen Zug und wird in seinem nächsten Zug erneut eine Entwicklung versuchen, bis er entweder erfolgreich war, oder die 3. Karte im Entwicklungsstapel liegt. Der virtuelle Gegner versucht maximal 3x pro Runde eine Entwicklung, wenn er nicht erfolgreich war. Nach dem 3. Versuch wird dieser Stapel abgeworfen und der Zug des virtuellen Gegners endet. Ab seinem nächsten Zug wird er wie gewohnt angreifen.

SOLO-SPIEL MIT DER ERWEITERUNG „DIE SUCHER“

Du kannst auch Solo spielen, wenn du die Sucher-Erweiterung verwendest. Dabei gilt: Wenn der virtuelle Gegner überprüft, ob noch offene Kontaktkarten ausliegen und es liegen 3 offene Karten aus: Wirft er 1 zufällige davon ab, für die er 2 ★ erhält, wirft 1 weitere ab, für die er nichts erhält und legt die letzte zurück auf ihren Stapel.

Portal Games dankt Juz Otterndorf für diese Idee.