

Hadara Solo Variante

Du spielst Hadara als 1 Spieler Spiel und spielst gegen einen Dummy, welcher von Dir verwaltet wird. Sofern nicht anders beschrieben, bleiben die Regeln gleich.

Für den Spielaufbau brauchst du **keinen Spielplan** und es gibt folgende Änderungen:

Epochenkarten:

- Mische die 5 Kartenstapel von Epoche I und lege jeweils **2 Karten** in die Tischmitte.
- Nimm dir **2 weitere Karten** jeder Farbe und bilde daraus einen gut gemischten Stapel. Dieser Stapel besteht nun aus **verschiedenen** Rückseiten. Du benötigst diesen erst in **Phase B** des Spiels.
- Lege alle übrigen Epoche I Karten zurück in die Schachtel.



Kolonien:

- Sortiere die Kolonien wie beim regulären Aufbau.
- Mische die Plättchen und lege jeweils 2 Kolonien von jeder Sorte in die Tischmitte
- Lege die restlichen Plättchen zurück in die Schachtel.



Spielermaterial:

- Lege 2 Spielertableaus vor dir aus, 1 für dich und 1 für den Dummy.
- Mische die 5 Startkarten, lege 1 Karte zu dir und 1 zum Dummy. Entscheide dich dann jeweils für Seite A oder B. Danach stellst du die Startwerte auf beiden Tableaus ein. Du nimmst dir dein Startgeld. Der Dummy erhält **keine** Münzen. Er muss auch das ganze Spiel über nichts bezahlen.
- Die 8 Bonusplättchen des Dummys werden mit der **Siegpunktseite** (1) nach oben gemischt und neben seinem Spielertableau bereitgelegt.



Hinweis: Der Dummy wird sehr viele Karten sammeln. Halte also etwas mehr Platz unter seinem Spielertableau frei.

Spielablauf einer Epoche

Du bist in jeder Epoche Startspieler, egal welche Initiative deine Startkarte zeigt.

Phase A:

Statt das Rad einzustellen, darfst du frei entscheiden von welchem der **5 Stapel** du zuerst nimmst. Die **Karte** die du überlicherweise auf den Spielplan **zurück legst**, legst du jetzt **unter** dem Tableau des Dummys ab. Der Dummy wirbt diese Karte **immer** an. Der Dummy muss nichts bezahlen, erhält jedoch trotzdem die Werte der Karte.

Wie gewohnt darfst du bei der anderen Karte, die du für dich nimmst, entscheiden ob du diese anwirbst oder verkaufst.

Diesen Vorgang führst du solange aus, bis alle 5 Stapel aufgebraucht sind.

Einkommen:

Der Dummy erhält **keine Münzen**.

Kolonie:

Für dich gelten die üblichen Kolonie Regeln.

Erfüllt der Dummy die Voraussetzungen für eine Kolonie, musst du die **höchste** erreichte Kolonie bei ihm ablegen. Dabei **verbündet** er sich immer, dass heißt, du musst sie immer umdrehen und die erhaltenen Werte einstellen.

Büste meißeln:

Für dich gelten die üblichen Büsten Regeln.

Erfüllt der Dummy die Voraussetzung einer Büste, musst du die **höchste** erreichte Büste auf seinem Tableau meißeln. Dazu nimmst du eines der **verdeckten** Bonusplättchen und legst es offen in die Einbuchtung der Büste. Auch dann, erhält der Dummy die angegebenen Werte.

Phase B:

Anstatt wie gehabt Karten aus dem äußeren Bereich zu nehmen, nimmst du die **2 obersten Karten** vom verdeckten, gemischten Kartenstapel. Da der Stapel aus 5 Farben besteht, wird es passieren, dass du verschiedene Kartenfarben ziehst.

Hinweis: Du darfst dir jederzeit ansehen, in welcher Reihenfolge die Karten erscheinen.

Wie in **Phase A** musst du jetzt 1 Karte beim Dummy ablegen. Bei der anderen darfst du dich entscheiden, ob du diese anwerben oder verkaufen möchtest.

Danach ziehst du die **nächsten** 2 obersten Karten. Das machst du insgesamt 5 mal, bis alle 10 Karten aufgebraucht sind.

Hinweis: Sowohl in Phase A und Phase B erhält der Dummy jeweils 5 Karten. Bei Spielende hat er immer **30 Karten** ausliegen!

Ernährung:

Der Dummy muss seine Karten nicht ernähren, es spielt keine Rolle, wie viel Nahrung er zu diesem Zeitpunkt besitzt.

Silberne und/oder Goldene Siegel Kaufen:

Wie und wie viele silberne und goldene Siegel der Dummy erhält, findest du im **Abschnitt „Schwierigkeitsgrade“**.

Sobald der Dummy 1 silbernes Siegel erhält, nimmst du 1 **zufälliges** Bonusplättchen und legst es offen in die Einbuchtung des Tableaus.

Es kann passieren, dass der Dummy mehr als 8 Bonusplättchen benötigt. Nimm dann das Spielmaterial eines weiteren Spielers und lege weitere 8 zufällige Bonusplättchen bereit.

Eine neue Epoche:

Der Aufbau der Epochen II und III ist gleich wie beim Spielaufbau. Nur natürlich mit den Karten der jeweiligen Epochen.

Spielende und Schlusswertung

Wie im regulären Spiel, endet das Spiel, nachdem du die Phase B der Epoche III abgehandelt hast.

Berechne die Punkte für den Dummy und dich, wie sonst auch.

Auf Seite 3 findet ihr Regeln zu lila Karten und verschiedene Schwierigkeitsgrade.



© 2020

Hans im Glück Verlags-GmbH

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15

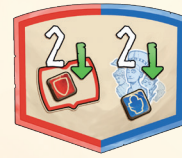
80809 München



Spezielle lila Karten

Der Dummy kann lila Karten nicht aktiv nutzen. Es gibt also einige Karten deren Effekte für ihn nutzlos sind. Dies ist dein Vorteil!

Folgende lila Karten gelten jedoch ebenfalls für den Dummy:



Lege bei dieser Karte ein zufällig gezogenes Bonusplättchen ein und erhöhe die Werte des Dummys.

Schwierigkeitsgrade

Erfahrene Spieler können Level 1 überspringen und direkt mit Level 2 loslegen.

Dabei gibt es unterschiedliche Änderungen für den Dummy:

Level 1: Spielbeginn: 1 silbernes Siegel (Einkommen).

Level 2: Spielbeginn: 1 silbernes Siegel (Einkommen), 1 silbernes Siegel (Nahrung), jedoch keine Startkarte.

Level 3: Spielbeginn: 2 zufällige silberne Siegel .

Level 4: Spielbeginn: 1 zufälliges silbernes Siegel , Ende Epoche I: 1 zufälliges silbernes Siegel .

Level 5: Spielbeginn: 3 zufällige silberne Siegel , jedoch keine Startkarte.

Level 6: Am Ende jeder Epoche 1 zufälliges silbernes Siegel .

Level 7: Spielbeginn: von jeder Farbe 1 silbernes Siegel .

Level 8: Spielbeginn: 1 goldenes Siegel , 1 silbernes Siegel (Ernährung).

Level 9: Spielbeginn: 1 goldenes Siegel , Am Ende von Epoche II: 2 zufällige silberne Siegel .

Level 10: Spielbeginn: 2 goldene Siegel , jedoch keine Startkarte.

Level 11: Spielbeginn: 2 goldene Siegel , Am Ende von Epoche I: 2 zufällige Silberne Siegel .

Godmode: Spielbeginn: 2 goldene Siegel , Am Ende von jeder Epoche jeweils 1 zufälliges silbernes Siegel .