Stone Age - Solovariante

SPIELZIEL

Überlebe! Und zwar so lange wie möglich! Du musst dich um alle 4 Stämme (4 Farben) kümmern, ansonsten verlierst du das Spiel.
Während des Spiels kannst du keine Spiegpunkte sammeln, diese sind bei der Solovariante irrelevant.

Die Solovariante spielst du ohne Erweiterungen.
Bis auf folgende Änderungen bleiben der Spielaufbau und die Regeln des Grundspiels gleich.

SPIELAUFBAU

Zivilisationskarten:

Lege auf die Felder mit 1 und 2 Rohstoffkosten **jeweils 1** offene Zivilisationskarte. Diese beiden Karten können wie gewohnt gekauft werden.

Auf das Feld mit 4 Rohstoffkosten legst du ebenfalls **1** offene Karte. Lege sie so auf das Feld, dass sie die **Rohstoffkosten verdeckt**. Diese Karte kann **nicht** gekauft werden, sie erhöht jedoch die Nahrung, die du am Ende einer Runde abgeben musst.
Mehr dazu unter „3. Ernähre dein Volk."
Das 3te Feld bleibt das gesamte Spiel leer.

Spielertableau:

1 Du wählst **keine** Spielerfarbe. Stattdessen nimmst du dir jeweils **2 Personen jeder Farbe** und stellst sie auf dein Spielertableau. Zu Spielbeginn stehen also insgesamt 8 Personen auf deinem Tableau.
Außerdem nimmst du dir **20 Nahrung**.

Gebäude:

2 Suche die **3 Gebäudeplättchen** mit den **Kosten 1-7** heraus und lege sie auf dein Tableau.
Mische alle anderen Gebäude und bilde 2 Stapel mit jeweils 7 Gebäuden und lege sie auf die vorgesehenen Felder auf dem Spielplan. Alle anderen Gebäude kommen zurück in die Schachtel.

Personen:

3 Lege jeweils 1 Person jeder Farbe auf das Feld 0 der Zählleiste.
Danach legst du jeweils **5 Personen** jeder Farbe neben dem Spielplan bereit. Alle anderen Personen kommen zurück in die Schachtel.

Die Personen auf der Zählleiste zählen bei der Solo-Variante nicht die Siegpunkte, sondern nur die **Initiative** der Farbe.
Mehr zur Initiative im Abschnitt „2. Führe Aktionen aus."

Zählleiste:

4 Lege ein **1er Nahrungsplättchen** auf die **15** der Zählleiste.

Das Nahrungsplättchen auf der Zählleiste symbolisiert die **Erschöpfung** deiner Stämme. Erreicht das Plättchen die 0 oder weniger, **verlierst du das Spiel sofort**.

Ackerleiste:

5 Lege ein **1er Nahrungsplättchen** auf die **0** der Ackerleiste.

Es steht wie im Grundspiel für die Größe des Ackers.

Rundenablauf

Die Runden sind noch immer in die **3 Phasen** aufgeteilt, jedoch laufen diese etwas anders ab.

1. Du setzt deine Personen ein.

A Du wählst eine der 4 Farben und setzt **alle** Personen **einer** Farbe auf den Spielplan (bei Spielbeginn also 2 Personen, später eventuell mehr).
Dabei darfst du die Personen auch an **unterschiedliche** Orte setzen.

Die Beschränkungen für die Orte sind die gleichen wie im normalen Spiel zu viert. Es können also bei jedem Ort beliebig viele unterschiedliche Farben stehen. Lediglich die Anzahl der Personen pro Feld ist begrenzt. Bei dem Feld „Jagd“ können noch immer beliebig viele Personen eingesetzt werden.

B Nachdem du alle Personen einer Farbe eingesetzt hast, wirfst du **pro Person** jeweils 1 Würfel. Dann rückst du mit dieser Farbe auf der Zählleiste um so viele Würfelaugen vor. Die Person auf der Zählleiste gibt die **Initiative der Farbe** an. Du musst immer alle Personen einer Farbe einsetzen, sie dürfen nicht auf deinem Spielertableau bleiben.

Nach diesem Prinzip setzt du alle Personen aller 4 Farben ein und passt dementsprechend die Initiativen an.

Beispiel: A Du setzt 2 (also alle) roten Personen ein. Eine zur „Jagd“ und die andere in den „Wald“.
B Danach würfelst du mit 2 Würfeln. Die Summe aus 6+3 = 9 hältst du mit einer Person auf der Zählleiste fest.

2. Du führst Aktionen aus.

A Du führst mit der Farbe zuerst die Aktionen aus, die am **wenigsten** Initiative hat. In welcher Reihenfolge du die Aktionen dieser Farbe nutzt, ist dir überlassen.
Sollte es vorkommen, dass mehrere Farben gleich viel Initiative haben, darfst du entscheiden, welche zuerst an der Reihe ist.

B Die Farbe, mit der **höchsten** Initiative darf **keine** Aktionen ausführen. Auch hier darfst du bei Gleichstand entscheiden, welche Farbe keine Aktionen ausführen darf und welche schon.

Aktionen:

Gebäude - Wie im normalen Spiel musst du die passenden Rohstoffe abgeben. Du erhältst **keine** Punkte, legst das Plättchen aber dennoch auf deine Ablage.

Zivilisationskarten - Auch hier erhältst du keine Siegpunkte. Wie gehabt erhältst du die sofortigen Erträge. Bei den Karten mit „Würfelleiste“ wirfst du 2 Würfel und entscheidest dich für einen davon (meistens der höchste).
Bei Zivilisationskarten mit **grünem** Hintergrund erhältst du jeweils **2 Nahrung** extra.
Karten mit **sandfarbenem** Hintergrund erhöhen, nachdem du sie gekauft hast, einmalig deinen Erschöpfungswert um **jeweils 1**. Du hast also wieder etwas mehr Zeit.

Falls sie **keine** weiteren Effekt haben (wie einmalige Werkzeuge), kannst du sie danach auf den **Ablagestapel** legen.

Nachdem du die Aktionen der **3 Farben** ausgeführt hast, legst du die Personen der Farbe, die keine Aktionen ausgeführt hat, ebenfalls auf dein Tableau. Danach stellst du **alle** Personen auf der Zählleiste auf 0 Initiative.

Beispiel: Du nimmst die grüne Person zurück und nimmst dir die Karte. Danach würfelst du 3 (Stein) und 1 (Holz). Hier entscheidest du dich für den **Stein**.
Da es sich um eine Karte mit **grünem** Hintergrund handelt, erhältst du 2 Nahrung in deinen Vorrat. Zum Schluss legst du die Karte auf den Ablagestapel.

3. Du ernährst dein Volk.

Als Erstes nimmst du dir wie gewohnt Nahrung aus dem Vorrat. Das Nahrungsplättchen auf der Ackerleiste gibt an, wie viel Nahrung du insgesamt erhältst.

Anschließend **musst** du für **alle Personen** auf deinem Tableau jeweils **1 Nahrung abgeben**.

Zusätzlich musst du noch **weitere Nahrung** abgeben. Die Zivilisationskarte auf dem Feld mit der 4 Rohstoffkosten gibt dabei die Menge an. Es spielt nur eine Rolle, welcher „Typ" diese Karte ist, die Anzahl der Personen darauf ist jedoch egal.

- **grüne Karte:** Du musst 4 Nahrung zusätzlich abgeben.
- **Schamanen:** Gib jeweils 1 Nahrung für jede Person der Farbe mit den meisten Personen ab.
- **Hüttenbauer:** Gib jeweils 1 Nahrung ab für jede Hütte, die verdeckt neben deinem Tableau liegt. (Wann du Hütten ablegen musst, erklären wir im nächsten Abschnitt).
- **Bauer:** Gib Nahrung ab, die deiner Position auf der Ackerleiste entspricht.
- **Werkzeugmacher:** Gib Nahrung ab, die der Summe aller deiner Werkzeuge entspricht, hierbei spielt es keine Rolle ob diese benutzt worden sind oder nicht.

Du darfst wie gewohnt fehlende Nahrung durch Rohstoffe ersetzen. Falls du dann noch immer noch Nahrung abgeben musst, verringerst du pro fehlender Nahrung den **Erschöpfungswert**.

Zusätzlich zur normalen Ernährung **musst** du immer **1 Gebäudeplättchen** von deinem Tableau ablegen. Kannst du dies nicht, verringerst du den **Erschöpfungswert um 3**.

Ende der Runde
Danach legst du alle offenen Zivilisationskarten auf dem Spielplan ab. Dann deckst du 2 neue Karten und legst sie auf die 2 Felder mit den Rohstoffkosten 1 und 2. Auf das Feld mit der 4 Kosten legst du wie beim Spielaufbau eine Zivilisationskarte, die deine geforderte Nahrung erhöht.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn deine Erschöpfung 0 erreicht hat. Dann hast du verloren.
Sobald du **nicht** mehr genügend **Zivilisationskarten aufdecken** kannst, hast du **sofort gewonnen**.

Schwierigkeitsgrad

Was, du hast noch nicht genug?! Hier findest du weitere Level, die den Schwierigkeitsgrad erhöhen.

Level 1 (Standard): Zu Beginn 20 Nahrung und 15 Erschöpfung.
Level 2 (Kalte Nacht): Zu Beginn 20 Nahrung, 20 Erschöpfung, am Ende jeder Runde 2 Gebäude abgeben.
Level 3 (Großer Stamm): Zu Beginn: 25 Nahrung, 10 Erschöpfung, pro Farbe jeweils 3 Personen, am Ende jeder Runde benötigt jede Person 2 Nahrung.
Level 4 (Ewiger Winter): Zu Beginn 20 Nahrung und 10 Erschöpfung, jede Runde wird nur jeweils 1 Zivilisationskarte auf Position 2 und 4 gelegt. Du kannst also nur 1 Karte kaufen und das Spiel dauert deutlich länger.

Spielablauf auf einen Blick

1. Du setzt deine Personen ein.

- alle Personen einer Farbe einsetzen
- Initiative würfeln
- für alle Farben wiederholen

2. Du führst Aktionen aus.

- geringste Initiative beginnt
- Aktionen ausführen
- für anderen Farben wiederholen

Wichtig: Die Farbe mit der höchsten Initiative darf **keine** Aktionen ausführen.

3. Du ernährst dein Volk.

- Nahrung entsprechend der Acker leiste nehmen
- 1 Nahrung pro Person abgeben
- Nahrung für Zivilisationskarte abgeben
- pro fehlender Nahrung, Erschöpfungswert um 1 verringern
- 1 Gebäudeplättchen abgeben oder Erschöpfungswert um 3 verringern

© 2020
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München