

Neue Solo Variante

Von Alexis Allard

ALEXIS
SOLO MODE

Dein Haupt Wettbewerber ist die AAA (Allexis Allard Architects). Fordere ihre Architekten raus um zu entscheiden wer der beste Architekt sein wird. Die Regeln des Basis Spiels gelten, außer folgende Änderungen:

Aufbau

★ Wähle einen AAA Architekt (die Zahl gibt die Schwierigkeit an).

★ Nimm einen Punktebogen und Teile alle Punktekästen durch einen horizontalen Strich in zwei. Auf der oberen Hälfte trägst du deine Punkte ein, darunter die der AAA.



★ Mische alle Baukarten und bilde zwei gleich große Stapel. Vermische die drei fertiggestellten Pläne der AAA in eins der beiden Stapel und setze diesen unter dem anderen Stapel Effekt Seiten nach oben gerichtet.



★ Nimm drei Stadtplankarten und lege sie neben dem Baustapel.

Spielrunde

Jede Runde nehme 3 Karten vom Baustapel. Wähle 2 davon aus und nutze: eine für ihre Zahl und die andere für ihren Effekt. Lege die 2 Karten zur Seite und lege die dritte, Effekt Seite nach oben, auf dem Stapel für die AAA.

Somit erstellst du einen Stapel Baukarten, die es der AAA ermöglichen Ihre eigenen Nachbarschaften zu bauen. Dieser Stapel darf nicht gemischt werden aber die Karten können jederzeit angeschaut werden.

Wenn du nicht spielen kannst, kreuze eine Bauantragsablehnung an, du musst aber trotzdem der AAA eine Karte geben.

Wenn eines der fertiggestellten Pläne gezogen

wird, lege es zur Seite. Am Ende der Runde, kann der Stadtplan mit der gleichen Nummer wie die fertiggestellte Plankarte, von der AAA validiert werden.



Schaue auf die obere rechte Ecke der AAA Architekten Karte um zu wissen ob der Plan validiert wird oder nicht. Ist dies der Fall trage ihre Punktzahl auf dem Punktebogen ein.

In diesem Beispiel wurden die fertiggestellten Plankarten in folgender Reihenfolge gezogen: Nr3, Nr2, Nr1:

- Erste aufgedeckte fertiggestellte Plankarte: Stadtplan Nummer drei ist nicht validiert.
- Zweite aufgedeckte fertiggestellte Plankarte: Stadtplan Nummer zwei ist nicht validiert.
- Dritte aufgedeckte fertiggestellte Plankarte: Stadtplan Nummer eins ist validiert.

★ **Wichtig** ★ Wenn der erste Stadtplan, entweder von dir oder von der AAA validiert wird, müssen alle deiner abgelegten Baukarten in den Baustapel neu gemischt werden.

Spiel Ende

Das Spiel endet wenn der Baustapel aufgebraucht ist oder eins der 3 regulären Spielend Bedingungen erfüllt ist.

Um die Punktzahl der AAA zu berechnen nimm ihren Stapel Baukarten, ohne ihn zu mischen.



Die AAA gewinnt je nach ausgewählten Architekten eine verschiedene Punktzahl:

★ 0 bis 4 Punkte für jede **Park** Karte.

★ 1 bis 5 Punkte für jede **Pool** Karte.

★ 1 bis 3 Punkte für jede **Zeitarbeit** Karte. Vergleiche außerdem die Anzahl der Zeitarbeit Karten der AAA mit den von dir angekreuzten Zeitarbeit Kästchen um festzustellen wer 7 bzw. 4 Punkte erhält. Wenn der Spieler/ die AAA keine Zeitarbeit Karten verwendet hat, gibt es für denjenigen 0 Punkte.

★ 1 bis 3 Karten für jede **Zaun** Karte.

★ Punkte für die **5 größten Siedlungen**:
Ein Stapel Karten zwischen 2 Zäunen bildet eine Siedlung.

Ein Zaun wird als am Anfang und am Ende des Stapels vorhanden betrachtet. Die Größe der Siedlungen der AAA ist unbegrenzt.

Für jede Siedlung:
Häuser * Wert = Punkte

Anzahl der Häuser in einer Siedlung:
Jede Karte zwischen 2 Zäunen ist gleich ein Haus. Jede Bis Karte ist zwischen 1 und 4 Häuser wert.

Wert von jedem Haus:

- 1 Punkt wenn kein Immobilienmakler vorhanden ist.
- 1 bis 4 Punkte wenn mindestens ein Immobilienmakler vorhanden ist.

★ Die AAA erhält keine Strafpunkte für **Bis Karten** und kriegt keine Bauantragsablehnung.

Beispiel eines Spiels gegen den ersten Architekten der AAA.



★ **Stadtpläne:** Die AAA erhält keine Punkte da die beiden ersten der fertiggestellten Pläne nicht validiert werden können und der Spieler das Spiel vor dem dritten beendet hat indem er alle Stadtpläne validiert hat.

★ **Parks:** Die AAA erhält einen Punkt pro Park, in diesem Fall $6 * 1 = 6$ Punkte.

★ **Pools:** Die AAA erhält einen Punkt pro Pool, in diesem Fall $2 * 1 = 2$ Punkte.

★ **Zeitarbeitsfirma:** Mit zwei Zeitarbeitern ist die AAA mit dem Spieler im Gleichstand und gewinnt 7 Punkte + 1 Punkt pro Zeitarbeit Karte, heißt also $7 * 2 = 9$ Punkte.

★ **Zäune:** Die AAA erhält einen Punkt pro Zaun, in diesem Fall $6 * 1 = 6$ Punkte.

★ **Siedlungen:** Die AA hat 6 verschiedene Siedlungen die durch Zäune unterteilt sind und jede Karte zwischen den Zäunen ist ein Haus wert. Die Bis Karten sind 2 Häuser wert. Jedes Haus ist einen Punkt wert, 2 wenn sich mindestens eine Immobilienmakler Karte in der Siedlung befindet.

- **Siedlung 1:** 2 Häuser, also $2 * 1 = 2$ Punkte.

- **Siedlung 2:** 2 Häuser, also $2 * 1 = 2$ Punkte.

- **Siedlung 3:** 3 Häuser mit mindestens eine Immobilienmakler Karte, also $3 * 2 = 6$ Punkte.

- **Siedlung 4:** 2 Häuser und eine Bis Karte die 2 Häuser wert ist, also 4 Häuser und darunter mindestens 1 Immobilienmakler Karte, insgesamt $4 * 2 = 8$ Punkte.

- **Siedlung 5:** 1 Haus also $1 * 1 = 1$ Punkt. Diese Siedlung wird nicht gezählt da nur die 5 größten Siedlungen gezählt werden.

- **Siedlung 6:** 7 Häuser, mit mindestens einen Immobilienmakler, also $7 * 2 = 4$ Punkte.

