

Bonuskarten



Der Bäcker
verkauft sein Brot an jeden Bürger, der sich noch in der Stadt befindet. Der Spieler erhält 1 Denar für jeden gelben Würfel in den Distrikten des Stadtkerns.



Das Bankett
Jeder rote Würfel im stärksten Distrikt nimmt an dem Bankett teil. Der Spieler erhält 1 SP für jeden roten Würfel im Distrikt mit den meisten roten Würfeln (dieser Distrikt kann einem anderen Spieler gehören oder sogar der neutrale sein).



Der Prior
Der Spieler kann einen weißen Würfel nutzen, als wären es zwei weiße Würfel mit demselben Wert. Es ist nicht möglich, mehr als einen weißen Würfel für diese Aktion zu verwenden.



Der Widerstand
Wenn diese Karte ins Spiel kommt, muss eine weitere rote Ereigniskarte aufgedeckt werden. Dieses zweite rote Ereignis wird zufällig von den zu Spielbeginn weggelegten Karten genommen und bringt dann wiederum ein gelbes oder weißes ins Spiel. Wenn der Widerstand ausgeführt wird, wird das letzte Klötzchen auf jeder Ereigniskarte entfernt.

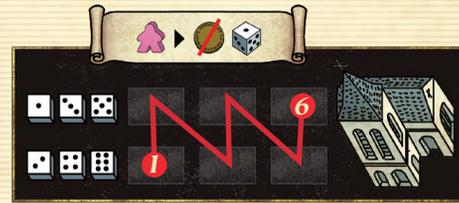
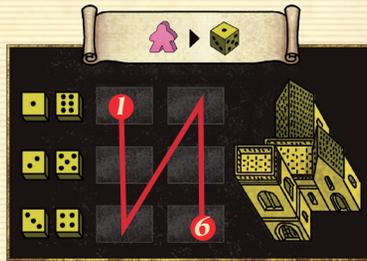
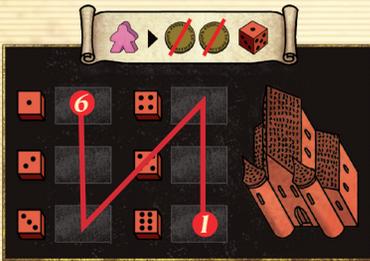
Die Herausforderung des Königs

Eine Solo-Variante von Shadi Torbey

In dieser Variante trittst du gegen einen neutralen Gegner an, den König. Der König spielt ohne Geld oder Einfluss, aber er wird alles versuchen, um zu gewinnen. Die Regeln für das Solo-Spiel sind die gleichen wie in einer Partie mit 2 Spielern, mit den unten beschriebenen Ausnahmen.

Startaufstellung

- **Der König nutzt die Gefolgsleute zweier Spielerfarben.**
- Würfle 6 Würfle (2 rote, 2 gelbe und 2 weiße). Platziere drei königliche Gefolgsleute entsprechend der drei höchsten Würfelzahlen; platziere danach zwei eigene Gefolgsleute. Wiederhole diesen Vorgang, bis alle Felder besetzt sind (die Gebäude sollten nun 12 Gefolgsleute des Königs und 6 von dir enthalten).
* **HINWEIS:** Gleiche Augenwerte werden wie folgt behandelt: Rot > Gelb > Weiß. Der Würfelwert ist dabei irrelevant; der König platziert seine Gefolgsleute auf die jeweils besten Felder, wie unten dargestellt (das beste Feld ist 1, 6 das schlechteste).



- Mische die 6 Persönlichkeitskarten und lege sie so übereinander auf den Tisch, dass der untere Teil jeder Karte sichtbar bleibt. Die oberste Karte ist die erste, die abgehandelt wird (sobald der König als Ergebnis eine 8 hat, wie weiter unten beschrieben).

Spielablauf

- Der König und du seid abwechselnd Startspieler.
- Negative Ereignisse haben keine Auswirkungen auf den König.
- Wenn ein Ereignis neutrales Material erwähnt, ist stattdessen der König gemeint (seine Gefolgsleute und Klötzchen).
- Der König ordnet seine Würfel zur Übersicht nach Wert und dann nach Farbe (Rot > Gelb > Weiß), wie unten dargestellt.



Der stärkste Würfel befindet sich oben links, der schwächste Würfel unten rechts.

- Wenn der König schwarze Würfel bekämpfen muss, setzt er seinen stärksten verfügbaren Würfel ein, um den stärksten verbliebenen schwarzen Würfel (und nur diesen) zu eliminieren. Alle verbliebenen schwarzen Würfel werden an den Spieler weitergegeben.
- Dein Spielzug läuft wie in einer normalen 2-Spieler-Partie ab. Wenn du Würfel des Königs erwirbst, gehen gezahlte Denare an die Bank.
- Der Spielzug des Königs ergibt sich aus dem kombinierten Würfelwurf zweier schwarzer Würfel (siehe Tabelle auf Seite 2). Der angegebene Preis ist die Anzahl der Würfel, die der König für die Aktion ausgibt. **WICHTIG:** Der König gibt immer seine besten Würfel zuerst aus und fährt so lange fort, bis alle seine Würfel verbraucht wurden. Falls der Preis die Anzahl seiner Würfel übersteigt, führt der König die Aktion dennoch mit seinen verbliebenen Würfeln durch.

Ergebnis	Aktion	Preis
2	Der König erhält 3 SP.	3 Würfel (einer wird vom Spieler gekauft) ¹
3	Der König erhält 2 SP.	2 Würfel (einer wird vom Spieler gekauft) ²
4	Der König platziert 1 Gefolgsmann. ³	1 Würfel
5	Der König handelt das am weitesten rechts liegende Ereignis ab.	X Würfel ⁴
6	Der König platziert 1 Fachmann. ⁵	1 Würfel
7	Der König legt 2 Klötzchen in die Kathedrale. ⁶	2 Würfel
8	Der König deckt eine Persönlichkeitskarte auf. ⁷	KOSTENLOS
9	Der König handelt das am weitesten rechts liegende Ereignis ab.	X Würfel ⁴
10	Der König platziert 1 Gefolgsmann. ³	1 Würfel
11	Der König erhält 2 SP.	2 Würfel (einer wird vom Spieler gekauft) ²
12	Der König erhält 3 SP.	3 Würfel (einer wird vom Spieler gekauft) ¹

HINWEISE:

¹ Der König kauft deinen besten verfügbaren Würfel für 6 Denare (aus der Bank).

² Der König kauft deinen besten verfügbaren Würfel für 4 Denare (aus der Bank).

³ Der höchste Würfel des Königs gibt das Gebäude an (Rot = Palast, Gelb = Rathaus, Weiß = Bischofssitz). Falls die Möglichkeit besteht, entscheidet sich der König stets dafür, einen deiner Gefolgsleute hinauszuerwerfen.

⁴ Der König gibt für jedes freie Banner auf der Ereigniskarte einen Würfel ab.

⁵ Der König stellt einen Gefolgsmann auf das Feld, das die meisten SP bietet. Im Falle eines Gleichstands wählt er den kostengünstigeren Platz. Sollte es immer noch ein Unentschieden geben, geht die Präferenz nach Farbe (Rot > Gelb > Weiß).

⁶ Der König platziert seine Klötzchen auf die besten Felder der niedrigsten verfügbaren Reihe. Falls keine freien Felder verfügbar sind, erhält der König 2 SP.

⁷ Der König und der Solo-Spieler erhalten jeweils sofort die angegebenen Punkte der obersten Persönlichkeitskarte. Diese Persönlichkeit wird danach aus dem Spiel entfernt. Falls keine Persönlichkeiten mehr übrig sind, erhält der König stattdessen 1 SP. Der König erhält keine SP für Gold oder Einfluss.

Spielende

Der König und du erhaltet die Punkte für die übrig gebliebenen Persönlichkeitskarten, falls anwendbar.

Die SP des Königs werden von deinen Punkten abgezogen. Dies ist dein finaler Punktestand.

- -100 bis -1: Deine Niederlage verdient keinen weiteren Kommentar. Du wirst geköpft.
- 0 bis 5: Wisch dir das Grinsen aus dem Gesicht. Es war nicht so furchtbar wie erwartet, aber der König wird deinen Kopf trotzdem kriegen.
- 6 bis 10: Eine allenfalls durchschnittliche Leistung.
- 11 bis 15: Gut, gut. Das sieht ja schon mal nach was aus.
- 16 bis 20: Der König ist beunruhigt. Du wirst geköpft.
- 20 oder mehr: Vielleicht solltest du stattdessen Agricola solo spielen.

Anpassungen einiger Karten:

- **Steuereintreiber:** Erhalte 2 Denare für jeden Gefolgsmann des Königs im Rathaus (statt 1).
- **Zehnt:** Nimm vom König bis zu 3 gelbe Würfel statt 1 (das Maximum von 3 Würfeln pro Aktion gilt weiterhin).
- **Wanderarbeiter:** Falls ein Klötzchen in der Kathedrale platziert werden kann, erhält der König ebenfalls 1 SP.
- **Das Bankett** (Bonuskarte) erlaubt es dir nicht, Untertanen des Königs einzuladen. Du erhältst 1 SP für jeden eigenen roten Würfel, auch wenn der König mehr hat als du.