

SOLO-REGELN

Der Solo-Modus wird genau wie die Mehrspieler-Version gespielt, mit folgenden Ausnahmen:

SPIELAUFBAU

- Platziere den Start-Marker auf das am weitesten links gelegene Feld der aufgeklappten Galerie-Kartenbox (dem Wechselgeld-Feld).
- Lege Auszeichnungen basierend auf deinem gewünschten Schwierigkeitsgrad aus und lege den Rest zurück in die Schachtel:

Leicht	Normal	Schwer	Experten
8 Auszeichnungen	12 Auszeichnungen	16 Auszeichnungen	20 Auszeichnungen

SPIELABLAUF

- Am Ende jeder Runde bewegst du den Start-Marker nach rechts, zum nächsten Feld in der Galerie (von 2ern zu 3ern, von 3ern zu 4ern, usw.).
- Wenn du den Start-Marker bewegst, schiebe die oberste Karte des Stapels darunter und platziere den Marker auf dem Stapel.
- Wenn du Karten kaufst, kannst du nicht vom Stapel mit dem Start-Marker kaufen. Du kannst Wechselgeld-Marker oder Auszeichnungen auch erhalten, wenn der Start-Marker auf den betreffenden Feldern liegt.
- Du kannst pro Zug zwei Karten unterschieben statt nur einer.

SPIELENDE

Wenn du die letzte Auszeichnung im Auszeichnungs-Stapel nimmst, gewinnst du sofort!

Am Ende der 9. Runde (die Runde, in der der Start-Marker auf dem „Extras“-Feld liegt), ist das Spiel vorbei. Wenn du nicht alle Auszeichnungen bekommen hast, verlierst du und die Galerie gewinnt.

MÄZENFÄHIGKEITEN

Um die „meisten 2er“ für die Fähigkeiten der 2er-Mäzene zu haben, musst du mehr 2er haben als die häufigste Farbe der obersten Karten der Galerie-Stapel (oder gleichauf sein).

Prüfe für die Imitatorin (3 ♠) und den Fälscher (5 ♠) die Zahlenkarte, auf welcher der Start-Marker liegt. 3 ♠ lässt dich seine Fähigkeiten kopieren. 5 ♠ lässt dich sie kaufen.

BEISPIEL FÜR DIE MEISTEN 2er:

Die obersten Karten der Galerie-Stapel sehen so aus:



Die häufigste Farbe ist rot, mit 3 roten Karten. Also musst du drei oder mehr 2er spielen, um ihre Fähigkeit zu nutzen.

Lege den Versteckten-Diamant-Marker zurück in die Schachtel. Er wird im Solo-Modus nicht verwendet.