NOUVELLE FRANCE

REGELN FÜR DIE SOLOVARIANTE

Martin Montreuil (La Société des jeux) und Jacques-Dominique Landry

Deutsche Fassung: Marko Tatge

SPIELAUFBAU

Bereite das Spiel mit folgenden Änderungen vor:

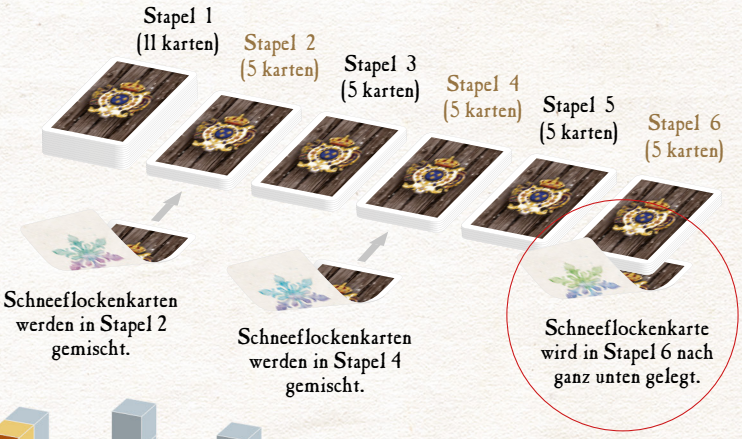
① ② ③ Bringe die SOLO-Bonuspunktscheiben wie folgt an den Standfüßen der Figuren an: die blaue am Soldaten, die gelbe am Kolonisten und die braune am Priester.

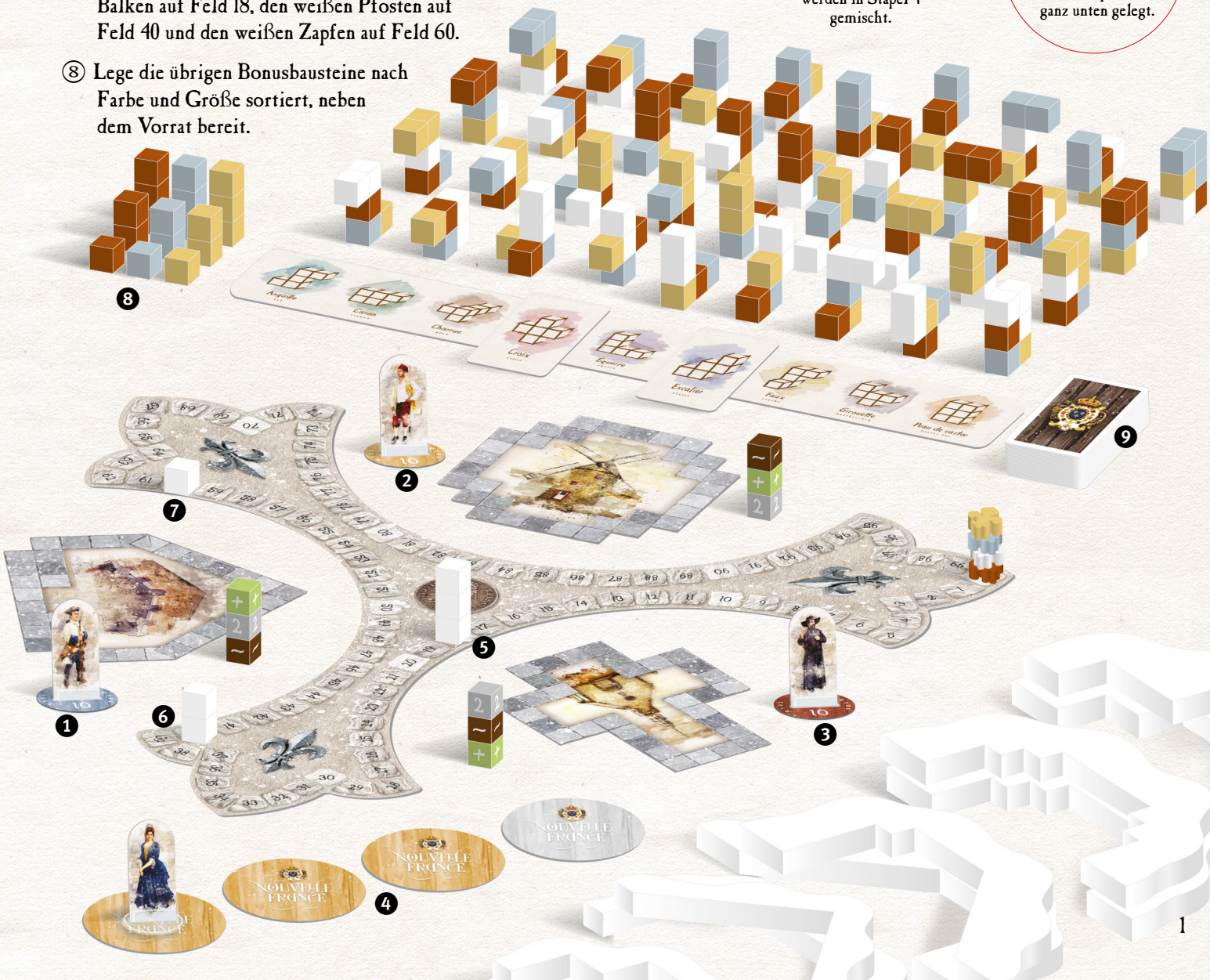
④ Lege eine Rundenanzeige aus, indem du drei Verbündetenmarker der gleichen Farbe (entweder Braun, Gelb oder Blau) verdeckt in einer Reihe von links nach rechts auslegst. Ein verdeckter weißer Verbündetenmarker bildet ganz rechts den Abschluss der Reihe. Stelle einen Figurenaufsteller deiner Wahl auf den Marker ganz links. Übrige Verbündetenmarker werden im Spiel nicht benötigt.

⑤ ⑥ ⑦ Platziere die weißen Bonusbausteine folgendermaßen auf der Punkteleiste des Spielbretts: den weißen Balken auf Feld 18, den weißen Pfosten auf Feld 40 und den weißen Zapfen auf Feld 60.

⑧ Lege die übrigen Bonusbausteine nach Farbe und Größe sortiert, neben dem Vorrat bereit.

⑨ Der Baustapel wird wie für ein normales Spiel vorbereitet, bis auf dass die dritte Schneeflockenkarte nicht in den Stapel 6 gemischt wird, sondern ganz unten liegt.





ÜBERBLICK UND SPIELZIEL

In der Solovariante stehst als du Anführer deiner Kolonie im Wettstreit mit einem ernstzunehmenden Gegenspieler: dem Winter. Du bemühst dich, vor dem Eintreffen des dritten Schneesturms den Bau der drei Gebäude so weit wie möglich voranzubringen. Im Solospiel steht jede Farbe mit einem bestimmten Gebäude in Verbindung:

- Die MÜHLE mit der Farbe GELB, der Farbe des Getreides.
- Die SCHANZE mit der Farbe BLAU, der Farbe der Uniformen, welche die Soldaten der Marinekompanie trugen.
- Die KIRCHE mit BRAUN, der Farbe des Kreuzes.

Um am Spielende einen Sieg zu verzeichnen, müssen alle drei farbigen Punktmarker auf der Leiste weiter vorangezogen sein als der weiße Marker des Winters. Gelingt dies nicht, gewinnt der Winter.

SPIELZUG

Es gelten die normalen Spielregeln, beachte aber diese Ausnahmen:

Fügst du einem Gebäude einen Baustein hinzu, erhältst du nur Punkte für die Würfel der passenden Gebäudefarbe.

Beispiel: fügst du der Mühle einen Baustein hinzu, erhältst du nur Punkte für gelbe Würfel. Setze dann den gelben Punktmarker entsprechend viele Felder auf der Leiste weiter.

Winter ist dein Gegenspieler, er erhält pro weißem Würfel eines eingesetzten Bausteins einen Punkt. Setze seinen weißen Punktmarker entsprechend viele Felder auf der Leiste weiter.

Du führst drei aufeinanderfolgende Spielzüge aus, bevor Winter am Zug ist (siehe 'Der Zug des Winters' auf Seite 3).

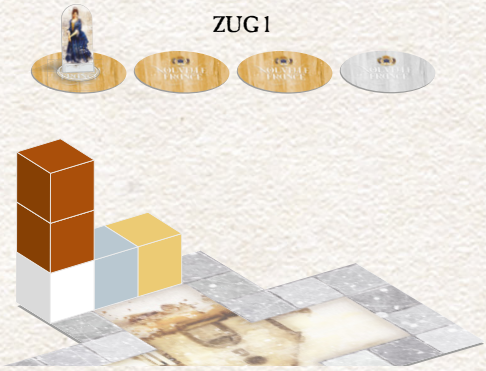
Im Solospiel ist es nicht notwendig, die Bauplätze zu wechseln - du kannst dich auf einen Bauplatz konzentrieren, um den jeweiligen Punktmarker so schnell wie möglich voranzubringen.

ZUSAMMENFASSUNG

- Ziehe eine Baukarte und füge sie dem Übersichtsstreifen hinzu, auf dem bereits zwei Karten liegen.
- Wähle eine der drei ausliegenden Karten und füge den entsprechenden Baustein einem der drei Bauplätze hinzu.
- Ermittle die Punkte für Würfel, welche du für die entsprechende Farbe des Bauplatzes werten darfst und ziehe dann den entsprechenden Punktmarker auf der Leiste weiter.
- Ermittle die Punkte, welche der Winter für weiße Würfel erhält und ziehe den weißen Punktmarker weiter.
- Lege die zuvor ausgewählte Baukarte ab.
- Bewege den Figurenaufsteller auf der Rundenleiste um ein Feld weiter.

BEISPIELE FÜR WERTUNGEN

ZUG 1

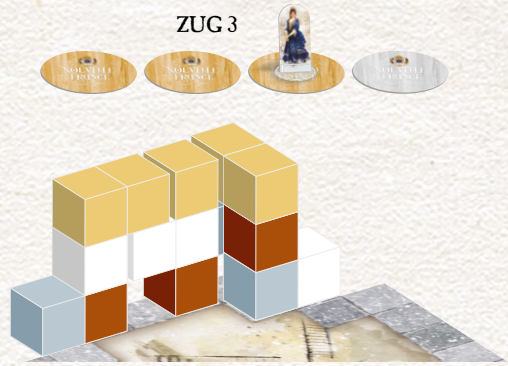


Durch das Einsetzen des "Winkels" in der Kirche wird der braune Punktmarker um zwei Felder und der weiße Punktmarker um ein Feld vorangesetzt.

ZUG 2

Durch das Einsetzen des "Winkels" in der Kirche wird der braune Punktmarker um zwei Felder und der weiße Punktmarker um ein Feld vorangesetzt.

ZUG 3



Durch das Hinzufügen von einem weiteren "Aal" wird der gelbe Punktmarker um 5 und der weiße Punktmarker um 3 Felder vorangesetzt. Einen Punkt erhältst du pro neu eingesetztem Würfel, dazu jeweils zwei weiteren Punkte für dich und den Winter, da neu eingesetzte Würfel bereits eingesetzte Würfel der selben Farbe berühren.

DER SPIELZUG DES WINTERS

Sobald der Figurenaufsteller den weißen Verbündetenmarker erreicht hat, ist der Winter am Zug - also in jedem vierten Zug. Nun setzt du nach folgenden Regeln einen Baustein ein, welcher dem Winter den größtmöglichen Vorteil einbringt:

SCHRITT 1 - WAHL DES BAUSTEINS

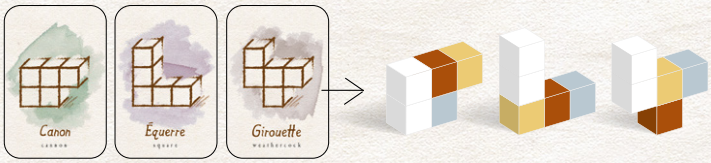
Wähle aus den drei zur Auswahl stehenden Bausteinen denjenigen aus, der die meisten weißen Würfel enthält. Bei Gleichstand wähle denjenigen, der am besten auf einen beliebigen Bauplatz passt.

SCHRITT 2 - WAHL DES EINSATZORTES

Setze den Baustein so ein, dass der Winter möglichst viele Punkte für Berührungen mit benachbarten Würfel von bereits im Spiel befindlichen Bausteine erhält. Bei Gleichstand richte dich nach den Wertungsstäben, wähle denjenigen, der beim nächsten Schneefall den größten Vorteil für den Winter bringt.

BEISPIEL FÜR EINEN WINTERZUG

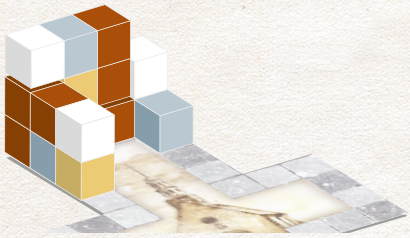
SCHRITT 1



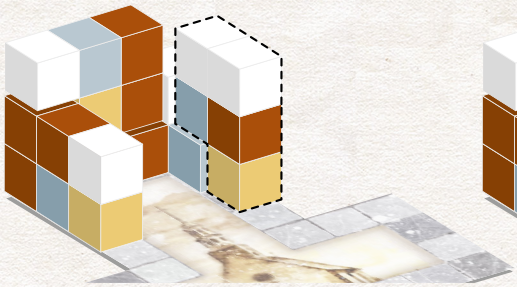
Die zur Auswahl stehenden Bausteine haben alle die gleiche Anzahl an weißen Würfeln, also wird durch den Einsatzort entschieden, welcher Stein zum Einsatz kommt.

SCHRITT 2A

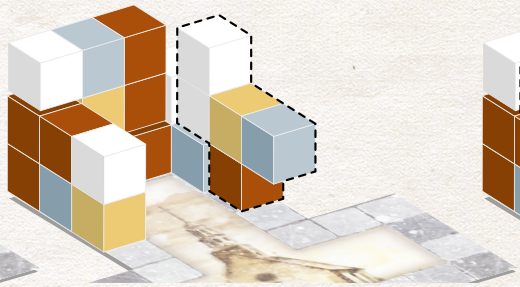
Da weder die Kirche noch die Schanze weiße Würfel aufweisen, wird die Mühle gewählt.



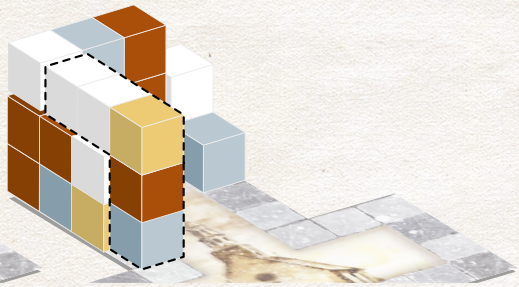
SCHRITT 2B



Die "Kanone" ist keine gute Wahl, da ihre beiden weißen Würfel keine Würfel berühren können, die sich bereits im Spiel befinden.



Der "Wetterhahn" zählt, so platziert, 3 Punkte für den Winter.



Der "Winkel" zählt, so platziert, sogar 4 Punkte - von daher wird dieser Baustein gewählt. Hinweis: die anderen Farben bringen im Zug des Winters keine Punkte.

BONUSBAUSTEINE

Sobald ein Punktmarker einen weißen Bonusbaustein auf der Leiste erreicht oder überschreitet, wähle SOFORT einen Baustein mit derselben Form in einer beliebigen Farbe und setze diesen auf einem Bauplatz deiner Wahl ein.

Beispiel: Der braune Punktmarker überschreitet die 18 auf der Leiste. Du wählst den gelben Balken, setzt ihn bei der Mühle ein und bekommst Punkte - setze den gelben Punktmarker auf der Leiste weiter.

Nach dem ersten Schneesturm entfernst du den weißen Balken von der Leiste, nach dem zweiten Schneesturm den Pfosten.

SCHNEESTÜRME

Beim Werten der Ebene, die dem jeweilgen Schneesturm entspricht, werden nur die Steine in der Farbe gewertet, die dem jeweiligen Bauplatz zugewiesen ist. Die weißen Würfel werden für den Winter gewertet.

EIN GEBÄUDE VOLLENDENG

Ziehe den weißen Punktmarker am Spielende um 10 Felder für jede Bonuspunktscheibe zurück, die du für die Fertigstellung eines Gebäudes erhalten hast. Somit kann der weiße Marker um 10, 20 oder sogar 30 Punkte zurückfallen, je nachdem wie viele Gebäude du vollendet hast.

SPIELENDE

Um am Spielende zu gewinnen, müssen deine drei farbigen Punktmarker auf der Leiste weiter vorangeschritten sein als der weiße Marker des Winters. Ist dies nicht gelungen, bedeutet dies eine Niederlage für dich.

DIE HERAUSFORDERUNGEN DES VORGESETZTEN

DER VORGESETZTE DER KOLONIE STELLT MIT DIESEN HERAUSFORDERUNGEN DEIN KÖNNEN AUF DIE PROBE

BAUPLATZ - HERAUSFORDERUNGEN

Lehrling

Wie oben erklärt, können in jedem Zug Bausteine auf jedem Bauplatz eingesetzt werden.

Geselle

In jedem zweiten Spielzug darf nur auf dem Bauplatz gebaut werden, der durch die Farbe des zufällig gezogenen Verbündetenmarker festgelegt wird.

Baumeister

In jedem ersten und zweiten Spielzug darf nur auf dem Bauplatz gebaut werden, der durch die Farbe des zufällig gezogenen Verbündetenmarker festgelegt wird.

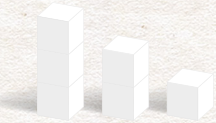
Königlicher Baumeister

In jedem Spielzug darf nur auf dem Bauplatz gebaut werden, der durch die Farbe des zufällig gezogenen Verbündetenmarker festgelegt wird.

SPIELBRETT-HERAUSFORDERUNGEN

Beherzt

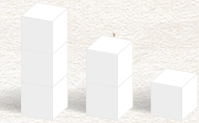
Die Bonusbausteine werden wie gezeigt platziert:



20 45 65

Mutig

Die Bonusbausteine werden wie gezeigt platziert:



20 50 70

Unerschrocken

Die Bonusbausteine werden wie gezeigt platziert:

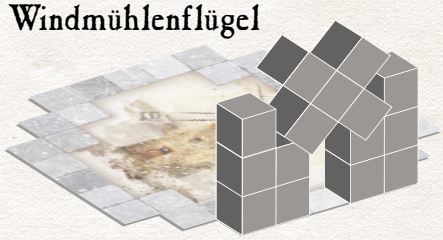
25 55 75

ARCHITEKTONISCHE HERAUSFORDERUNGEN

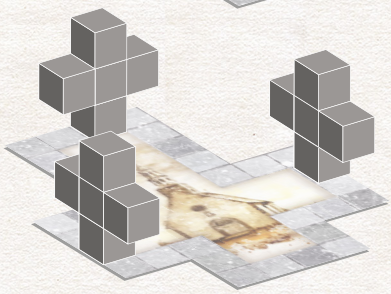
Nach Abschluss einer architektonischen Herausforderung wird der entsprechenden Farbe sofort ein Bonus von 10 Punkten gutgeschrieben. Beachte, dass es für die vier obersten Würfel des Glockenturms und die drei obersten Würfel der Windmühlenflügel keine Punkte gibt.

Der Glockenturm

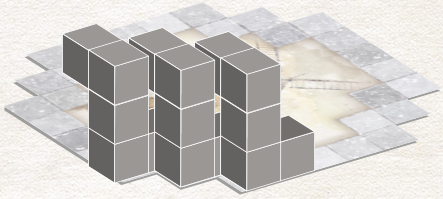
Die Windmühlenflügel



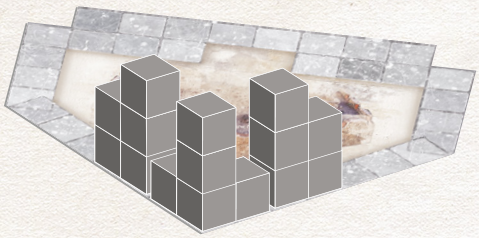
Die Kanonen



Der Kreuzweg



Die Sensen



Die Festungsmauer

Falls dir weitere Ideen oder Varianten für das Solospiel einfallen, die das Spielgefühl bereichern, lass es uns wissen. Vielleicht werden diese dann künftigen Versionen dieser Onlineregeln hinzugefügt.

Jackbro

Rev. 17.01.22