

☆ ODE. \ LUKAS SIEGMON

SUNA VALO SOLOMODUS

The **GAME**
BUILDERS



— Suna Valo Solomodus —

Im Solomodus spielst du gegen Botbot. Dein Ziel ist es, mehr Siegpunkte als Botbot zu erspielen. Botbot gibt es in 4 unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Wähle vor deiner Partie den Schwierigkeitsgrad von Botbot, gegen den du spielen möchtest:

Normal , Herausfordernd , Schwer , Sehr schwer 

Du gewinnst, wenn du am Ende des Spiels mehr Siegpunkte als Botbot erreicht hast.

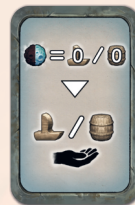
— Das Spielmaterial —

10 Karten

7 Solokarten



1 Karte Spielhilfe



Außerdem noch:

1 Deckkarte,
Rückseite Schwierigkeitsgrad

1 Karte Rechtshinweise,
Rückseite Hinweis QR-Code für Regeldownload



Spielaufbau

1

Baue das Spiel **wie im Grundspiel** auf. Lass allerdings das persönliche Tableau »Hof« für die zweite Person weg.

2

Nimm die 6 Fässer und 6 Schiffe der Spielfarbe, die du nicht selber spielst, und lege sie neben dem Spielplan in Botbots Bereich bereit. Dies sind nun Botbots Fässer und Schiffe. Lege das übrige Spielmaterial der anderen Farbe in die Schachtel zurück.

3

Mische die 7 Solokarten und lege sie als verdeckten Stapel »Botbots Stapel« in Griffweite bereit.

4

Lege die Spielhilfe links neben dem Stapel bereit.

5

Sobald bei Punkt **9a** der **Spielvorbereitung im Grundspiel** 3 Karten vor das Tableau der anderen Person gelegt werden müssten, legst du diese 3 Karten stattdessen in die Schachtel zurück.

6

Gib den Startbaum an Botbot. Botbot erhält keine Charakterkarte.

7

Lege in deiner **Vorbereitungsrunde** wie gehabt genau 1 beliebiges Hofgut (die du ja in Schritt **7** der **Spielvorbereitung im Grundspiel** erhalten hast) auf jede der 3 Karten in deiner persönlichen Kartenauslage. Dieser Schritt entfällt für Botbot.

5

6

2

4

3

1

7

3



— Schwierigkeitsgrad —

Bestimme, mit welchem Schwierigkeitsgrad du spielen möchtest. Botbot erhält entsprechend des gewählten Schwierigkeitsgrades eine Anzahl von Basissiegpunkten. In der Schlusswertung wird Botbot zusätzlich noch Siegpunkte für Fässer und Schiffe bekommen, die er platziert hat. *Für den Schwierigkeitsgrad »Sehr schwer« siehe die Sonderregel am Ende des Solomodus.*

Basissiegpunkte nach Schwierigkeitsgrad

Normal: 25 Basissiegpunkte

Herausfordernd: 30 Basissiegpunkte

Schwer: 35 Basissiegpunkte

— Der Spielablauf —

Ihr spielt abwechselnd. Zuerst macht Botbot seinen Spielzug, dann bist du an der Reihe. Das Ende einer Ära wird wie im Grundspiel ausgelöst und abgehandelt.

Dein Spielzug

Bist du am Zug, führst du deinen Spielzug wie im Grundspiel beschrieben aus. Mit folgenden zwei Änderungen:

Kartenkauf: Da Botbot keine eigene persönliche Kartenauslage hat, stehen dir in deinem Spielzug nur 6 Karten für den Kauf zur Auswahl: die in deiner eigenen persönlichen Kartenauslage und die im Kartenangebot des Dorfes.

Schritte auf Botleisten (Zahnräder): Im Solomodus darfst du **Zahnräder durch Spaltenaktivierungen nicht erneut aktivieren** und erhältst durch sie **keine** weiteren Schritte auf den Botleisten. Legst du eine neue Karte in einer Spalte an, aktivierst du die neue Karte komplett (inklusive Zahnrad) und sämtliche anderen Effekte zuvor gelegter Karten (und des Spaltenkopfs) – **mit Ausnahme aller Zahnräder, die sich auf zuvor gelegten Karten befinden**. Aktivierst du eine Spalte durch einen Bonus, aktivierst du sämtliche Zahnräder auf Karten in dieser Spalte ebenfalls **nicht**.

Der Spielablauf (Fortsetzung)

Beispiel: Nutzt du Schiffsauftrag 5, um eine beliebige Spalte zu aktivieren, aktivierst du keine Zahnräder, die sich ggf. auf Karten dieser Spalte befinden, und erhältst durch sie keine Schritte auf den Botleisten.



Wichtig: Aktivierst du durch einen Reihenbonus eine Reihe, aktivierst du wie gehabt auch alle Zahnräder auf Karten in der Reihe und erhältst entsprechend Schritte auf den Botleisten. Das gilt auch für Effekte, die dich einzelne Hofkarten aktivieren lassen. Du erhältst auch weiterhin 1 Schritt auf den Botleisten für das Platzieren von Karten mit der Rückseite, falls du die entsprechende Verbesserung freigeschaltet hast.

Beispiel: Du aktivierst durch Charakter 7 eine Hofkarte, auf der sich ein Zahnrad befindet und erhältst wie gehabt 1 Schritt auf den Botleisten.



Der Spielablauf (Fortsetzung)

Botbots Spielzug

Ist Botbot am Spielzug, ziehst du die oberste Karte von »Botbots Stapel« und führst sie wie im folgenden beschrieben aus. Lege die ausgeführte Karte danach offen neben »Botbots Stapel«.

Solokarten »Botbot kauft Karte aus deiner Auslage« (So 01–03)



Botbot kauft 1 Hofkarte aus deiner persönlichen Auslage und zwar von dem Platz, wie auf der Solokarte angezeigt. *Lege die gekaufte Karte in die Schachtel zurück; sie wird nicht auf den Ablagestapel gelegt.* Nimm dir vorher

die Hofgüter, die auf der Karte liegen, und nochmal zusätzlich die exakt gleiche Zusammensetzung an Hofgütern aus dem allgemeinen Vorrat.

Nach Botbots Spielzug musst du auf dem nun freien Platz deiner persönlichen Karten- auslage 1 Karte aus dem Kartenangebot des Dorfes nachlegen.

Knappheitsmarker: Liegen Knappheitsmarker auf den Karten, die Botbot bei dir kauft, erhältst du dafür immer jeweils 1 Energiestein aus dem allgemeinen Vorrat. Die Knappheitsmarker legst du mit der Minussiegepunktseite in deinen Bereich.

Beispiel (ohne Abbildung): Botbot kauft 1 Hofkarte aus deiner Auslage, auf der du zuvor 1 Seerose und 1 Energiestein platziert hast. Du erhältst die Seerose und den Energiestein und zusätzlich 1 weitere Seerose und 1 weiteren Energiestein aus dem allgemeinen Vorrat; du musst die erhaltenen Ressourcen in Lagern unterbringen oder erhältst sonst 1 Energiestein pro nicht untergebrachter Ressource. Die Karte legst du in die Schachtel (aber Sonderregeln »Botbot kauft Karten« beachten) und legst dann nach den üblichen Regeln 1 Karte nach.

Solokarte »Botbot kauft Karte aus dem Kartenangebot des Dorfes« (So 04)



Botbot entfernt die Karte auf dem mittleren Platz im Kartenangebot des Dorfes. *Lege die Karte in die Schachtel zurück; sie wird nicht auf den Ablagestapel gelegt. Fülle das Kartenangebot des Dorfes danach wie gehabt auf. Dies gilt auch im weiteren, wenn Botbot Karten aus dem Kartenangebot des Dorfes entfernt.*

Sonderregeln Botbot kauft Karten

- Kauft Botbot in Ära III eine der Hofkarten, auf denen ein Siegpunktwert abgebildet ist, dann lege diese Karten nicht in die Schachtel, sondern in Botbots Bereichs. Botbot erhält diese Siegpunkte in der Schlusswertung.
- Kauft Botbot beim Ausführen einer der Karten So 01 bis So 04 eine Dorffestkarte, verfare wie unter Karte So 07, »Botbot kauft Karte Dorffest« beschrieben. In diesem Fall musst du natürlich nicht mehr prüfen, ob und welche Dorffestkarte Botbot kauft.

Solokarte »Botbot platziert Fass« (So 05)



Botbot platziert eines seiner Fässer auf einem Öffentlichen Lieferauftrag. Er wählt den Lieferauftrag mit dem höchsten freien Siegpunktwert (bei mehreren Möglichkeiten wählt er den Auftrag am weitesten links). Wie du darf Botbot nur 1 Fass pro Lieferauftrag platzieren.

Gibt es keine passende Öffentliche Lieferauftragskarte, versucht Botbot stattdessen 1 Schiff zu platzieren (siehe Solokarte So 06).

Zusätzlich entfernt Botbot die Karte ganz rechts aus dem Kartenangebot des Dorfes. *Lege die Karte in die Schachtel zurück; sie wird nicht auf den Ablagestapel gelegt.*

Danach musst du prüfen: Liegen die beiden Karten »Botbot platziert Fass« und »Botbot platziert Schiff« offen neben Botbots Stapel? Falls ja: Nimm alle Solokarten, bereits aufgedeckte und noch auf dem Stapel liegende, mische sie und lege den Stapel wieder bereit.

Der Spielablauf (Fortsetzung)

Solokarte »Botbot platziert Schiff« (So 06)



Botbot platziert eines seiner Schiffe auf einem Schiffsauftrag. Er wählt den Auftrag mit dem höchsten freien Siegpunktwert (bei mehreren Möglichkeiten wählt er den Auftrag am weitesten links). Wie du darfst Botbot nur 1 Schiff pro Schiffsauftrag platzieren.

Gibt es keine passende Schiffsauftragskarte, versucht Botbot stattdessen 1 Fass zu platzieren (siehe Solokarte So 05).

Zusätzlich entfernt Botbot die Karte ganz rechts aus dem Kartenangebot des Dorfes. *Lege die Karte in die Schachtel zurück; sie wird nicht auf den Ablagestapel gelegt.*

Danach musst du prüfen: Liegen die beiden Karten »Botbot platziert Fass« und »Botbot platziert Schiff« offen neben Botbots Stapel? Falls ja: Nimm alle Solokarten, bereits aufgedeckte und noch auf dem Stapel liegende, mische sie und lege den Stapel wieder bereit.

Hinweis für beide »Botbot platziert«-Karten: Sollte Botbot weder Schiff noch Fass platzieren können, weil es keine passende Auftragskarte gibt, entfernt er trotzdem die Karte aus dem Dorfangebot.

Solokarte »Botbot kauft Karte Dorffest« (So 07)



Botbot kauft 1 der ausliegenden Dorffestkarten und löst das Dorffest aus. Prüfe welche Dorffestkarte Botbot kauft:

- Liegt 1 Dorffestkarte aus, kauft Botbot diese.
- Liegen 2 Dorffestkarten aus, kauft Botbot bevorzugt aus dem Kartenangebot des Dorfes und bevorzugt Dorffestkarten, die weiter rechts liegen.

Kauft Botbot 1 Dorffestkarte aus deiner persönlichen Kartenauslage, erhältst du Hofgüter wie unter »Botbot kauft Karte aus deiner Auslage« beschrieben und musst 1 Karte nachlegen.

- Liegt keine Dorffestkarte aus, kauft Botbot stattdessen die Karte, die im Kartenangebot des Dorfes ganz rechts liegt. *Lege diese Karte in die Schachtel zurück (aber Sonderregeln »Botbot kauft Karten« beachten).*

Botbot nutzt beim Ausführen des von ihm gekauften Dorffestes nicht die Effekte der Dorffeste.

Ausnahme: Die Dorffeste mit dem Effekt »Schiffsauftrag erfüllen« (Eo4, Eo5, Eo9). Hier nutzt Botbot den Effekt und platziert 1 Schiff wie unter Solokarte So 05 »Botbot platziert Schiff« beschrieben.

Botbot nutzt den Bonus eines Dorffestes nicht.

Ausnahme: Die Dorffeste mit dem Bonus »2 Siegpunkte«. Lege diese Karten nach dem Abhandeln des Dorffestes in Botbots Bereich. Botbot erhält diese Siegpunkte in der Schlusswertung.

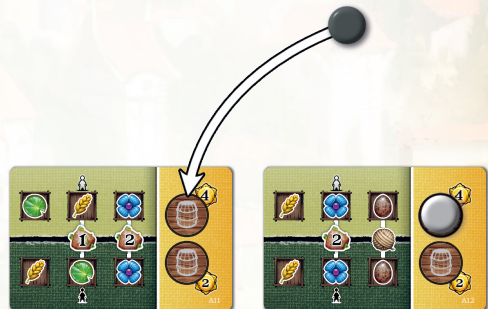
Du darfst, nach Botbot, ein von ihm gekauftes Dorffest wie folgt ausführen: Du darfst den Effekt nutzen, erhältst aber nicht den Bonus.

Einkommensphase

Die Spielhilfekarte erinnert dich daran, dass du zu Beginn dieser Phase prüfen musst:

- Hat Botbot wenigstens 1 Fass auf den beiden Öffentlichen Lieferauftragskarten der gerade beendeten Ära platziert? Falls nein: Platziere 1 seiner Fässer auf dem Platz mit dem höchsten freien Siegpunktwert (bei mehreren Möglichkeiten Karte weiter links).
- Hat Botbot wenigstens 1 Schiff auf den beiden Schiffsauftragskarten der gerade beendeten Ära platziert? Falls nein: Platziere 1 seiner Schiffe auf dem Platz mit dem höchsten freien Siegpunktwert (bei mehreren Möglichkeiten Karte weiter links).

Beispiel: Du prüfst in der Einkommensphase nach der gerade beendeten Ära II: Botbot (schwarze Spielsteine) hat kein Fass auf einer der beiden öffentlichen Lieferauftragskarten von Ära II platziert. Botbot platziert 1 Fass auf dem Platz mit dem höchsten freien Siegpunktwert der beiden Auftragskarten.



— Eine neue Ära vorbereiten —

Gehe nach den Regeln des Grundspiels vor, mit diesen Ausnahmen:

- Der Startbaum wechselt nicht! Er bleibt das ganze Spiel über bei Botbot!
- Botbot erhält keine Hofkarten. Lege stattdessen 3 Hofkarten der neuen Ära vom Nachziehstapel auf den Ablagestapel. Ignoriere dabei Dorffest-Ziehen-Karten (du ersetzt sie nicht durch eine Karte vom Dorffest-Stapel).

Hinweis: Dies ist wichtig, falls du Charakter 8 spielst oder der Schiffsauftrag 10 mitspielt.

— Ende des Spiels — und Schlusswertung

Erinnerung: Auch Botbot führt am Ende von Ära III wie du einen weiteren Spielzug aus (ohne dass eine Karte nachgelegt wird).

In der Schlusswertung erhält Botbot aus folgenden Quellen Siegpunkte:

- Basissiegpunktpunktwert vom Schwierigkeitsgrad.
- Siegpunkte für Schiffe, die er platziert hat.
- Siegpunkte für Fässer, die er platziert hat.
- Siegpunkte auf Dorffest- und Hofkarten, die in seinem Bereich liegen.

Du gewinnst die Partie, falls du **mehr** Siegpunkte als Botbot gesammelt hast!

Schwierigkeitsgrad

»Sehr schwer«

Spiele mit dem Schwierigkeitsgrad »Schwer« und beachte die folgende Regel für die Schlusswertung:

- Hat Botbot wenigstens 1 Schiff auf einer Schiffsauftragskarte der Ära III platziert, erhält Botbot noch zusätzlich pro insgesamt platziertem Fass 1 Siegpunkt in der Schlusswertung.
- Hat Botbot sogar auf beiden Schiffsaufträgen der Ära III Schiffe platziert, erhält er pro insgesamt platziertem Schiff und Fass in der Schlusswertung je 1 Siegpunkt.

Credits

Autor: ode.

Illustrationen: Lukas Siegmon

Grafik-Design und Layout: Harald Lieske (Karten), Björn Pollmeyer (Spielanleitung)

Redaktion: Thorsten Hanson

Copyright 2025

The Game Builders Hanson und Odendahl GbR

Hülshorster Stiege 30, 48268 Greven

gamebuilders.de

Bei Fragen zur Produktsicherheit wende dich an: info@gamebuilders.de

Danksagung

Ich danke ganz besonders Christian Seidel für seine vielen Testpartien und das tolle Feedback dazu!

Challenges

Um immer wieder neue Herausforderungen zu haben, kannst du versuchen, diese Challenges zu meistern. Eine Challenge gilt nur als erfüllt, wenn du die Partie im entsprechenden Schwierigkeitsgrad gewonnen hast.

Drucke diese letzte Seite aus und hake ab, welche Challenges du erfüllt hast:

- | | |
|--|---|
| ☐ Gewinne mit Charakterkarte 1. | ☐ Habe mehr Fässer als Botbot platziert. |
| ☐ Gewinne mit Charakterkarte 2. | ☐ Habe mindestens so viele Schiffe wie Botbot platziert. |
| ☐ Gewinne mit Charakterkarte 3. | ☐ Habe alle 6 Schiffe platziert. |
| ☐ Gewinne mit Charakterkarte 4. | ☐ Habe alle 6 Fässer platziert. |
| ☐ Gewinne mit Charakterkarte 5. | ☐ Habe alle 6 Kisten platziert. |
| ☐ Gewinne mit Charakterkarte 6. | ☐ Habe keine Figur vom Tauschmarkt platziert. |
| ☐ Gewinne mit Charakterkarte 7. | ☐ Erhalte die maximal mögliche Anzahl an Siegpunkten (15 SP) durch die Botleisten. |
| ☐ Gewinne mit Charakterkarte 8. | ☐ Auch beim Aktivieren von Reihen und von Einzelkarten durch Effekte werden keine Zahnräder aktiviert. |
| ☐ Reduziere die Anzahl Botplättchen, die bei Spielbeginn ausgelegt werden. Platziere nur 3 Fortschritts- und 2 Spielende-Plättchen. | |
| ☐ Habe 3 Reihenbonusmarker erspielt. | |

Spieltipp: Schalte die Verbesserung frei, die dir Schritte auf Botleisten gibt, sobald du Hofkarten mit der Rückseite in Spalten legst. Achte darüber hinaus auf Öffentliche Lieferaufträge mit Zahnrädern als Bonus.