



IMPERIAL SETTLERS
**Empires
of
the North**

SOLOSPIELANLEITUNG

ACHTUNG!

Für das Solospiel musst du die Regeln des Spiels bereits kennen. Lies also zunächst die Spielanleitung und kehre dann zurück, um das Solospiel zu lernen. Wir empfehlen, vorher einige Runden in einer Gruppe zu spielen.

Das EMPIRES OF THE NORTH Solospiel bietet euch eine Kampagne, in der jedes Szenario einzigartig gestaltet ist und eine andere Strategie erfordert. Obwohl in jedem der Szenarien kleine Änderungen am Spielaufbau, den Regeln und dem Spielende vorgenommen werden, ist die Struktur jedes Mal identisch und die Änderungen sind leicht zu lernen, wenn man das Grundspiel beherrscht. Lernt zunächst die Änderungen und Neuerungen, die für alle Szenarien gelten:

SPIELVORBEREITUNG

Die wichtigste Änderung betrifft die **Spiel-dauer**. Das Solospiel wird über **4 Runden** gespielt, während denen du versuchst, sowohl deinen **Highscore** als auch den Siegpunkte-**Schwellenwert** des Szenarios **zu übertreffen**. Die Verwendung unterschiedlicher Clans und Taktiken ist hier möglicherweise der entscheidende Faktor. Wenn du dir also deine Ergebnisse notierst und diese online mit anderen vergleichst, notiere und nenne stets auch den benutzten Clan, da es manchmal einfacher ist, ein Szenario mit einem bestimmten Clan zu schaffen. Baue zunächst das Spiel genauso wie auf Seite 3 der Anleitung beschrieben auf, auch das Aktionsrad. Wähle dann 1 Szenario aus diesem Heft aus und schlage die entsprechende Seite auf. Du musst die Szenarien nicht in einer bestimmten Reihenfolge spielen, da sie keine fortlaufende Geschichte erzählen.

Passe die Vorbereitung, wie im jeweiligen Szenario beschrieben an. Platziere außerdem 1 nicht benutztes Wertungsplättchen als Rundenzähler auf dem Feld mit der „1“ des Wertungsplans und lege die 5 Zahlenplättchen verdeckt bereit.

Spielst du den Glenn-Clan, entferne die Karte *Kameldiebstahl* aus deinem

Clankartenstapel. Sie kann im Solospiel nicht verwendet werden.

SPIELABLAUF

Während des Spiels gibt es einige allgemeine Änderungen, die du berücksichtigen musst:

KARTENPHASE:

Nachdem du alle Schritte der Kartenphase, wie in der Anleitung beschrieben ausgeführt und die beiseite gelegten Karten aufgenommen hast, ziehe zufällig 1 der 5 Zahlenplättchen (z. B. mit Hilfe eines nicht transparenten Beutels oder einer Schüssel). Prüfe, welche Nummer du gezogen hast und führe das Ereignis mit der gleichen Zahl in der **Ereignistabelle** des gewählten Szenarios aus. Lege danach das Zahlenplättchen wieder zurück zu den anderen. Dieses Ereignis kann in einer zukünftigen Kartenphase also erneut eintreten.

Viele Ereignisse erfordern, dass du Waren bezahlst. Kannst du das nicht, verlierst du 2 Siegpunkte.

AKTIONSPHASE:

Die Aktionsphase wird im Prinzip nach den bekannten Regeln durchgeführt. Da du alleine spielst, führst du einfach eine Aktion nach der anderen aus.

Zusätzlich enthält jedes Szenario 1 Ort (auf der Szenarioübersicht), der sich schon zu Spielbeginn in deinem Reich befindet. Du darfst ihn ebenso nutzen, wie „normale“ Orte. Dieser Ort ist am Spielende keinen Siegpunkt wert. Erschöpfst du diesen Ort (z. B. weil du seine Aktion nutzt), lege das Startplättchen darauf, anstatt ihn um 90° zu drehen, um anzuzeigen, dass er erschöpft ist.

AUFRÄUMPHASE

Drehe während der Aufräumphase, bevor du deine Clanscheiben vom Aktionsrad nimmst, alle Aktionsplättchen, auf denen sich deine **Clanscheiben befinden**, auf die Rückseite (die „Solospielseite“), falls diese noch nicht sichtbar oben liegt.

Drehe jedes Aktionsplättchen, das sich auf der **Rückseite** befindet und auf dem **keine Clanscheibe liegt**, wieder auf die Vorderseite.

ACHTUNG: Auf der Rückseite musst du für das Ausführen der Plättchenaktionen **Waren bezahlen**. Plane die Platzierung deiner Clanscheiben also im Voraus, da du dich sonst schnell selbst von den gewünschten Aktionen ausschließt, wenn du die entsprechenden Waren nicht besitzt.

Bewege danach den Rundenzähler um 1 Feld weiter und fahre wie gewohnt mit der Aufräumphase fort.

Die einzelnen Szenarien können darüber hinaus noch weitere Sonderregeln beinhalten. Beachte und befolge sie während des gesamten Szenarios.



SPIELLENDE

Hast du die 4. und letzte Runde beendet, zähle deine Siegpunkte wie in der Spielanleitung beschrieben. (Beachte, dass der spezielle Ort des Szenarios keinen Siegpunkt einbringt.) Beachte außerdem auch alle Änderungen des Szenarios. Vergleiche dein Ergebnis mit der angegebenen Siegpunkteschwelle des Szenarios, um zu sehen, ob du das Szenario gewonnen hast. Du kannst uns gerne über die sozialen Medien oder über boardgamegeek.com an deinem Erfolg teilhaben lassen.

DER WINTER NAHT

Die Nachricht kam völlig unerwartet: Der Winter naht - angeblich der härteste aller Zeiten. Es gilt, keine Zeit zu verlieren. Bereite dich auf das Schlimmste vor!

ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU:

- Nimm dir 3 🍎 (zusätzlich zu den Rohstoffen deiner Basiskarten).

REGELÄNDERUNGEN:

In diesem Szenario können Rohstoffquellen erschöpft werden. Erschöpfte Rohstoffquellen können nicht geerntet werden. In deiner Aktionsphase steht dir eine weitere Aktion zur Verfügung:

- *Aktion:* Ermüde 2 🧑, um 1 🗡️ zu erhalten. Diese Aktion darf beliebig oft benutzt werden.

ÄNDERUNGEN AM SPIELLENDE:

- Bevor du ⭐ für Orte und Rohstoffe erhältst, musst du deine 🧑 ernähren: Zahle 1 🍎/1 🗡️ für jeden deiner 🧑 (egal wo er sich gerade befindet). Für jeden 🧑, der nicht ernährt werden kann, verlierst du 3 ⭐.

SIEGPUNKTESCHWELLE: **30**

EREIGNISTABELLE

- 1 ERFRIERUNG**
Ermüde 1 🧑.
- 2 ERNÄHRE DIE REISENDEN**
Du darfst 1 🗡️/1 🍎 bezahlen, um 2 🪙 zu erhalten.
- 3 ZUGEFRORENES LAND**
Erschöpfe 1 Rohstoffquelle. Reaktiviere sie in der Aufräumphase wie gewohnt.
- 4 KÄLTE**
Wirf 1 🪙 ab, falls möglich.
- 5 EISKALTE NÄCHTE**
Zahle 1 🧑 oder erschöpfe 1 Rohstoffquelle. Reaktiviere die Rohstoffquelle in der Aufräumphase wie gewohnt.

VERGRABENE NAHRUNG

Aktion: Zahle 1 🪙, 1 🍎 und 1 🗡️, um 4 ⭐ zu erhalten.



AUSSENPOSTEN

Nach etlichen Wochen auf hoher See hat dein Clan endlich Land entdeckt. Allerdings ist der Platz begrenzt. Aber du nimmst, was du bekommst, und machst das Beste draus.


ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU:


- Lege den Clankartenstapel eines Clans, den du nicht spielst, bereit. Nimm dir 5 Karten von diesem Kartenstapel und lege sie verdeckt vor dich auf den Tisch. Dies sind deine Baugrundstücke.

REGELÄNDERUNGEN:






- Du darfst nur so viele Orte, die eine Aktion als Effekt haben, besitzen, wie die Anzahl deiner Baugrundstücke beträgt. Diese Regel gilt nicht für eroberte Inseln.

Möchtest du einen solchen Ort in dein Reich legen, wähle zunächst eines deiner Baugrundstücke. Ist das Grundstück leer, lege den Ort darauf.

Ist das Grundstück besetzt (dort liegt bereits ein Ort), musst du 1  bezahlen, um den Ort darauflegen zu dürfen. Der bereits dort liegende Ort ist nun verdeckt und nicht mehr nutzbar. Er ist nicht mehr in deinem Reich, wird aber nicht abgelegt.

- Immer wenn du die Plättchenaktion *Entdecken* ausführst, darfst du 1  bezahlen, um 1 zusätzliches Baugrundstück zu erhalten. Nimm dir dazu 1 weitere Karte vom entsprechenden Kartenstapel und lege sie verdeckt vor dich.

ÄNDERUNGEN AM SPIELENDEN:


- Jeder Ort, den du auf die oben beschriebene Weise „überbaut“ hast, ist am Spielende 2  wert. (Oberliegende Orte sind, wie üblich, 1  wert.)
- Jede eroberte Insel in deinem Reich ist 2  wert (statt 1).
- Jeder  auf deinem Außenposten-Hauptquartier ist 1  wert.




SIEGPUNKTESCHWELLE: **40**

EREIGNISTABELLE

1 UNTERSTÜTZUNG DES KÖNIGS

Nimm dir 2 .

2 NEUE LÄNDEREIEN

Du darfst 2  ermüden, um 2 Baugrundstücke zu erhalten.




3 ALTER WACHPOSTEN

Nimm dir 1  und ziehe 1 .

4 HILFE VON EINHEIMISCHEN

Führe 1x die Plättchenaktion *Entdecken* aus.

5 NACHSCHUBLIEFERUNG

Nimm dir 1 , 1 , 1 , und 1 .


AUSSENPOSTEN- HAUPTQUARTIER

Aktion: Weise 1  zu, um zu
ENTDECKEN.



PIRATENNEST

Nach etlichen ruhigen Reisen trifft dein Clan auf Piraten. Du hättest es niemals gedacht, aber ihr Lebensstil gefällt dir. Nun seid auch ihr Piraten und sucht das Abenteuer! Allerdings darfst du dein Versteck nicht unbeaufsichtigt lassen!

ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU:


- Ziehe 2 Nahe Inseln vom entsprechenden Stapel und lege sie in dein Reich, als hättest du sie erobert.
- Nimm dir 1  (zusätzlich zu denen, die du normalerweise erhältst).

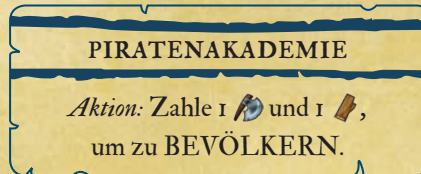
REGELÄNDERUNGEN:

- Dieses Szenario führt in den Ereignissen einen neuen Spieleffekt namens **Sichere das Versteck** ein. Um das Versteck zu sichern, musst du für jeden deiner Orte (außer Rohstoffquellen und Inseln) 1  ermüden oder den Ort auf den Ablagestapel legen.
- Mische jedes Mal, wenn du eine Insel plünderst, die Inselkarte in deinen Clankartenstapel, anstatt sie auf ihren Ablagestapel zu legen.
- Du darfst mit der Aktion *Ort bauen* auch 1 Insel von deiner Hand in dein Reich legen. Die Baukosten dafür betragen jeweils 1 .

- In diesem Szenario dürfen beliebig viele Inseln auf dem Expeditionsplan liegen. Die Anzahl der Inseln ist also nicht mehr auf die jeweils 2 Plätze beschränkt. Alle dieser Inseln sind für deine Schiffe verfügbar. (Eines der Ereignisse fügt dem Plan weitere Inseln hinzu.)

ÄNDERUNGEN AM SPIELEDE:

- Jede Insel in deinem Reich ist 2  wert (statt 1).



SIEGPUNKTESCHWELLE: **45**

EREIGNISTABELLE



REISE

- 1 Sichere das Versteck.**
Ziehe 1 Nahe Insel vom entsprechenden Stapel und nimm sie auf die Hand.


KARTEN

- 2 Sichere das Versteck.**
Decke jeweils 1 Insel von beiden Inselkartenstapeln auf und lege sie auf den Expeditionsplan.

TREIBENDES SCHIFF

- 3 Sichere das Versteck.**
Nimm dir 1  / 1 .

RÜCKKEHR DER PLÜNDERER

- 4 Sichere das Versteck.**
Durchsuche deinen Ablagestapel nach 1  deiner Wahl und nimm sie auf die Hand.




NACHSCHUBLIEFERUNG

- 5 Sichere das Versteck.**
Leg 1 deiner Orte (keine Rohstoffquelle oder Insel) ab. Ziehe 1 Nahe Insel vom entsprechenden Stapel und nimm sie auf die Hand.

KRIEGSERKLÄRUNG





Furchterregende Barbaren aus fernen Ländern überfallen benachbarte Inseln und dein Volk ist bestürzt. Wir dürfen nicht in Angst leben; daher müssen wir ihnen zeigen, dass hier kein Platz für sie ist. Befehle deine Truppen und führe den Clan zum Sieg!




ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU:

- Durchsuche deinen Kartenstapel nach je 1 , durch die du  bzw.  bekommen kannst und lege beide in dein Reich. Du darfst nur nach Rohstoffquellen und Karten, die eine Aktion als Effekt haben, suchen. Du erhältst ggf. die Bauprämie bzw. die Waren und darfst den Ort so nutzen, als ob du ihn während des Spiels gebaut hättest.






REGELÄNDERUNGEN:

- Dieses Szenario führt in den Ereignissen einen neuen Spieleffekt namens **Überfall** ein. Nimm dir bei einem



Überfall 1  aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn auf einen deiner Orte, der eine Aktion als Effekt hat. Auf jedem solchen Ort darf nur 1  liegen. Hast du keinen solchen Ort, nimmst du kein . Jeder Ort mit  darauf gilt als „überfallen“.

- Um die Aktion eines überfallenen Ortes zu nutzen, musst du zuerst 1  ermüden oder 1 /1  bezahlen.

ÄNDERUNGEN AM SPIELENDE:

- Jede Kombination aus 1  und 1  ist 2  wert. Dazu zählen alle  in deinem Reich (egal wo sie sich gerade befinden), aber nur die  in deinem Vorrat.



KAMPF!

Fähigkeit: Du erhältst jedes Mal 2 , wenn du  bezahlst, um einen überfallenen Ort zu nutzen.

SIEGPUNKTESCHWELLE: **35**

EREIGNISTABELLE

WIR DÜRFEN ES NICHT ZULASSEN

Überfall. Nimm dir für diese Runde 2  (lege sie in der Aufräumphase zurück in den allgemeinen Vorrat). Lege 2  als Erinnerung auf dein Ruheplättchen. Lege auch diese in der Aufräumphase zurück.



1

UNSERE VORRATSKAMMER WIRD GEPLÜNDERT

Überfall. Zahle 2 Rohstoffe deiner Wahl.



2

SCHLAGT SIE ZURÜCK

Überfall. Nimm dir 1  und 1 .

3

STIMMUNGSTIEF

Überfall. Ermüde 2 . Hast du weniger als 2 , ermüde so viele wie möglich.

4

GEHEIMWAFFE

Überfall. Nimm dir 2 .

5



DEINE SIEGPUNKTE

	Clan	Szenario	Datum	Punkte		Clan	Szenario	Datum	Punkte
1					16				
2					17				
3					18				
4					19				
5					20				
6					21				
7					22				
8					23				
9					24				
10					25				
11					26				
12					27				
13					28				
14					29				
15					30				