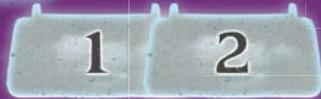


SOLENIA ANHANG

Bonusse gewerteter Luftschiffkarten



Du erhältst 1 oder 2 Waren der Sorte der Produktionsinsel, auf die du die Karte gelegt hast, oder Goldsterne, falls es eine Stadt war.



Du erhältst die abgebildete Ware, unabhängig von der Produktionsinsel/Stadt, auf die du die Karte gelegt hast (hier: 1 Holz).



Du erhältst alle abgebildeten Waren, unabhängig von der Produktionsinsel/Stadt, auf die du die Karte gelegt hast (hier: 1 Stein und 1 Getreide).



Du erhältst 1 Goldstern, falls du die Karte auf eine Produktionsinsel der abgebildeten Sorte gelegt hast.

Bonusse der Winterseite der Spielertableaus

- 1A Ein neues Lagerfeld.
- 1B Du erhältst **sofort und einmalig** 1 Holz oder Getreide (B) bzw. 1 Stein oder Wasser (D).
- 2C Du hast **dauerhaft** 1 Getreide (C) bzw. 1 Wasser (C) zur Verfügung. Diese Ware kannst du einmal pro Zug für einen Auftrag verwenden, aber nicht, um deine Reichweite zu erhöhen.
- 2D **Bei Spielende** erhältst du 1 Goldstern pro Getreide- (D) bzw. Wassersymbol (D), das auf deinen erfüllten Auftragsplättchen abgebildet ist (jeweils maximal 12).
- 3E Du hast **dauerhaft** 1 Holz (E) bzw. 1 Stein (E) zur Verfügung. Diese Ware kannst du einmal pro Zug für einen Auftrag verwenden, aber nicht, um deine Reichweite zu erhöhen.
- 3F **Bei Spielende** erhältst du 6 Goldsterne.



Bonusse der Verbesserungsplättchen

Stufe 1



Ein neues Lagerfeld.
Ab jetzt kannst du Holz als Getreide verwenden und umgekehrt (A) bzw. Stein als Wasser und umgekehrt (B), wenn du einen Auftrag erfüllst.



Ab jetzt kannst du das Luftschiff um ein zusätzliches Feld vorrücken, wenn du eine 0er-Karte ausspielst. (Handle den zweiten Schritt genauso wie den ersten ab.) Tust du das, erhältst du **sofort** 1 Goldstern.



Ab jetzt gelten deine 0er-Karten als 1er-Karten, wenn du sie ausspielst. Rücke das Luftschiff trotzdem vor.



Ab jetzt kannst du einen Tag-Auftrag in einer Nacht-Stadt erfüllen und umgekehrt.



Ab jetzt kostet es dich eine Ware weniger, wenn du deine Reichweite erhöhst. Erhöht du deine Reichweite nur um 1 Feld, kostet es dich nichts.

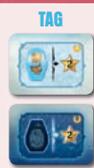


Ab jetzt erhältst du, wenn das Luftschiff vorrückt, den Bonus deiner gewerteten 1er-Karten doppelt (C) bzw. 2 Goldsterne (D) (statt 1) für jede deiner gewerteten 2er-Karten, unabhängig von den Feldern, auf denen die Karten lagen.

Stufe 3



Bei Spielende erhältst du 3 Goldsterne pro Tag-/Nacht-Auftragspärchen, das du erfüllt hast. Die Plättchen müssen dafür nicht in der gleichen Spalte liegen.



Bei Spielende erhältst du 2 Goldsterne pro von dir erfülltem Tag- (Tag) bzw. Nacht-Auftrag (Nacht).



E Bei Spielende erhältst du 3 Goldsterne pro Wasser (Tag) bzw. Getreide (Nacht) auf deinem Tableau.
F Bei Spielende erhältst du 3 Goldsterne pro Stein (Tag) bzw. Holz (Nacht) auf deinem Tableau.



G Du erhältst **jedes Mal** 4 Goldsterne, wenn du einen Tag- (Tag) bzw. Nacht-Auftrag (Nacht) erfüllst.
H Du erhältst **jedes Mal** 3 Goldsterne, wenn du einen Nacht- (Tag) bzw. Tag-Auftrag (Nacht) erfüllst.



Bei Spielende erhältst du 1 Goldstern pro Holz- (Tag) bzw. Steinsymbol (Nacht), das auf deinen erfüllten Auftragsplättchen sichtbar ist.



Bei Spielende erhältst du 3 Goldsterne für jede deiner nicht gewerteten Luftschiffkarten (die also noch auf dem Spielplan liegen).

Jedes Stufe-3-Verbesserungsplättchen kann maximal 12 Goldsterne einbringen.

SOLENIA ANHANG

Solovariante

Aufbau

Baue das Spiel wie für eine Partie zu zweit auf. Du spielst gegen einen Dummyspieler.

Der Dummyspieler verwendet den sechsseitigen Würfel sowie einen verdeckten Stapel aus 16 Luftschiffkarten einer nicht verwendeten Farbe. Er sammelt niemals Waren oder Goldsterne und benötigt kein Spielertableau.

Du kannst diese Solovariante entweder mit der Sommerseite oder der Winterseite deines Tableaus spielen. Du kannst ohne oder mit Verbesserungsplättchen spielen. Möchtest du sie verwenden, lege zwei Sets an Verbesserungsplättchen aus und wähle eines für dich aus.

Spielablauf

Der Ablauf entspricht dem einer Partie zu zweit. Der Dummyspieler beginnt. In seinem Zug zieht er die oberste Karte von seinem Stapel und wirft den Würfel (*sei so nett, ihm dabei zu helfen*). Der Würfelwurf bestimmt, wo er die Karte um das Luftschiff herum auslegt:



Spielt der Dummyspieler eine 0er-Karte aus, rücke das Luftschiff vor.

Spielt der Dummyspieler eine Karte auf eine schwebende Stadt aus, erfüllt er automatisch den ganz rechts ausliegenden Auftrag, der zu der Stadt passt (Tag/Nacht). Schiebe die beiden übrigen Aufträge nach rechts und lege einen neuen Auftrag links an.

Wenn du einen Auftrag erfüllst, verschiebe die beiden übrigen Aufträge nach rechts und lege einen neuen Auftrag links an.

Spielende

Die Partie endet, nachdem du und der Dummyspieler jeweils 16 Karten ausgespielt habt.

< 40: Du bist deiner Vorfahren unwürdig. Leben ist auf Solenia nicht möglich.

40 – 49: Besser, aber auf Solenia herrschen widrige Lebensbedingungen.

50 – 59: Das Leben auf Solenia ist etwas angenehmer geworden.

60 – 69: Solenia lockt neue Bewohner von anderen Planeten an.

70 – 74: Deine Arbeit hat Solenia zu einem Paradies werden lassen.

≥ 75: Die Bewohner von Solenia halten dich für einen Halbgott.



Liegt auf dem erwürfelten Feld bereits eine deiner Karten, lege die neue Karte auf das nächste freie Feld im Uhrzeigersinn.

Beispiel: Der Würfel zeigt eine 3, aber auf Feld 3 liegt bereits eine deiner Karten. Daher legst du die Karte des Dummyspielers auf (das noch leere) Feld 4.

Falls es kein leeres Feld um das Luftschiff herum gibt, lege die Karte des Dummyspielers ab und rücke das Luftschiff vor.

Liegt auf dem erwürfelten Feld bereits eine Karte des Dummyspielers, lege die neue Karte auf ein benachbartes Feld deiner Wahl, falls möglich. Ist das nicht möglich, lege sie auf das erste freie Feld im Uhrzeigersinn.

Falls es kein leeres Feld um das Luftschiff herum gibt, lege die Karte des Dummyspielers ab und rücke das Luftschiff vor.

- Autor: **Sébastien Dujardin** • Illustrator: **Vincent Dutrait**
 - 3D-Modellierung: **Dominique Breton**
- Entwicklung und französische Originalregel: **Pearl Games**
 - Deutsche Übersetzung: **Sebastian Wenzlaff**

Danksagung

Insbesondere danke ich meinen Freunden Xavier und Alain für die unzähligen Stunden, die sie sich Black Angel gewidmet haben, durch das dieses Spiel erst entstanden ist.

Das Spiel wäre ohne die zielstrebige und unschätzbare Arbeit von Renaud nie das geworden, was es jetzt ist. Er hat mir gezeigt, wie man es mit Effizienz spielt.

Ebenso danke ich meiner wunderbaren Ehefrau Anaëlle und meinen ebenfalls wunderbaren Töchtern Madeline, die meine erste Testspielerin war, und Noélie, die auch eine werden wird!

Danke auch an die Space Cowboys für ihren Rat!

Ich widme dieses Spiel meinen Großmüttern.