

SOLENIA

Überblick

Seit Jahrtausenden hat der winzige Planet Solenia keinen Tag-Nacht-Zyklus mehr: Seine nördliche Hemisphäre liegt seit jeher in Dunkelheit, während seine südliche Hemisphäre ewig im Glanz der Sonne liegt.

Eure Mission ist es, die ehrenvolle Aufgabe eurer Vorfahren fortzuführen: Bereist den Planeten, um den Bewohnern beider Hemisphären lebenswichtige Waren zu liefern. Während sich die Tag-Menschen Steine und Wasser wünschen, die in ihrer Hemisphäre selten sind, benötigen die Nacht-Menschen dringend Holz und Getreide, um zu überleben. Nur wer seine Routen effizient plant, kann seine Konkurrenten ausstechen und so die meisten Goldsterne sammeln!

Spielmaterial

- 1 großes Luftschiff
- 5 doppelseitige Spielplanteile
- 48 Auftragsplättchen
- einige Goldsterne (die Siegpunkte des Spiels)
- 15 Warensteine jeder der 4 Sorten: Holz, Getreide, Stein, Wasser
- pro Spielerfarbe: 16 Luftschiffkarten und 1 Spielertableau
- 24 Verbesserungsplättchen
- 1 Würfel für die Solovariante

Die nachfolgenden Regeln beschreiben eine Partie für 2–4 Spieler mit der Sommerseite der Spielertableaus. Die anderen Varianten sind auf der letzten Seite sowie im Anhang beschrieben.

Aufbau

1 Legt die 5 Spielplanteile in einer dieser Reihenfolgen aneinander, um den Spielplan zu formen: **Nacht/Nacht/Morgengrauen/Tag/Tag** ODER **Tag/Tag/Dämmerung/Nacht/Nacht**.

2 Stellt das Luftschiff auf das mittlere Feld des mittleren Spielplanteils.

3 Mischt die Auftragsplättchen zu zwei verdeckten Stapeln, einen Tag-Stapel (*hell*) und einen Nacht-Stapel (*dunkel*).

2/3 Spieler: Legt jeweils 3 Aufträge aufgedeckt aus.

4 Spieler: Legt jeweils 4 Aufträge aufgedeckt aus.

4 Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt das entsprechende Spielertableau mit der Sommerseite nach oben vor sich.

5 Jeder Spieler mischt die 16 Luftschiffkarten seiner Farbe und legt den Stapel verdeckt links neben sein Spielertableau.



6 Startspieler ist, wer zuletzt über den Wolken war.

3 Spieler: Der dritte Spieler erhält 1 Holz.

4 Spieler: Der dritte Spieler erhält 1 Holz, der vierte 1 Stein.

Legt die Waren auf ein beliebiges Lagerfeld eures Tableaus.

7 Legt die Waren und Goldsterne als Vorrat bereit, sodass ihr sie gut erreichen könnt.

8 Jeder Spieler zieht 3 Karten von seinem Stapel. Eure Reise kann beginnen!

• Die Waren sind nicht limitiert. Nehmt beliebigen Ersatz, falls sie ausgehen.

• Lasst die Verbesserungsplättchen in der Schachtel. Sie werden nicht benötigt, wenn ihr mit der Sommerseite der Spielertableaus spielt.

Spielablauf

Solenia verläuft über mehrere Runden, in denen jeder Spieler immer genau eine Karte von seiner Hand ausspielt. Die Partie endet, nachdem alle Spieler ihre 16 Karten ausgespielt haben.

Beginnend beim Startspieler sind die Spieler reihum am Zug. Zu Beginn deines Zuges hast du 3 Karten auf der Hand (*außer in den letzten beiden Runden*). Wenn du an der Reihe bist, **MUSST du eine deiner Handkarten ausspielen und auf ein Feld des Spielplans legen**.

Dabei musst du folgende Regeln beachten:

- Du musst deine gewählte Karte auf ein **leeres** Feld des Spielplans legen (*dort darf also noch keine Karte liegen*).
- **Benachbart-Regel:** Das Feld muss entweder zum **großen Luftschiff** **A** oder zu **einer deiner zuvor ausgespielten Karten** **B** benachbart sein.

- Du kannst deine Karte sogar auf das Feld mit dem Luftschiff legen (*so lange dort noch keine Karte liegt natürlich!*)
- Kannst du keine Karte benachbart zum Luftschiff oder zu einer deiner anderen Karten legen (*was selten vorkommt*), kannst du einfach eine Karte ablegen und „das Luftschiff vorrücken“. Alternativ kannst du deine „Reichweite erhöhen“.

Reichweite-erhöhen

Du kannst deine Reichweite erhöhen, um die Benachbart-Regel zu ignorieren. Dafür musst du 1 Ware pro Feld (*egal ob leer oder belegt*) zwischen dem Startfeld (*großes Luftschiff oder eine deiner ausgespielten Karten*) und dem Zielfeld abgeben. Nimm die Waren von deinem Tableau und lege sie in den Vorrat zurück.

Hinweis: Du kannst dafür Waren beliebiger Sorten abgeben.

Du legst deine Karte immer auf:

- eine **schwebende Produktionsinsel**,
- oder eine **schwebende Stadt**.



Schwebende Produktionsinsel:
Holz/Stein/Getreide/Wasser



Schwebende Stadt:
Tag/Nacht

Karte auf einer schwebenden Produktionsinsel

Du erhältst so viele Waren der Sorte, die der Produktionsinsel entspricht (*durchs Bullauge sichtbar*), wie die Zahl auf deiner ausgespielten Karte angibt (0, 1 oder 2). Lege die erhaltenen Waren auf die Lagerfelder deines Tableaus.

Wichtig:

Du kannst nie mehr als 8 Waren haben. Hast du zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als 8, musst du sofort beliebige deiner Waren in den Vorrat zurücklegen, bis du nur noch 8 hast.



Zum großen Luftschiff benachbarte Felder.



Zu deiner zuvor ausgespielten Karte benachbarte Felder.



Beispiel:

Natalie gibt 1 Stein und 1 Holz ab, um ihre Karte 3 Felder entfernt zu ihrer zuvor ausgelegten Karte zu legen (es liegen 2 Felder dazwischen).



Beispiel:

Amelie spielt eine 2er-Karte aus und legt sie auf eine schwebende Holz-Produktionsinsel. Daher erhält sie 2 Holz aus dem Vorrat, die sie auf ihre Lagerfelder legt.

Karte auf einer schwebenden Stadt

Du erhältst so viele Goldsterne, wie die Zahl auf deiner ausgespielten Karte angibt (0, 1 oder 2).

Dann **MUSST** du einen der ausliegenden Aufträge erfüllen (und die geforderten Waren liefern). Sonst darfst du diese Karte nicht auf das gewählte Feld legen.

- Ist es eine Tag-Stadt, musst du einen Tag-Auftrag erfüllen.
- Ist es eine Nacht-Stadt, musst du einen Nacht-Auftrag erfüllen.

Nimm das erfüllte Auftragsplättchen und lege es an den ersten freien Platz deines Tableaus an. Tag-Plättchen legst du oben an, Nacht-Plättchen unten. Lege die abgebildeten Waren zurück in den Vorrat und decke ein neues Auftragsplättchen des gleichen Typs auf, um die Auslage aufzufüllen.

Wenn du ein Auftragsplättchen an dein Tableau anlegst, erhältst du (nachdem du die Auslage aufgefüllt hast) den an dem Platz angegebenen Bonus:

1. 1 Holz (Tag) / 1 Stein (Nacht)
1. 1 Getreide (Tag) / 1 Wasser (Nacht)
1. 1 Holz oder 1 Getreide (Tag) / 1 Stein oder 1 Wasser (Nacht)
1. 1 Holz und 1 Getreide (Tag) / 1 Stein und 1 Wasser (Nacht)
5. 5 Goldsterne Tag und Nacht
6. 5 Goldsterne Tag und Nacht

Das Luftschiff vorrücken

Wenn du eine 0er-Karte ausspielst, musst du das Luftschiff sofort um 1 Feld in gerader Linie vorrücken.

Am Ende deines Zuges werden die Bonusse aller Karten gewertet (siehe nächste Seite), die auf dem ersten Spielplanteil liegen. Danach werden diese Karten auf die Ablagestapel der jeweiligen Spieler gelegt. Dann drehst du das erste Spielplanteil auf die andere Seite und legst es ans Ende des Spielplans an. Verschiebe schließlich den Spielplan, damit er so liegt wie zuvor.

Spielende

Die Partie endet, nachdem jeder Spieler seine 16 Karten ausgespielt hat (und die Karten gewertet wurden, falls das Luftschiff vorgerückt ist).

Jeder erhält Goldsterne für seine ersten vier Auftragspärchen (aus je einem Tag- und Nacht-Auftrag) an seinem Tableau: 1 für das erste Pärchen, 2 für das zweite, 3 für das dritte und 4 für das vierte. Je zwei eigene Waren sind 1 Goldstern wert. Hinzu kommen die Goldsterne der erfüllten Auftragsplättchen sowie die im Spielverlauf gesammelten Goldsterne.

Der Spieler mit den meisten Goldsternen gewinnt! Bei Gleichstand teilen sich die Beteiligten die Platzierung.



Beispiel:

Maria spielt eine 1er-Karte auf eine schwebende Nacht-Stadt aus (1).

Daher erhält sie 1 Goldstern. Dann liefert sie 1 Holz und 2 Getreide ab, um einen ausliegenden Nacht-Auftrag zu erfüllen (2).

Sie legt das Auftragsplättchen an den ersten freien Platz unten (3), wodurch sie 1 Wasser erhält (4).



Beispiel:

Natalie spielt eine 0er-Karte auf eine schwebende Nacht-Stadt aus (1). Dadurch muss sie sofort das Luftschiff vorrücken (2). Sie liefert 1 Holz, 1 Stein und 2 Getreide ab, um einen Nacht-Auftrag zu erfüllen (3), und legt das Auftragsplättchen an den ersten freien Platz unten an ihr Tableau (5).

Am Ende ihres Zuges werden die Bonusse aller Karten auf dem ersten Spielplanteil gewertet. **Natalie** erhält für ihre 0er-Karte 1 Stein und 1 Getreide (4), während **Maria** 1 Wasser für ihre 1er-Karte erhält (5). Dann legt **Natalie** ihre 0er-Karte auf ihren Ablagestapel und **Maria** ihre 1er-Karte auf ihren Ablagestapel.

Schließlich dreht **Natalie** das erste Spielplanteil auf die andere Seite, legt es ans Ende an und verschiebt den gesamten Spielplan wieder in die Tischmitte (6).

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



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



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

Beispiel:

Amelie erhält 1 Goldstern ① für ihre 2er-Karte (da sie auf einer Holz-Produktionsinsel liegt) und 2 Wasser ② für ihre 0er-Karte (2 Waren der Sorte der Produktionsinsel, auf die sie gelegt wurde).

Natalie erhält 2 Goldsterne ③ für ihre 0er-Karte (da sie auf einer Stadt liegt).

Maria erhält 1 Wasser ④ für ihre 1er-Karte (wie auf der Karte abgebildet, unabhängig vom Feld).



Variante: Winterseite der Spielertableaus

Aufbau

Baut das Spiel wie beschrieben auf, außer dass ihr die Spielertableaus mit der Winterseite ❄️ nach oben vor euch legt. Statt je die Plätze 1–6 für Tag und Nacht zeigen sie je zwei Plätze 1–3 für Tag und Nacht.

Spielablauf

Das Spiel verläuft wie beschrieben, mit den folgenden Änderungen:

Wenn du einen Auftrag erfüllst, musst du das Plättchen nicht an den ersten freien Platz (*oben/unten*) deines Tableaus legen. Stattdessen kannst du nach folgender Regel den Platz wählen: Plätze der Stufe 1 sind immer möglich. Der erste Platz einer höheren Stufe (*2 oder 3*) ist erst wählbar, wenn du einen Platz der vorherigen Stufe belegt hast. Für den zweiten Platz einer Stufe musst du beide Plätze der vorherigen Stufe belegt haben.

Beispiel: Um ein Plättchen an einen Tag-Platz der Stufe 2 legen zu können, musst du bereits eines an einem Tag-Platz der Stufe 1 liegen haben. Für den zweiten Tag-Platz der Stufe 3 musst du bereits beide Tag-Plätze der Stufe 2 belegt haben (und dafür wiederum beide Tag-Plätze der Stufe 1).

- Die Winterseite hat nur 6 Lagerfelder.
- Im Spielverlauf kannst du bis zu 2 weitere Lagerfelder erhalten (für eine Kapazität von 8).
- Am Ende des Spiels bringen Pärchen von Tag-/Nacht-Aufträgen keine Goldsterne.

Variante: Verbesserungsplättchen

Aufbau

Folgt dem Aufbau der Variante mit der Winterseite ❄️ der Spielertableaus.

Legt dann so viele Verbesserungsplättchen der Stufe 1 offen aus, wie Spieler teilnehmen. Bildet so viele Verbesserungsplättchen der Stufe 3, wie Spieler teilnehmen, indem ihr je ein zufälliges Tag- und ein zufälliges Nacht-Plättchen zusammenfügt und auslegt. (Die Bonusse der zwei Hälften müssen unterschiedlich sein.)

Beginnend beim letzten Spieler und dann gegen den Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler eines der ausliegenden Verbesserungsplättchen (Stufe 1 oder 3). Dann wählt jeder (in der gleichen Reihenfolge) ein Plättchen der anderen Stufe, sodass jeder Spieler ein Plättchen der Stufe 1 und eines der Stufe 3 hat.

Legt die Verbesserungsplättchen auf die vorgesehenen Felder eurer Tableaus: das Stufe-1-Plättchen nach ganz links und die beiden halben Stufe-3-Plättchen nach ganz rechts (beachtet Tag/Nacht).

Spielablauf

Das Spiel läuft wie bei der Variante mit der Winterseite ab, außer dass nun andere Bonusse zur Verfügung stehen.

Du erhältst den Bonus deines Verbesserungsplättchens der Stufe 1 erst, sobald du beide Plätze (*darüber und darunter*) belegt hast. Allerdings kannst du jedes halbe Stufe-3-Plättchen unabhängig voneinander aktivieren: Legst du ein Auftragsplättchen unter das Nacht-Plättchen, wird es aktiviert; gleiches gilt für das Tag-Plättchen.

Beispiel:

Beim Spielaufbau legt **Maria** ihr gewähltes Stufe-1-Plättchen sofort auf das vorgesehene Feld links auf ihrem Tableau. Die beiden Stufe-3-Plättchen legt sie auf die beiden Felder rechts.

Im Spielverlauf hat **Maria** einen Tag-Auftrag erfüllt und an den ersten Platz gelegt. Damit sie jedoch den Bonus ihres Stufe-1-Plättchens erhält, muss sie erst noch einen Nacht-Auftrag erfüllen und an den ersten unteren Platz legen.



Die Bonusse der Winterseite der Spielertableaus und die der Verbesserungsplättchen sind im Anhang beschrieben.