

# Solospiel – gegen den Bot

## Spielaufbau

Führe den allgemeinen Aufbau für 2 Personen (inklusive der Änderung für das 2-Personen-Spiel) und den persönlichen Aufbau durch.

Nimm 1 ungenutzten Kalender (ab jetzt Bot-Kalender) und lege darauf alle 28 Tag-Scheiben einer ungenutzten Farbe. Drehe danach alle Tage, die auf einem Montag, Donnerstag und Sonntag liegen, auf die -Seite.

Decke 3 vom Ort-Stapel auf und platziere sie in einer Reihe (ab jetzt Bot-Reihe) über dem Bot-Kalender.

Ziehst du während des Solospieles WIEN, STOCKHOLM oder LIECHTENSTEIN, wirf sie ab und ziehe 1 neue .

## Spielablauf

Führe nach jedem deiner Züge die folgenden Schritte durch:

1. Du kannst 2 bzw. 1 zahlen, um Orte aus der Bot-Reihe abzuwerfen. Tust du dies, kannst du den Ort ganz links oder diesen und den mittleren Ort abwerfen.
2. Der Bot verbraucht so viele Tage, wie du eben in deinem Zug verbraucht hast. Diese werden in die Region des am weitesten links liegenden Ortes der Bot-Reihe gelegt.

**!** Wenn du in deinem Zug zahlst, um weniger zu verbrauchen, wird auch der Bot weniger in seinem Zug legen.

3. Wurf den am weitesten links liegenden Ort der Bot-Reihe ab.
4. Lege Orte vom Stapel rechts an die Bot-Reihe an, bis wieder 3 Orte ausliegen.

## Regionswertung

Du wertest wie üblich im 2-Personen-Spiel, aber der Bot bekommt für die meisten in einer Region 4 bzw. 6 , falls in dieser Region ein Wertungsbonus-Plättchen ist.

Für die zweitmeisten in einer Region bekommt der Bot 2 .

## Spielende

Nach 4 Runden bekommst du noch für erledigte Ziele auf den Postkarten und übrig gebliebene Ressourcen, wie üblich.

Hast du jetzt mehr als der Bot, dann hast du gewonnen!

## Schwierigkeitsgrad

Um eine größere Herausforderung zu bieten, steigen nun die Kosten für das Abwerfen von Orten aus der Bot-Reihe, je öfter du dies tust.

0–1-mal: 2 oder 1

2–3-mal: 3 oder 1 + 1

Darüber hinaus: 4 oder 2

**!** Lege jedes Mal, wenn du Orte aus der Bot-Reihe abwirfst, ein aus dem Vorrat auf den Bot-Kalender. Dann musst du dir nichts merken, sondern kannst nachzählen.

## Beispiel: Solospiel

In deinem ersten Zug des Solospieles spielst du den Ort „Schwarzwald“. Dieser verbraucht 3 Tage. Wenn du nichts tust, wird der Bot in seinem Zug 1 und 2 nach legen. Wenn du 2 oder 1 zahlst, kannst du 1 oder 2 Orte in der Bot-Reihe abwerfen und dadurch bewirken, dass die Scheiben stattdessen entweder nach oder gelegt werden.



Bot-Reihe



Bot-Kalender

# Erläuterungen

## Bucket-List-Plättchen

Um die Voraussetzungen der A-Seiten zu erfüllen, benötigst du mindestens so viele Symbole in deinem Kalender wie auf dem Plättchen angegeben sind.

Die B-Seiten sind hier beschrieben:



Habe mindestens 1 in mindestens 7 verschiedenen Regionen.



Habe mindestens 4 Orte, die 3 und/oder 4 Tage benötigen, in deinem Kalender. Es spielt keine Rolle, ob du gezahlt hast, um weniger Tage zu verbrauchen, als du diesen Ort gespielt hast.



Habe mindestens 12 auf deiner Hand. Du musst diese nicht abwerfen, wenn du diese Bucket List erfüllst.



Habe mindestens 6 Orte, die 1 Tag benötigen, oder mindestens 6 Orte, die 2 Tage benötigen, in deinem Kalender. Es spielt keine Rolle, ob du gezahlt hast, um weniger Tage zu verbrauchen, als du diesen Ort gespielt hast.



Habe mindestens 4 . Alle 3 verdeckten des „Fátima“ Ortes zählen hierbei.



Habe mindestens 6 in mindestens 1 Region.



Habe mindestens 1 Ressource auf mindestens dem „3“-Feld deiner Einkommensleiste.



Habe mindestens 3 verschiedene Ressourcen auf mindestens dem „1“-Feld deiner Einkommensleiste.



Habe mindestens 2 , 2 und 2 . Du musst diese nicht bezahlen, wenn du diese Bucket List erfüllst.



Habe mindestens 5 auf dem Spielplan. Diese müssen nicht in derselben Region sein.

## Festival-Plättchen



Wenn du die Aktivität Schreiben, Ausruhen oder Planen wählst, ziehe zuvor 2 . Diese darfst du nutzen, um die Kosten für Ausruhen oder Schreiben zu zahlen.



Bekomme bei Spielende 2 zusätzlich für jede , bei der du das obere Ziel erfüllst.



Du kannst nutzen, als wären es und umgekehrt.



Jeweils am Ende deines letzten Zuges der Woche drehst du einen deiner auf seine -Seite in der Region, in der deine Figur ist.



Einmal pro Zug kannst du 2 zahlen, um ein „virtuelles“ Symbol deiner Wahl zu erhalten. Dieses Symbol kannst du benutzen, um Voraussetzungen von Orten oder Bucket Lists zu erfüllen. Du kannst diese Fähigkeit nicht für Postkarten bei Spielende nutzen.



Du kannst den Wochentag-Bonus eines Ortes auch 1 Tag davor oder danach nutzen, statt nur an dem angegebenen Tag.



Zahle nur 2 , wenn du mit dem Flugzeug reist.



Jedes Mal, wenn du dein Einkommen erhöhen kannst, darfst du dir aussuchen, für welche Ressource du es erhöhen willst.



In Phase 1 ziehst du, bis du 9 hast, und in Phase 6 musst du nur bis 9 abwerfen. Wenn du diese Fähigkeit bekommst, ziehst du **nicht** sofort neue .



Reist du mit der Eisenbahn nur 1 angrenzende Region weit, zahlst du keine . Sobald du mindestens 2 weit reist, musst du so wie üblich 1 pro zahlen.