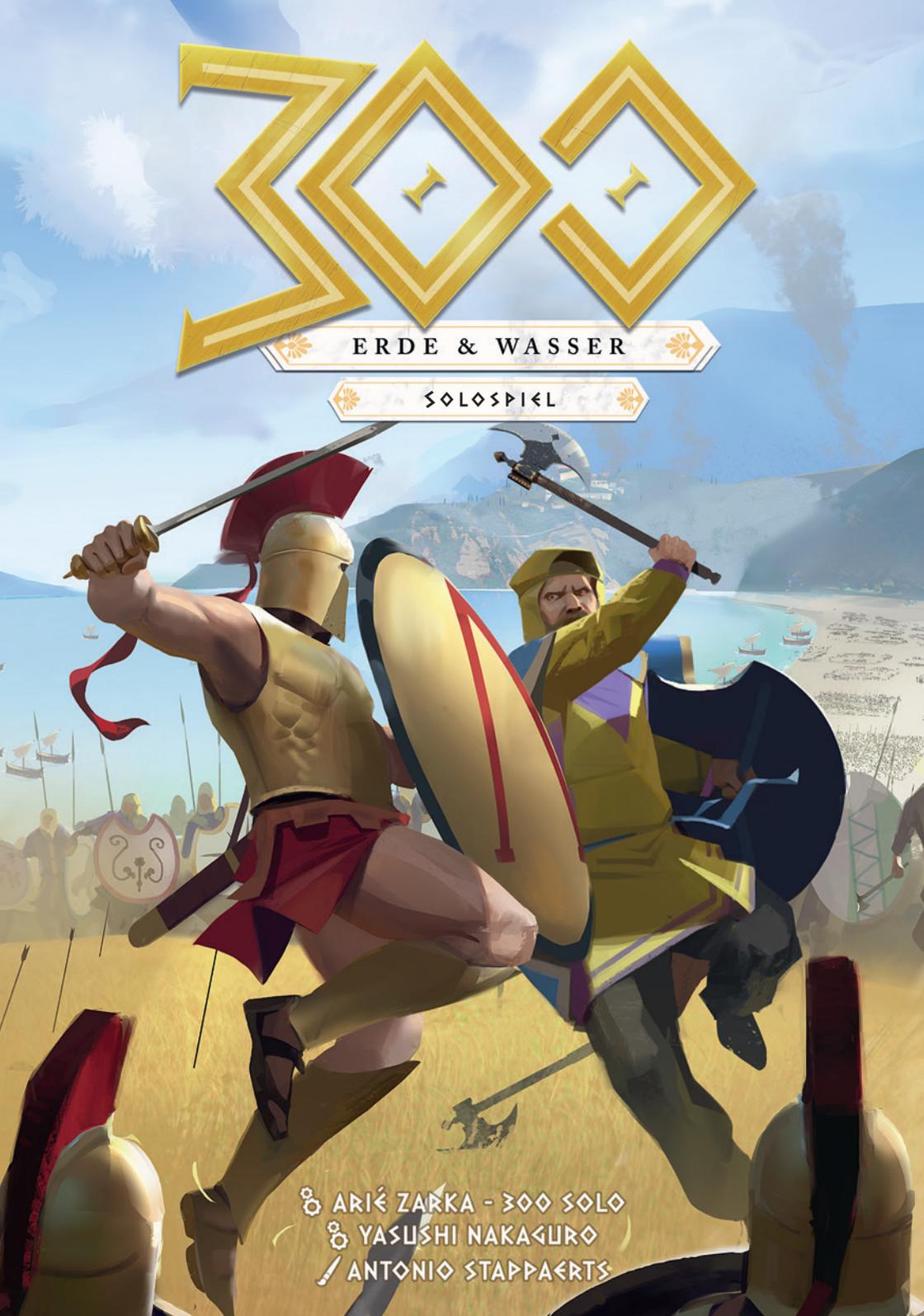


300

ERDE & WASSER

SOLOSPIEL



ARIÉ ZARKA - 300 SOLO
YASUSHI NAKAGURO
ANTONIO STAPPAERTS

1 EINLEITUNG

Im Solospiel spielst du die Griechen gegen die Perser. Die Perser werden von einem automatischen Programm kontrolliert, die **PERSS.KI** genannt wird. Die Perser versuchen, in dein Gebiet einzudringen, besonders Griechenland. Du musst dein Geschick und deine Strategien benutzen, um zu überleben, den Eindringling abzuwehren und seine Verteidigungen zu zerstören.

2 SPIELAUFBAU

- Der Spielaufbau erfolgt auf gleiche Weise wie für das 2-Personen-Spiel mit folgenden Änderungen:
 - Die persischen Startpositionen sind anders.
 - Der Feldzugmarker wird auf das dritte Felde der Feldzugleiste gelegt.
 - Der Wertungsmarker wird auf Feld „2“ der persischen Seite der Wertungseiste gelegt.
- Persische Einheiten werden wie folgt eingesetzt:
 - 1 Armee auf Darius I und 1 Armee auf Xerxes I.
 - 3 persische Armeen auf Abydos.
 - 3 persische Armeen auf Ephesos.
 - 2 Flotten auf Abydos.
 - 2 Flotten auf Ephesos.
 - Die Schwimmbrücke auf den Hellespont zwischen Abydos und Pella gelegt.

3 SPIELABLAUF

Das Spiel wird prinzipiell auf gleiche Weise wie das klassische 2-Personen-Spiel gespielt, auch die Siegbedingungen sind ähnlich.

Hier ist die Auflistung der Regelmodifizierungen (mit einigen gravierenden Änderungen):

- Die Perser haben kein Einheitenlimit (weder für Flotten noch Armeen).**

Deshalb wird es manchmal nötig sein, zusätzliche Scheiben und Würfel (Quader) zu benutzen, die nicht im Spiel enthalten sind.
- In der Feldzugphase werden die persischen Feldzüge durch Würfelwurf gesteuert.
- Im Fall von Land- oder Seeschlachten ziehen die Perser sich nie zurück.**
- Brückenbau kostet die Perser nur 4 Talent.
- Die Perser führen keine Ereignisse der Karten aus, die sie benutzen.
- Die Perser gewinnen sofort, sobald sie die Kontrolle über 2 griechische Versorgungsstädte haben.**

4 VORBEREITUNGSPHASE DER PERSER

- Die Perser beginnen mit 12 Talent.
 - Persische Einheiten werden in Relation zu deinen eingesetzten griechischen Einheiten auf das Spielbrett gesetzt.
 - Die Bedingungen von Situation A (s. u.) und allen folgenden Situationen werden geprüft und die Anweisungen werden in Reihenfolge umgesetzt, bis die Perser ihre 12 Talent vollständig verbraucht haben.
 - Jede Flotte kostet die Perser nur 1 Talent und der Bau der Schwimmbrücke kostet sie 4 Talent.
 - Die Perser haben kein Einheitenlimit (weder für Flotten noch Armeen).
- Falls eine persische Versorgungsstadt von mindestens einer griechischen Armee besetzt ist, reagieren die Perser so:

Sie ziehen 3 Karten und fügen der unbesetzten Versorgungsstadt 9 Armeen hinzu.
 - Falls die Perser 1 bis 6 Punkte haben:
 - Die Perser beginnen, indem sie 4 Karten ziehen.
 - Falls die Schwimmbrücke nicht gebaut ist, bauen die Perser sie für 4 Talent.
 - Die Perser setzen 1 Flotte in jede von ihnen besetzte Hafenstadt, in der noch keine Flotte ist.
 - Dann fügen die Perser einzeln nacheinander je 1 Armee den von ihnen besetzten Städten in dieser Reihenfolge hinzu, bis sie alle Talent verbraucht haben: Abydos > Ephesos > Sparta > Athenai > Korinthos > Thebai > Delphi > Larissa > Pella. Sie setzen 1 Armee in jede von ihnen kontrollierte Stadt und fangen dann mit der Liste von vorne an und setzen in Reihenfolge eine zweite Armee ein, falls möglich. Falls in einer Stadt bereit 2 oder mehr persische Armeen sind, wird dort keine weitere hinzugefügt.
 - Falls der Wertungsmarker auf „0“ ist:
 - Die Perser beginnen, indem sie 5 Karten ziehen.
 - Falls die Schwimmbrücke nicht gebaut ist, bauen die Perser sie für 4 Talent.
 - Dann fügen die Perser einzeln nacheinander je 1 Armee den von ihnen besetzten Städten in dieser Reihenfolge hinzu, bis sie alle Talent verbraucht haben: (siehe S. 5)

Spieldarstellung



- Abydos > Ephesos > Sparta > Athenai > Korinthos > Thebai > Delphi > Larissa > Eretria > Naxos > Pella. Sie setzen 1 Armee in jede von ihnen kontrollierte Stadt und fangen dann mit der Liste von vorne an und setzen in Reihenfolge eine zweite Armee ein, falls möglich. Falls in einer Stadt bereit 2 oder mehr persische Armeen sind, wird dort keine weitere hinzugefügt.

D. Falls die Griechen 1 bis 6 Punkte haben:

- Die Perser beginnen, indem sie 6 Karten ziehen.
- Falls die Schwimmbrücke nicht gebaut ist, bauen die Perser sie für 4 Talent.
- Dann fügen die Perser so viele Armeen in Abydos hinzu, bis ihre restlichen Talent verbraucht haben.

Beispielsituation: Der Wertungsmarker ist auf „0“, die Brücke wurde zerstört und die Perser kontrollieren nur Abydos und Ephesos. Die Perser ziehen 5 Karten, was sie 5 Talent kostet, bauen die Brücke für 4 Talent und setzen dann 3 Armeen ein für insgesamt 3 Talent (1 in Abydos, 1 in Ephesos und 1 weitere in Abydos).



5 PERSISCHE FELDZUGPHASE

Zu Beginn jedes Feldzugs überprüfen die Perser die folgenden Bedingungen in Reihenfolge. Sobald sie auf eine Bedingung treffen, die ihrer Situation entspricht, führen sie diese gesamte Operation aus wie beschrieben.

1. Falls die Perser keine Karten mehr haben, passen sie und führen sofort den vierten Schritt der Feldzugphase aus. Falls sie mindestens 1 Karte auf der Hand haben, führen sie diese Runde von Feldzügen fort (sie führen den ersten ihrer Situation entsprechenden Schritt aus und gehen dann zu Schritt 4).
2. Falls die Griechen zu Beginn eines Feldzugs eine persische Versorgungsstadt kontrollieren, reagieren die Perser folgendermaßen mit Verteidigung:
 - Die Perser aktivieren die Stadt, in der sie die meisten Armeen haben (im Fall eines

Gleichstands aktivieren sie eine entsprechende Stadt in dieser Reihenfolge: Ephesos > Abydos > Pella > Larissa > Thebai > Delphi > Athenai > Korinthos > Sparta).

- Sie bewegen ein Drittel (aufgerundet) der Armeen in dieser Stadt in die von den Griechen besetzte Versorgungsstadt.
 - Falls die Perser diese Aktion nicht ausführen können (weil z. B. die Brücke zerstört wurde und es keine Armeen in ihrer anderen Versorgungsstadt gibt), werfen sie einen Würfel (wie in Schritt 3), als wäre keine ihrer Versorgungsstädte besetzt.
3. Falls die Griechen zu Beginn eines Feldzugs keine der beiden persischen Versorgungsstädte kontrollieren, werfen die Perser einen **6-seitigen Würfel** um zu bestimmen, was PERSS.KI in dieser Runde tut.

- Die Perser passen (sie führen in diesem Spielzug keinen Feldzug aus und ihre Feldzugphase ist beendet).

- Die Perser bewegen ihre Armeen.

- Die Perser aktivieren die Stadt, in der sie die meisten Armeen haben (im Fall eines Gleichstands aktivieren sie eine entsprechende Stadt in dieser Reihenfolge: Ephesos > Abydos > Pella > Larissa > Thebai > Delphi > Athenai > Korinthos > Sparta).
- Sie bewegen die Hälfte (abgerundet) der Armeen in dieser Stadt in Richtung der nächsten Stadt ohne Armeen (sie bewegen sich immer in Richtung Sparta, und bevorzugen Thebai immer vor Delphi).
- Ausnahme: Sie müssen immer mindestens 2 Armeen in Ephesos und 2 Armeen in Abydos lassen.
- Falls es nicht möglich ist, sich in Richtung einer unbesetzten Stadt zu bewegen, bewegen sie sich in Richtung einer von den Griechen besetzten Stadt (sie bewegen sich immer in Richtung Sparta, und bevorzugen Thebai immer vor Delphi).
- Ausnahme: Wie oben schon erwähnt, müssen sie immer mindestens 2 Armeen in Ephesos und 2 Armeen in Abydos lassen.
- Falls eine Schlacht stattfindet, ziehen die Perser sich nie zurück.
- Falls keine Bewegung möglich ist, vernichten die Perser 1 griechische Armee .

Die Perser vernichten 1 deiner Armeen und du musst 1 Karte abwerfen.

- Falls eine Armee vernichtet werden kann und du keine Karten mehr hast, wird die Armee trotzdem vernichtet.
- Die zu vernichtende Armee ist die erste isolierte Armee (das ist eine Armee, die alleine in einer Stadt ist) in folgender Priorität: Abydos > Ephesos > Pella > Larissa > Thebai > Delphi > Athenai > Korinthos > Sparta > Naxos > Eretria.
- Falls es keine isolierte griechische Armee gibt, wird stattdessen 1 Armee in einer griechisch besetzten Stadt in dieser Priorität vernichtet: Abydos > Ephesos > Pella > Larissa > Thebai > Delphi > Athenai > Korinthos > Sparta > Naxos > Eretria.
- Falls keine Armee vernichtet werden kann, vernichten die Perser 1 deiner Flotten.

Die Perser vernichten 1 deiner Flotten und setzen 1 ihrer Flotten in den Hafen, in dem deine Flotte vernichtet wurde.

- Die zu vernichtende Flotte ist die in dem Hafen der ersten Stadt in folgender Priorität, in dem du mindestens 1 Flotte hast: Abydos > Ephesos > Naxos > Eretria > Pella > Thebai > Athenai > Sparta.
- Die von den Persern eingesetzte Flotte wird aus ihrem Vorrat genommen.
- Falls mehrere deiner Flotten in dem Hafen sind, wird sofort eine Schlacht ausgelöst, nachdem die persische Flotte dort eingesetzt wurde.
- Falls keine Flotte vernichtet werden kann, setzen die Perser 1 Flotte und 1 Armee ein.

Die Perser setzen 1 Flotte und 1 Armee ein.

- Falls in einem Hafen und seiner Hafenstadt keine feindlichen Streitkräfte sind, setzen die Perser dort 1 Flotte und 1 Armee ein.
- Die von den Persern eingesetzte Flotte und Armee werden aus ihrem Vorrat genommen.
- Die Einheiten werden in die erste Stadt ohne feindliche Streitkräfte in folgender Priorität eingesetzt: Athenai > Sparta > Thebai > Eretria > Naxos > Pella > Abydos > Ephesos.
- Falls das nicht möglich ist, aber die Perser eine Flotte in einer nicht besetzten Stadt haben (ohne griechische oder persische Armee), setzen sie 1 Armee in diese Stadt.
- Falls dies immer noch nicht möglich ist, bewegen

die Perser ihre Armeen.

4. Der Spielzug der Perser ist nun beendet. Sie werfen 1 Karte ab, jetzt bist du an der Reihe. Die abgeworfene Karte hat keinen Effekt und du darfst sie dir anschauen.

6 VERSORGUNGSPHASE

Die Versorgungsphase ist genau gleich wie die im 2-Personen-Spiel.

A. Handkarten.

Alle Handkarten der Perser werden abgeworfen (es werden keine zurückbehalten).

B. Truppenverschleiß.

- Beim Verschleiß eliminieren die Perser zuerst Einheiten ohne Versorgung.
- Falls sie versorgte Einheiten eliminieren müssen, eliminieren sie davon zuerst Einheiten, die keine Punkte bringen.
- Wenn die Perser unter Beachtung der oben genannten Regeln Einheiten eliminieren müssen, tun sie das einzeln nacheinander in folgender Priorität, bis der Verschleiß abgeschlossen ist: Korinthos > Delphi > Thebai > Larissa > Eretria > Naxos > Pella > Sparta > Athenai.

C. Kommunikationswege und Seeverbindung.

Es gelten die gleichen Regeln wie im 2-Personen-Spiel.

7 WERTUNGSPHASE

Die Wertungsphase ist genau gleich wie die im 2-Personen-Spiel.

8 SIEGBEDINGUNGEN UND SPIELLENDE

Diese ist gleich wie die im 2-Personen-Spiel, mit Ausnahme einer alternativen Siegbedingung: Die Perser gewinnen sofort, sobald es ihnen gelingt, die beiden Versorgungsstädte der Griechen zu kontrollieren.

Autor des Solospiels: Arié Zarka

Autor: Yasushi Nakaguro

Englische Übersetzung: Carolyn Gates-Gury

Deutsche Übersetzung: Ferdinand Köther



Schwerkraft-Verlag
Im Heetwinkel 43
46514 Schermbeck

SPIELHILFE

Vorbereitungsphase

- Besetzte Versorgungsstadt: 3 Karten und 9 Armeen
- Die Perser haben 1 bis 6 Punkte: 4 Karten + (Brücke) + je 1 Flotte in alle Hafenstädte ohne Flotte + Armeen
- Wertungsmarker auf „0“: 5 Karten + (Brücke) + Armeen
- Die Griechen haben 1 bis 6 Punkte: 6 Karten + (Brücke) + Armeen in Abydos



Feldzugphase

1. Keine Karten = Automatisches Passen
2. Eine persische Versorgungsstadt ist besetzt: Verteidigungsaktion
3. Die Perser werfen einen 6-seitigen Würfel:

: Sie passen.

 oder : Sie bewegen ihre Armeen.

: Sie vernichten 1 deiner Armeen und du musst 1 Karte abwerfen.

: Sie vernichten 1 deiner Flotten und ersetzen sie durch 1 eigene.

: Sie setzen 1 Flotte und 1 Armee in eine unbesetzte Stadt.

Nachdem ihre Aktion beendet ist, werfen sie 1 Karte ab und du bist an der Reihe.

