

# DAS SOLOSPIEL

## SPIELAUFBAU

Der **Spielaufbau** ist mit dem **Einstiegsspiel** identisch.

## AUSNAHMEN

'*Der große Basar*' und der '*Kutschenmacher*' werden bereits zu Beginn des Spiels aus dem Beutel gezogen und auf die entsprechenden Gebietspunkte gelegt.

Die Marke des **Namenlosen** wird auf H3 gelegt und die vier Wächter werden auf ihre Felder platziert.

Du kannst dir frei eine der vier Gebietskarten (A, D, M oder P) als **Heimatkarte** wählen.

Du kannst einen der fünf Helden wählen, also auch den Priester.

Du besitzt zu Beginn des Spiels noch keine **Heldentat**, sondern musst dir eine der vier Karten, **am Königshof abholen**.

Die Anzahl der Spielrunden ist auf 45 begrenzt, dazu kannst du die Rundenskala um den Rand der Soloregel benutzen.

Zu Beginn jeder Runde verschiebe den Spielstein um ein Feld, kommst du dabei auf ein Feld mit einem Diener, platziere den Diener entsprechend der Koordinate auf der Gebietskarte.

Bist du am Ende der Skala angelangt und konntest den Namenlosen noch nicht besiegen, hast du das Spiel verloren.

## BESONDERHEITEN

Die Marke "*Besuche das Dorf eines Mitspielers*" ist im Solospiel ein Joker. Du legst die Marke einfach ab und erhältst einen EW deiner Wahl.

**Lebenspunkte** kann man auch im '*Tempel*' (N5) und im '*Weissen Dorf*' (I5) mit einmal aussetzen alle auffüllen.

## PUNKTEWERTUNG

Diese Punktetabelle kannst du benutzen, wenn du weiter als 45 Runden spielen willst oder wenn du deine unterschiedlichen Spiele bewerten willst:

Heldentat erfüllt	+5000 Punkte
Den Namenlosen besiegt	+5000 Punkte
Jeder magische Gegenstand	+1000 Punkte
Jeder EW	+500 Punkte
Jedes Goldstück	+100 Punkte
Für jede Runde über die 45 hinaus	-500 Punkte
Für jede Runde vor der 45	+500 Punkte

