Uwe Rosenberg

Vor den Toren von Loyang

Ein Spiel für alle, die bei Agricola die Ackerbau-Strategie lieben

Die Worte, mit denen der Autor sein Spiel erklärt

Spielregeln in Erzählform

Vorwort

Der vorliegende Text soll helfen, einen ersten Einblick in die Spielregeln von „Vor den Toren von Loyang" zu bekommen. Außerdem dient er dem erfahrenen Spieler als Anleitung dazu, wie er das Spiel gut erklären kann. Wenn es um die genaue Spielvorbereitung, Regelvertiefung oder um das Nachschlagen von Regeldetails geht, sei auf die eigentliche Spielregel verwiesen, die die Handschrift von Ralph Bruhn trägt. In der Hauptspielregel hat Ralph auf eine gute Gliederung Wert gelegt.

UWE

„In den roten Textfenstern nehme ich für den fortgeschrittenen und interessierten Spieler Stellung zu einzelnen Regelpassagen. Ich erkläre, warum ich die Regeln genau so und nicht anders festgelegt habe. Beim Erklären der Regel können diese Textfenster übersprungen werden."

Ich wünsche euch, dass ihr mit dem Spiel genauso viel Spaß haben werdet, wie ich beim Erfinden hatte.

Uwe Rosenberg, im Oktober 2009

Ziel des Spiels

Jeder Spieler hat einen T-förmigen Spielplan mit einem Wohlstandspfad und einem Laden. Das Spiel gewinnt, wer am meisten Geld verdient und sich damit auf dem Wohlstandspfad am weitesten vorkauft.

Der Laden

Jeder Spieler hat einen Laden auf seinem Spielplan, der ihm aber nicht selbst gehört. Die Spieler kaufen in ihren Läden Waren, die sie auf anderem Wege gerade nicht bekommen können. Der Laden wird bei Spielbeginn – wie in der Abbildung dargestellt – mit Waren bestückt. Insgesamt gibt es sechs unterschiedliche Warensorten.

Die Bepflanzung des Stammfeldes

Jeder Spieler bekommt 1 Stammfeld und 10 Käsch*, die Währung in diesem Spiel. Im Rahmen eines kurzen „Vorspiels" kauft jeder Spieler reihum entweder 1 Weizen, 1 Kürbis oder 1 Rübe aus seinem Laden, um die Ware als Saatstein zu behandeln und auszusäen. Er sät den Saatstein aus, indem er ihn auf sein Stammfeld legt und das Feld mit 8 weiteren Waren der gleichen Sorte auffüllt. *(Diese Waren nimmt er aus dem allgemeinen Vorrat.)*

UWE

„Man hätte die Regeln auch so formulieren können, dass sich jeder Spieler aussucht, ob er entweder mit einem Weizenfeld plus 7 Käsch, einem Kürbisfeld plus 6 Käsch oder einem Rübenfeld plus 5 Käsch starten möchte. Der Vorteil in der bestehenden Regelformulierung liegt darin, dass die Aktionen „Kaufen" und „Aussäen", die auch im Spielverlauf benötigt werden, bereits im Rahmen dieses „Vorspiels" anschaulich erklärt werden.
Ob ein Spieler übrigens am bestens mit Weizen, Kürbis oder Rüben auf dem Stammfeld startet, soll egal sein. Ich habe versucht, das Spiel so auszurichten, dass alle drei Startoptionen gleich stark sind."

*Fußnote:
Die Käsch-Münzen dienten in China fast dreitausend Jahre lang als Zahlungsmittel und wurden erst zum Ende des 19. Jahrhunderts durch die Währung „Yuan" abgelöst.

Nebenregel : Es dürfen höchstens 2 Spieler die gleiche Warensorte auf ihrem Stammfeld haben.

UWE

„Es dürfen nicht alle Spieler die gleiche Ware anbauen, damit der Spielablauf interessant bleibt? Nein. In Wirklichkeit reichte das Spielmaterial nicht aus, wenn z.B. alle vier Spieler Weizen auf ihrem Stammfeld aussäen würden."

Der Rundenablauf

Das Spiel geht über 9 Runden. Jede Runde hat 3 Phasen.
Die Runde beginnt mit einer **Erntephase (Phase 1)**, in der jeder Spieler von jedem seiner Ackerfelder genau 1 Ware nimmt und auf seinen Karren legt. Außerdem deckt jeder Spieler von seinem privaten Stapel 1 neues Ackerfeld auf, auf dem er – wie schon auf dem Stammfeld – die Möglichkeit haben wird, 1 neue Ware auszusäen. *(Die 9 Runden werden im Übrigen durch das Stammfeld mitgezählt: Sobald das Stammfeld abgeerntet ist, absolvieren die Spieler ihre letzte Runde.)*

UWE

„Der Erntemechanismus ist an das Spiel „Antiquity" angelegt (erschienen 2004 bei Splotter Spellen). Der Mechanismus in diesem Spiel hat mir so gut gefallen, dass ich in abgewandelter Form zwei neue Spiele auf ihm aufgebaut habe: erst „Vor den Toren von Loyang" (im Frühjahr 2005) und dann „Agricola" (im November 2005)."

Der Spieler verdient Geld, indem er seine Waren an Stamm- und Laufkunden verkauft. Diese Kunden sind unter den Aktionskarten vertreten. Je 2 neue Aktionskarten erhalten die Spieler in der **Kartenphase *(Phase 2)***.

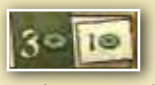
Die neuen Aktionskarten kommen an ihren vorgesehenen Platz in der Auslage des Spielers. *(Sie werden durch einen Kartenmechanismus verteilt, der für das Verständnis der Spielregeln zunächst nicht wichtig ist, der aber auch über den Startspieler entscheidet. Dazu später mehr.)*

In der **Aktionsphase *(Phase 3)*** verdienen die Spieler unter Einsatz ihrer Waren und Karten Geld. Eine Vielzahl von Aktionen ist möglich, die jede für sich **mehrfach in beliebiger Reihenfolge** durchgeführt werden kann.

Die Aktionsphase im Einzelnen

Die Aktionsmöglichkeiten in der Aktionsphase sollen in der Reihenfolge erläutert werden, in der sie auf der Übersichtskarte stehen.

- Die Aktionen **Aussäen** und **Kaufen** wurden bereits im Rahmen des „Vorspiels" erklärt. Neben dem Stammfeld gibt es 4 Sorten von weiteren Ackerfeldern, auf die Waren ausgesät werden können: Auf Ackerfelder mit 6 Parzellen passen 6 Waren, dafür aber nur wenige Warensorten. Auf Ackerfelder mit 3 Parzellen passen alle Warensorten, dafür aber nur 3 Waren. Zusätzlich gibt es Ackerfelder mit 4 bzw. 5 Parzellen.



Einkaufspreis *Verkaufspreis*

- Waren können für 1 oder 2 Käsch an den eigenen Laden „notverkauft" werden. Aber nur, wenn Platz für die Ware ist, denn jede Warensorte hat ihren vorgesehenen Bereich im Laden.

UWE

„Der Laden ist bei Spielbeginn nicht vollständig mit Waren belegt. Dass eine Bohnen- und eine Lauch-Position frei bleiben, liegt daran, dass gelegentlich die Spieler in der Anfangsphase des Spiels eine Ware an ihren Laden verkaufen wollen, denn ein Erlös von 2 Käsch (den es für den Verkauf einer Bohne bzw. eines Lauches gibt) stellt zu Beginn des Spiels noch einen lohnenswerten Gewinn dar."

- An **Marktständen** können die Spieler **Waren tauschen**. Die Anzahl der Schalen zeigt an, ob für eine angebotene Ware 1 oder 2 andere Waren verlangt werden. Jeder Marktstand bietet insgesamt 3 Tauschmöglichkeiten.

Für Kürbis und Chinakohl werden je 1 beliebige Ware verlangt, für Lauch 2 beliebige Waren.

- **Helfer** sind Aktionskarten mit Text. Sie können einmalig eingesetzt werden und müssen sofort danach abgegeben werden.
- Ihr Geld verdienen die Spieler mit den **Stamm- und Laufkunden**. Mit Stammkunden werden langfristige Geschäftsverbindungen geschlossen (4 Runden lang soll immer wieder das gleiche Warenpaar geliefert werden). Laufkunden werden einmalig bedient: Jeder Laufkunde hat 3 Waren auf seinem Einkaufszettel stehen.
- Mit dem **Doppelpack** bekommen die Spieler ein zweites Mal in einer Runde die Möglichkeit, an 2 neue Aktionskarten zu gelangen. Das Besondere: Wer beide Karten des Doppelpacks behalten möchte, **muss sie übereinander** ablegen.
  Der Preis des Doppelpacks ist von der Auslage abhängig, doch dazu später mehr. Der Doppelpack ist die einzige Aktionsmöglichkeit in der Aktionsphase, die **nur einmal** durchgeführt werden darf.

Der Abschluss eines Spielzuges in der Aktionsphase

Am Ende lagert der Spieler seine Waren ein und setzt seinen Wertungsstein vor.

- Jeder Spieler darf 1 Warenstein mit in die nächste Runde nehmen. Wer zu viele Waren hat, verkauft einen Teil an seinen Laden, verliert die Waren oder vergrößert sein Lager: Für 2 Käsch wird die Lagerkapazität dann dauerhaft von 1 Ware auf 4 Waren erhöht. *(Mit Beginn der nächsten Runden kommen die eingelagerten Waren wieder – zusammen mit den neu geernteten Waren – auf den Karren des Spielers.)*
- Der Wohlstandspfad geht von 1 bis 20. Jede Runde gilt: **Das nächste Feld auf dem Wohlstandspfad kostet 1 Käsch, jedes weitere das, was auf dem Feld steht.**

„Die Wertungsregel bewirkt, dass frühes Geld im Spiel wertvoller ist, als spätes. Am Anfang kostet ein zusätzliches Feld auf dem Wohlstandspfad noch 3 Käsch, später 15 Käsch oder mehr. Die Regel, dass das erste Feld 1 Käsch kostet, ist wichtig: Würde sie wegfallen, würde jeder Spieler das Vorkaufen auf die letzte Runde verschieben."

UWE

Gewinner des Spiels

Am Ende gewinnt, wer auf dem Wohlstandspfad am weitesten vorne liegt. Bei Gleichstand zählt das restliche Geld (zweiter Tiebreaker: Anzahl der restlichen Warensteine auf den Ackerfeldern und im Lager).

„Mit der ersten Tiebreaker-Regel wird gewährleistet, dass das verdiente Geld das vorrangige Siegkriterium ist. Die zweite Tiebreaker-Regel prüft, welcher Spieler mehr Potential gehabt hätte, wenn noch weitere Runden gespielt worden wären. Deshalb werden die Waren auf Ackerfeldern und im Lager gezählt, die Waren, die auf Marktständen oder im Laden liegen, dagegen nicht."

UWE

Soweit zum Roten Faden der Spielregel.

Es folgt eine Reihe von Regelvertiefungen.
Ein kurzer Überblick: Zu den Stamm- und Laufkunden müssen noch Details erklärt werden, ebenso zum Doppelpack. Der bereits erwähnte Kartenmechanismus muss noch erläutert werden. Weiterhin muss beschrieben werden, wie die Startspielersteine verteilt werden.
Doch zunächst einmal: Die Spieler können Kredite aufnehmen.

Kredite

Jeder Spieler kann jederzeit im Spiel einen Kredit aufnehmen und bekommt dafür 5 Käsch. Kredite können nicht zurückgezahlt werden. Pro Kredit gehen die Spieler stattdessen bei Spielende 1 Feld auf dem Wohlstandspfad zurück.

„Ein Kredit, den man vor Spielende nicht zurückzahlen kann, selbst wenn man wollte, ist ungewöhnlich. Ein Loyang-Kredit ist umso teurer, desto besser der Spieler spielt: Der Top-Spieler verliert am Ende ein Feld, das 19 bis 20 Käsch wert ist, der schwächere Spieler nur ein Feld, das 15 bis 16 Käsch wert ist. Der Kredit braucht sich nur beim Spielstart zu lohnen, später wird kein Kredit mehr benötigt. Ihn vorzeitig zurückzahlen zu können, hätte bedeutet, dass ein hoher Preis hätte gefordert werden müssen. Und den hätte man nur bezahlt, wenn man dafür Zinsen einsparen könnte. Zinsen aber waren in diesem Spiel nicht nötig. Warum also sollte das Spiel unnötig kompliziert werden?"

UWE

Stammkunden

Auf jeden Stammkunden kommt eine Zufriedenheitsmarke. Sie wird mit der blauen Seite nach oben auf die vorgesehene Stelle gelegt. Sobald ein Spieler zum ersten Mal einem Stammkunden dessen gewünschte Waren nicht liefert, dreht er die Zufriedenheitsmarke auf die rote Seite. *(Das passiert nicht selten bereits in der Runde, in der der Spieler den Stammkunden bekommt.)* Jedes weitere Mal, wenn ein Spieler den Stammkunden nicht bedient, muss er dafür 2 Käsch Entschädigung zahlen. *(Das passiert dann doch relativ selten.)*

„Das Spiel ist so konzipiert, dass der erfolgreiche Spieler jeden Stammkunden genau einmal nicht bedienen soll und dafür den geeigneten Zeitpunkt abzupassen hat: entweder, um sich einen Stammkunden in einer Phase zu sichern, in der er die benötigten Waren noch gar nicht hat (offensive Spielweise), oder um die geplante Lieferung einmal zugunsten eines lukrativeren Laufkunden auszusetzen (defensive Spielweise)."

UWE

Damit Anfänger besser ins Spiel finden, bieten wir die Einstiegsregel an, dass jeder Spieler zu Beginn einen Stammkunden verdeckt auf die Hand bekommt, den er in der Kartenphase anstelle einer Handkarte spielen kann *(siehe Kartenmechanismus)*. Dies erleichtert ihm die Planung.

Die Einsteiger-Stammkunden sind an diesem Punkt zu erkennen.

RALPH

„Ohne die Einstiegsregeln kann es passieren, dass ein Anfänger mehrere Runden kein Geld zur Verfügung hat und schlimmstenfalls sogar einen oder mehrere Kredite aufnehmen muss. Mit den Einstiegsregeln hat der Spieler von Beginn an eine Aufgabe. Er weiß, welche Ware er auf seinem Stammfeld anpflanzen sollte und welche Ware ihm dann noch für seinen Stammkunden fehlt. Er spielt den Stammkunden erst aus, sobald er die benötigten Waren angepflanzt hat, und geht auf diese Weise kein Risiko ein."

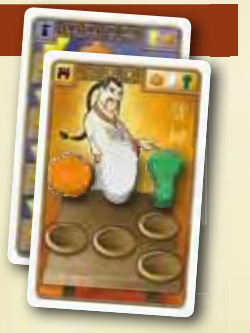
Laufkunden

Der Erlös, den man bei Belieferung eines Laufkunden bekommt, hängt von den weiteren Kunden des Spielers ab: Wenn der Spieler mehr Stamm- als Laufkunden hat, bekommt er den angegebenen Erlös **plus 2 Käsch**. Falls der Spieler mehr Lauf- als Stammkunden hat, bekommt er den angegebenen Erlös **minus 2 Käsch**. Nur wenn er genauso viele Stamm- wie Laufkunden hat, gilt der aufgedruckte Betrag.

UWE

„Mit Stammkunden geht der Spieler Verpflichtungen ein. Wer es trotz vieler Verpflichtungen schafft, einen Laufkunden zu bedienen, soll belohnt werden. Mit vielen Laufkunden macht es sich der Spieler leicht. Er kann frei wählen, wann er welchen Laufkunden bedient. Wer es sich zu leicht macht, soll weniger verdienen."

Der Doppelpack



Nun zum Doppelpack, der einzigen Aktionsmöglichkeit in der Aktionsphase, die nur einmal durchgeführt werden kann. Mit dem Doppelpack bekommen die Spieler ein zweites Mal in einer Runde die Möglichkeit, an 2 neue Karten zu gelangen. Im Gegensatz zu den beiden Karten, die die Spieler in der Kartenphase erhalten, sind diese Karten kostenpflichtig und können nicht getrennt ausgelegt werden: Wer **beide Karten** des Doppelpacks behalten will, muss sie **übereinander** ablegen! Welche Karte oben liegt, bestimmt der Spieler selbst. Er kann beide Karten behalten, nur eine behalten oder auch beide Karten sofort wieder abwerfen.

UWE

„An die untere Karte eines Doppelpacks kommt der Spieler erst heran, wenn er die obere abgibt. Da will gut überlegt sein, welche Karte er nach oben legt und welche nach unten, denn Helfer-Karten sind die einzigen Aktionskarten, die ein Spieler einfach abwerfen kann. Alle weiteren muss er komplett abhandeln, um sie wieder loszuwerden."

Die Bestimmung des Doppelpack-Preises ist ungewöhnlich: Er entspricht der Anzahl von eigenen Helfern bzw. Marktständen – je nachdem welche Anzahl größer ist. Da werden Helfer schon einmal entlassen oder Marktstände geleert, nur damit der Preis des Doppelpacks sinkt.

UWE

„Der Preis des Doppelpacks ist konstruiert. Es soll für den Spieler interessant sein, diesen Preis zu gestalten. Es ist im Sinne des Autors, dass der Spieler darüber nachdenkt, ob er, bevor er die Karten nimmt, Helfer einsetzt bzw. Marktstände leer tauscht. Mit dieser Regel steht der Spieler bei allen vier Hauptkartensorten unter Druck, die Karten nicht allzu lange zu halten und rechtzeitig einzusetzen: Die Stammkunden verlangen Entschädigung, wenn sich die Lieferung verzögert, nicht bediente Laufkunden vermiesen den Verkaufserlös bei anderen Laufkunden sowie Marktstände und Helfer-Karten machen den Doppelpack teuer."

Nicht nur der Doppelpack kostet Geld. Da **Ackerfelder** die wertvollsten Karten unter den Aktionskarten sind, kosten sie **zusätzlich je 2 Käsch** – nicht nur beim Doppelpack, sondern auch, wenn sie in der Kartenphase erworben werden.
Ich komme nun also zur Kartenphase und zu dem Kartenmechanismus, durch den die Aktionskarten in der Kartenphase verteilt werden.

Der Kartenmechanismus

Die Spieler können den soeben beschriebenen Doppelpack in der Aktionsphase kaufen. Ihre ersten beiden Aktionskarten in einer Runde erhalten sie aber schon in der Kartenphase – diese Karten legen sie im Gegensatz zum Doppelpack an getrennten Stellen in ihrer Auslage ab.

„Die 2 Karten der Kartenphase werden nicht - wie beim Doppelpack - übereinander abgelegt. Der Grund besteht darin, dass der Spieler diese Karten mit Bedacht auswählt und nicht zufällig bekommt. Da er sie mit Bedacht auswählt, soll er sie auch gleich einsetzen können."

UWE

Wie die Spieler an ihre beiden Aktionskarten herankommen, kann der Erklärer am besten vorspielen.
Gespielt wird im folgenden Beispiel zu dritt.
Jeder Spieler bekommt **4 Karten** auf die Hand. Ziel ist es, genau **1 Karte von der Hand** und genau **1 Karte aus dem „Hof"** auszuwählen. Der Hof ist am Anfang leer. Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe.
Wer an der Reihe ist, wählt entweder seine 2 Karten für diese Kartenphase aus oder legt 1 Handkarte offen in den Hof.

1. Da der Hof am Anfang leer ist, bleibt dem Spieler mit dem großen Startspielerstein nichts anderes übrig, als 1 Handkarte in den Hof zu legen.
2. Der Spieler an Position 2 hat dann die Wahl: Er könnte genau diese Karte nehmen und 1 Karte aus seiner Hand auswählen. In diesem Beispiel soll er sich aber damit begnügen, erst einmal 1 weitere Handkarte in den Hof zu legen.
3. Der dritte Spieler nimmt 1 Karte aus dem Hof und 1 Karte von seiner Hand. Seine restlichen Handkarten kommen dann in den Hof. Er nimmt seine Neuerwerbungen und sortiert sie in seine Auslage ein.
1. Nun kommt der erste Spieler wieder an die Reihe. Er schaut sich die vielen neuen Karten im Hof an, entscheidet sich aber zunächst einmal, 1 weitere Handkarte in den Hof zu geben.
2. Nun schlägt der zweite Spieler zu. Danach gelangen auch seine restlichen Handkarten in den Hof.
1. An dieser Stelle tritt eine weitere Spielregel in Kraft: Sobald nur noch 1 Spieler übrig bleibt, darf er keine Handkarte mehr in den Hof legen: Auch er muss sich sofort entscheiden.

„Der Spieler soll, wenn ihm von seinen 4 Handkarten 2 gefallen, diese nicht einfach so behalten können. Er soll darüber nachdenken müssen, welche der beiden Karten er seinen Mitspielern anbietet, indem er sie in den Hof legt. Wenn er Pech hat, liegt die Karte, die er aus der Hand gibt, nicht mehr im Hof, wenn er wieder an die Reihe kommt."

UWE

Die übrig gebliebenen Hofkarten bilden bis zur nächsten Kartenphase den Ablagestapel. Die Ablage wird immer nur zu Beginn einer Kartenphase in den verdeckten Stapel eingemischt.

„Die nicht ausgewählten Karten werden deshalb nicht schon zwischen Karten- und Aktionsphase in den verdeckten Stapel eingemischt, damit die Spieler in der Aktionsphase keine Doppelpack-Karten nachkaufen, die sie in der Kartenphase schon nicht haben wollten. Dass die Karten aber dennoch einmal pro Runde eingemischt werden, liegt daran, dass der erfahrene Spieler gerne schon einmal Runde für Runde immer wieder die gleiche Helfer-Karte auf die Hand nehmen würde, wenn sie ihm angeboten wird."

UWE

Der Kartenmechanismus beim Zweipersonenspiel
Immer wenn ein Spieler in der Kartenphase an die Reihe kommt, darf er vor seiner Aktion 1 Aktionskarte vom Nachziehstapel aufdecken und in den Hof legen. (Er muss aber nicht.)

RALPH

„Die Spieler sollen im Zweipersonenspiel eine vergleichbar große Auswahl an Aktionskarten bekommen wie im Vierpersonenspiel. Bei „Loyang" spielt man oft darauf, dass die gleichen Helfer-Karten immer wieder kommen (deshalb ist ihre Anzahl auch auf 20 unterschiedliche beschränkt). Und damit man sie auch im Zweipersonenspiel immer wieder bekommen kann, braucht man eine größere Auswahl."

Die Startspielersteine

In der ersten Runde wird noch ausgelost, wer den großen Startspielerstein bekommt. Danach gilt: Den großen Startspielerstein erhält, wer in der Kartenphase **als letzter** Spieler seine beiden neuen Karten bekommt.
Wer **als vorletzter** Spieler seine Karten bekommt, erhält den kleinen Startspielerstein. In der Aktionsphase beginnt der „große" Startspieler, danach folgt der „kleine" Startspieler. Im Dreipersonenspiel kommt der Spieler ohne Startspielerstein als Dritter an die Reihe.

UWE

„Gemacht wurde diese Regel wegen der letzten Runde, in der der Startspieler einen Vorteil hat. Ursprünglich wechselte der Startspieler am Ende jeder Runde im Uhrzeigersinn. Dass die Startspielersteine ausgespielt werden, hat zusätzlich den Reiz, dass die Spieler vor dem Konflikt stehen, sich entweder früh ihre Wunschkarten zu sichern oder um den Startspielerstein zu spielen und deshalb das Auswählen ihrer 2 Karten hinauszögern."

Die Startspielersteine beim Vierpersonenspiel
Für das Vierpersonenspiel gilt eine Sonderregel: Der große Startspieler bestimmt einen der beiden Nicht-Startspieler als Partner für die Aktionsphase. Aus dieser Wahl ergibt sich die Zusammensetzung des zweiten Paares. Die beiden Startspieler durchlaufen **gleichzeitig** ihre Aktionsphase. Sobald sie mit ihren Spielzügen fertig sind, übergeben sie an ihre jeweiligen Spielpartner. Auf Helferkarten-Texten ist mit **„Mitspieler"** dann immer der **jeweilige Spielpartner** gemeint.

UWE

„Mit dieser Regel wird das Spieltempo beschleunigt. Die Paare spielen parallel, ohne auf die Aktionen des anderen Paares achten zu müssen. Es ist ein besonderer Reiz, darum zu spielen, sich als Erster Startspieler den Partner selbst auswählen zu dürfen, bzw. als Zweiter Startspieler sicher zu sein, dass kein Mitspieler einem mit Helfer-Karten in die Loyangsuppe spuckt."

Die Solitärvariante

Meine drei großen Spiele, die in den Jahren 2007 bis 2009 erschienen sind, haben nicht nur gemeinsam, dass Waren geerntet werden. Wie bei „Agricola" und „Le Havre" kann der Spieler auch bei „Loyang" solitär auf High-Score-Jagd gehen. „Loyang" ist als Solitärspiel gut geeignet, um sich mit den Spielmechanismen – besonders mit der Aktionsphase – vertraut zu machen.

Der Unterschied zum Mehrpersonenspiel besteht im Kartenmechanismus. Der Solospieler kauft seine Aktionskarten aus einem 4x3-Raster: Die Karten der ersten Zeile sind kostenlos, die Karten der zweiten Zeile kosten 1 Käsch, die Karten der dritten und vierten Zeile 2 Käsch.

Das Solitärspiel wird sehr planerisch dadurch, dass ein Großteil der Karten liegen bleibt und der Spieler die Karten für die nächsten Runden einplanen kann. Nach jeder Kartenphase werden alle nicht ausgewählten Karten der **zweiten Zeile** auf die Ablage gelegt - die Karten der obersten Zeile bleiben also liegen. Die restlichen Karten rutschen nach oben und die freien Positionen werden von unten aufgefüllt. Dadurch entsteht wieder ein vollständiges 4x3-Raster.
Da der Spieler in der Solitärvariante auch für die Karten der Kartenphase Geld bezahlen muss, rückt der wirtschaftliche Aspekt des Spiels noch mehr in den Vordergrund.

„Der Spieler hat in der Kartenphase vieles zu überdenken. Er nimmt auch schon einmal eine Karte aus der ersten Zeile, damit eine bestimmte Karte aus der dritten Zeile in der nächsten Runde kostenlos wird.
Mit den Karten aus der zweiten Zeile geht er ebenfalls sehr bewusst um. Entweder nimmt er gezielt welche, weil sie ihm sonst verloren gingen, oder er nimmt gezielt keine, damit er einen größeren Durchlauf an Karten bekommt."

UWE

Neugierig geworden?

Vor den Toren von Loyang

Das neue große Spiel von Uwe Rosenberg!
Probespielen am Hall Games Stand 9.64

Für das Korrekturlesen dieses Textes möchte ich mich ganz herzlich bei Ralph Bruhn, Andreas Odendahl, Julian Steindorfer, Ann-Katrin Drogi, Timo Loist, Michael Wißner, Stefan Schmid, Inga Blecher, Monika Harke, Susanne Rosenberg, Stefanie Hahmeier und Christian Hildenbrand bedanken. Die Übersetzung ins Englische besorgte Jeff Greening.

Autor: Uwe Rosenberg 乌 玫瑰山
Redaktion: Ralph Bruhn und Uwe Rosenberg
Illustration und Grafik: Klemens Franz / atelier198
3D Spielsteine: Andreas Resch

© 2009 Hall Games

www.hallgames.de
Ralph Bruhn
Herderstr. 36
D-53332 Bornheim
Deutschland