

SOLOSPIEL – HERAUSFORDERUNGEN

v1



Die Regeln des Solospiels und die „Herausforderung 1“ findest du in der Spielanleitung. Bei allen Herausforderungen geht es darum, persönliche Highscores aufzustellen.

HERAUSFORDERUNG 2: WENIGE BONFIRE

Dein Ziel ist es, mit möglichst wenigen Bonfires gegen Tom zu gewinnen.

Es gelten die üblichen Regeln des Solospiels, mit folgender Änderung: Gewinnst du, bestimme dein **Ergebnis**, das aus 3 Werten besteht:

1. Anzahl deiner Bonfire (je weniger, desto besser)
2. Anzahl deiner Punkte durch Bonfire (je weniger, desto besser)
3. Vorsprung vor Tom auf der Zählleiste in Punkten (je mehr, desto besser)

Um das Ergebnis mit deinem bisherigen Highscore zu vergleichen, beachtest du zunächst nur den ersten Wert. Nur im Falle eines Gleichstandes beachtest du auch den zweiten und ggf. dritten Wert.

Beispiel: Das Ergebnis 3/9/4 ist besser als 3/10/12, was wiederum besser ist als 4/9/5.

HIGHSCORES:

HERAUSFORDERUNG 3: VORGEGEBENE ANZAHL SPIELZÜGE

Dein Ziel ist es, für eine vorgegebene Anzahl von Spielzügen möglichst viele Punkte zu erreichen.

Es gelten die üblichen Regeln des Solospiels, mit folgenden Änderungen:

- Entscheide **vor** dem Spiel, wie viele Spielzüge das Spiel dauern soll, wir empfehlen 22-32.
- Tom erhält keine Punkte und setzt nie (Rats-) Novizen ein.
- Dein **Ergebnis** ist deine erzielte Punktzahl.

HIGHSCORES:

HERAUSFORDERUNG 4: ALLE AUFGABEN DES HOHEN RATES

Dein Ziel ist es, in möglichst wenigen Spielzügen alle Aufgaben des Hohen Rates zu erfüllen.

Es gelten die üblichen Regeln des Solospiels, mit folgenden Änderungen:

- Tom erhält keine Punkte und setzt nie (Rats-) Novizen ein.
- Tom nimmt auch dann noch Weg-Plättchen, Aufgaben und Gnome, wenn er keinen Platz mehr an seinem Tableau dafür hat. Lege dieses Material dann bei Bedarf zurück in die Schachtel.
- **Das Spiel endet nicht wie üblich:**
 - Du **verlierst**, wenn Tom seinen Stapel zum fünften Mal durchgespielt hat, also nach 40 Spielzügen.
 - Du **gewinnst**, wenn du alle Rats-Novizen in den Hohen Rat gebracht hast.

Gewinnst du, bestimme dein **Ergebnis**, das aus 2 Werten besteht:

1. Anzahl deiner Spielzüge (je weniger, desto besser)
2. Anzahl deiner Punkte (je mehr, desto besser)

Um das Ergebnis mit deinem bisherigen Highscore zu vergleichen, beachtest du zunächst nur den ersten Wert. Nur im Falle eines Gleichstandes beachtest du auch den zweiten Wert.

HIGHSCORES:

HERAUSFORDERUNGEN 5 & 6: OHNE TOM

Wenn dir die Funktion Toms als Störfaktor nicht gefällt: Die Herausforderungen 3 und 4 kannst du auch ohne Tom spielen.

HIGHSCORES:



Um deine Spielzüge mitzuzählen, empfehle ich diese beiden Methoden, die du auch kombinieren kannst:

- Zähle die Züge von Tom mit (wie oft hat er den Stapel durchgespielt + Karten des aktuellen Stapels)
- Lege nach jedem Spielzug einen der benutzten Aktionsmarker bzw. bei Entfachen eines Bonfires oder Anlegen eines Schicksals-Plättchen einen gelben Aktionsmarker neben die Zählleiste. So dokumentierst du auch die Geschichte deines Spiels.