

SOLOSPIEL

Spielaufbau

Du spielst gegen Lacerda, einen KI-Spieler.

Wähle eine Farbe für Lacerda.

Baue das Spiel für zwei Spieler auf, mit folgenden Änderungen:

- Du erhältst den Startspielermarker.
- Lacerda verwendet weder ein Spielertableau, noch Karten, Waren oder Geld. Er beginnt das Spiel mit seinen Beamten, seinen Holzhäusern, 1 zufälligen Gunstplättchen sowie 2 zufälligen Startplänen in seinem Spielbereich.



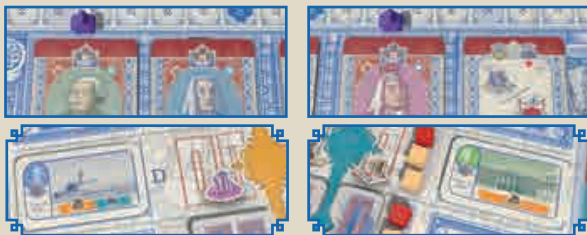
- Platzieren die Wertungsplättchen so, dass keine Plättchen mit gleichem Wert nebeneinander liegen.



- Nimm 1 Beamten einer nicht verwendeten Farbe. Er ist Lacerdas **Helfer**. Decke eine Politikkarte vom blauen Stapel auf und stelle den Helfer oberhalb des roten Stapels, der den aufgedeckten Adeligen zeigt. Wirf die blaue Karte ab.



- Steht der Helfer nun oberhalb des Baumeister- oder Ministerstapels, lege das oberste öffentliche Gebäude des blauen Architekten auf den westlichen Bauplatz der Reihe D. Steht der Helfer oberhalb des Königs- oder Wirtschaftsstapels, lege das oberste öffentliche Gebäude des grünen Architekten auf den östlichen Bauplatz der Reihe D. Entferne die Trümmerwürfel vom diesem Bauplatz.



- Decke weitere Politikkarten vom blauen Stapel auf, bis du eine Adelskarte aufdeckst. Stelle Lacerdas Höflingsfigur auf das Porträt des abgebildeten Adeligen.



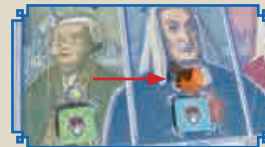
Lacerdas Spielzug:

Nachdem du deinen Spielzug nach den üblichen Regeln beendet hast, führst du für Lacerda folgende Schritte aus:

1. **Bewege seine Höflingsfigur.**
2. **Führe seine Staatsaktion aus.**
3. **Führe seine Adelsaktion aus.**
4. **Wirf eine Politikkarte aus der Auslage ab.**
5. **Bewege den Helfer.**

1. Bewege seine Höflingsfigur

Lacerda bewegt seine Höflingsfigur nach rechts zum nächsten Adeligen. Befindet sich die Figur beim König, bewegt sie sich stattdessen zum Baumeister.

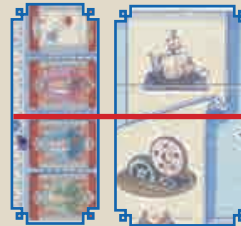


2. Führe seine Staatsaktion aus

Lacerda führt 1 der beiden Staatsaktionen des Adeligen aus, bei dem seine **Höflingsfigur** steht. Ist dies nicht möglich, überspringe diesen Schritt.



Befindet sich der **Helfer** oberhalb des Königs- oder Wirtschaftsstapels, führt Lacerda die obere Staatsaktion aus.



Befindet sich der **Helfer** oberhalb des Baumeister- oder Ministerstapels, führt Lacerda die untere Staatsaktion aus.

Staatsaktionen

- **Einen Plan erhalten:** Nimm den oberen Plan, auf dem mehr Beamte abgebildet sind und lege ihn in Lacerdas Spielbereich. Nimm bei Gleichstand den Plan des blauen Architekten.
- **Beamte einsetzen:** Bewege jeweils 1 Beamten aus Lacerdas Spielbereich in die 2 Amtsstuben, in denen er am wenigsten Beamten hat. Wähle bei Gleichstand die Amtsstube am weitesten links. Lacerdas Beamte werden niemals entfernt.
- **Ein Schiff bauen:** Nimm das oberste Schiff der Werft und lege es in Lacerdas Spielbereich. Du kannst das Schiff regulär verwenden. Bewege den Wirtschaftsmarker 1 Feld nach oben. Lacerda erhält den Einfluss **dieses** Schiffs, zuzüglich dem gesamten Einfluss in **deinem** Portfolio.



- **Waren produzieren:** Lege alle produzierten Waren in Lacerdas Spielbereich und senke regulär die Preise.

- **Audienz beim Kardinal:** Bewege den Kardinal um genau 2 Felder und wirf dann das Klerusplättchen vor dem Kardinal ab. Lacerda erhält die Anzahl an Perücken, die auf der Rückseite des Plättchens abgebildet sind.

Hast du den Kardinal auf oder über das Feld mit dem Kirchenschatz-Symbol bewegt, bewege den Wirtschaftsmarker um ein Feld nach oben. Hast du den Kardinal auf oder über das Feld mit dem Symbol für kirchlichen Einfluss bewegt, löse die Wertung der Kirche aus. Lacerda hat keine Klerusplättchen, daher wirft er bei der Wertung auch keine ab. Er erhält aber immer Einfluss in Höhe des Einflusses seiner Schiffe, zuzüglich dem gesamten Einfluss im oberen Bereich **deines** Portfolios.

- **Gunstplättchen erlangen:** Lacerda nimmt ein Gunstplättchen eines Adeligen, von dem er noch keines besitzt, in der Reihenfolge Baumeister, Minister, König.

Er folgt deinen Besuchen immer, wenn er das passende Gunstplättchen hat. Dabei gibt er Einfluss gemäß den üblichen Regeln aus und führt immer die Adelsaktion aus.

3. Führe seine Adelsaktion aus

Lacerda gibt regulär Einfluss aus, um die Adelsaktion des Adeligen auszuführen, bei dem seine **Höflingsfigur** steht. Hat er nicht genug Einfluss, bezahlt er den Rest in Perücken, gemäß den üblichen Regeln.

Adelsaktionen

Mit dem entsprechenden Gunstplättchen kannst du Lacerdas Besuch regulär folgen.

Ein Geschäft errichten

- Lacerda wählt immer das freie Grundstück im Stadtzentrum, welches ihm sofort die meisten Perücken bringt.
- Bei einem Gleichstand wählt er davon das Grundstück am weitesten links in der obersten möglichen Reihe.



- Sind auf dem gewählten Grundstück zwei verschiedene Geschäftsarten möglich, richtet Lacerda den Eingang nach links aus.
- Lacerda ignoriert den Bonus des Grundstücks.
- Lacerda zahlt nichts für das Grundstück. Er nimmt den Trümmerwürfel mit den niedrigsten Kosten aus der Reihe oder Spalte des Grundstücks und legt ihn in seinen Spielbereich.



- Hat er die Wahl zwischen mehreren Trümmerwürfeln mit den niedrigsten Kosten, nimmt er davon den Trümmerwürfel unterhalb der Spalte.
- Lacerda wertet das Geschäft gemäß den üblichen Regeln.

Zwei Erlasse nehmen

- Lacerda nimmt die 2 Erlasse von der linken Seite der Auslage. Lege sie in seinem Spielbereich. Verschiebe anschließend alle Karten nach links und fülle die Auslage wieder auf.



- Lacerda erhält bei der Schlusswertung für jeden Erlass 3 Perücken, statt der aufgedruckten Anzahl.
- Deckst du Erlass 69 auf, wirf ihn sofort ab und zeihe eine neue Karte.

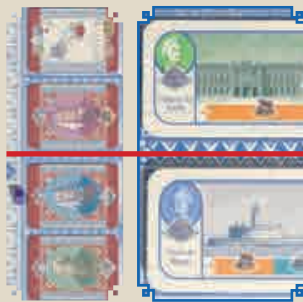
Ein öffentliches Gebäude eröffnen

- Lacerda eröffnet öffentliche Gebäude immer auf dem Bauplatz, der ihm sofort die meisten Perücken bringt. Betrachte dazu die Anzahl an Perücken, die er erhält, abzüglich der Perücken, die du erhältst.

Bei einem Gleichstand wählt er davon den Bauplatz, der dem westlichen Ende der Reihe D im Uhrzeigersinn am nächsten liegt.



Bringen ihm beide verfügbaren öffentliche Gebäude die meisten Perücken, entscheidet die Position des Helfers, welches Gebäude er eröffnet.



Steht der Helfer oberhalb des Königs- oder Wirtschaftsstapels, eröffnet Lacerda das Gebäude des grünen Architekten, andernfalls das des blauen.

Lacerda benötigt keine Pläne zum Eröffnen öffentlicher Gebäude. Er versetzt keine Beamte und stellt auch keine ein. Er ignoriert die Boni, legt jedoch beide Trümmerwürfel des Bauplatzes in seinem Spielbereich.

4. Wirf eine Politikkarte aus der Auslage ab

Wirf wenn möglich die oberste Politikkarte des Stapels ab, über dem sich der Helfer befindet.



5. Bewege den Helfer

Bewege den Helfer zum nächsten Kartenstapel oder vom letzten wieder zurück zum ersten. Überspringe dabei leere Felder.



Ende einer Epoche

Lacerda erhält 1 Perücke für jeden Trümmerwürfel in seinem Spielbereich.

Ende des Spiels

Führe die Schlusswertung wie für ein Spiel zu zweit durch.

Lacerda erhält Perücken:

1. In Höhe der Ladekapazität all seiner Schiffe.
2. 1 Perücke für jeden seiner Trümmerwürfel.
3. Mehrheiten bei den Geschäftsarten (falls vorhanden).
4. **Keine** Perücken für Geld und Einfluss.
5. 3 Perücken für jeden seiner Erlasse.
6. Mehrheiten bei Beamten auf Plänen. Alle Pläne in Lacerdas Spielbereich gelten als ausgeführt.
7. 2 Perücken für jedes seiner Gunstplättchen.

Ermittle nun, welche Position du am Hofe des neuen Lissabons einnimmst:

HOFNARR

- Du hast weniger Perücken als Lacerda
- oder weniger als 4 Geschäfte
- oder keine einzige Mehrheit
- oder weniger als 5 Réis
- oder weniger als 4 Erlasse.

DIENER BEI HOFE

- Du hast mehr Perücken als Lacerda
- und mindestens 4 Geschäfte
- und mindestens 1 Mehrheit
- und mindestens 5 Réis
- und mindestens 6 Erlasse.

PROTEGÉ DES KÖNIGS

- Du hast mehr Perücken als Lacerda
- und mindestens so viele Geschäfte wie Lacerda
- und mindestens 2 Mehrheiten
- und mindestens 10 Réis
- und mindestens 7 Erlasse
- und mindestens 1 Schiff.

RECHTE HAND DES MARQUIS

- Du hast mehr Perücken als Lacerda
- und mehr Geschäfte als Lacerda
- und mindestens 3 Mehrheiten
- und mindestens 20 Réis
- und mindestens 8 Erlasse
- und mindestens 2 Schiffe.

Autoren des Solospiels: Julián Pombo & Vital Lacerda
Vielen Dank an alle Testspieler für ihr Feedback und ihre Vorschläge.