

CONCORDIA SOLITARIA



Spielmaterial

4 Würfel



Architekt-
Würfel



Tribun/Kolonist-
Würfel



Merkator-
Würfel



Senator/Konsul-
Würfel

72 Spielkarten



27 Solitaria Karten



38 Solitaria Team Karten



5 Sonderkarten



2 Karten für
eine Variante

Dieses Heft enthält die Solo-Regeln von Solitaria und auf Seite 12 eine Variante, die das Spiel zu dritt mit nur 2 Spielern erlaubt.

Die Regeln für das kooperative Solitaria-Teamspiel befinden sich in dem zweiten Heft.

Spielidee des Solospiel

In Solitaria wetteiferst du mit deinem Gegenspieler Contrarius um den Spielsieg. Spiele wie gewohnt eine deiner Handkarten aus und führe die damit verbundene Aktion nach den üblichen Regeln von *Concordia* aus. Anschließend reagiert Contrarius mit der auf derselben Karte angegebenen Reaktion. So spielst du Zug um Zug jeweils eine Karte aus bis eine der aus *Concordia* bekannten Endbedingungen eintritt (15. Haus gebaut oder letzte Personenkarte der Kartenauslage erworben). Es können auch mehrere Spiele in Folge zu einer Kampagne mit zunehmender Schwierigkeit zusammengeführt werden.

Contrarius besitzt Häuser und Kolonisten sowie Personenkarten in seiner eigenen Kartenauslage. Allerdings spielt er keine Personenkarten aus. Seine Aktionen werden allein durch die von dir ausgespielten Personenkarten bestimmt. Während des Spiels erhält Contrarius durch seine Reaktion auf manche Personenkarten zusätzliche Siegpunkte, die er sofort mit seinem Zählstein auf der Siegpunkteleiste markiert. Contrarius Häuser, Kolonisten und Personenkarten werden wie bei *Concordia* üblich in der Endwertung gewertet. Contrarius hat kein Lagerhaus, keine Waren und keine Sesterzen.

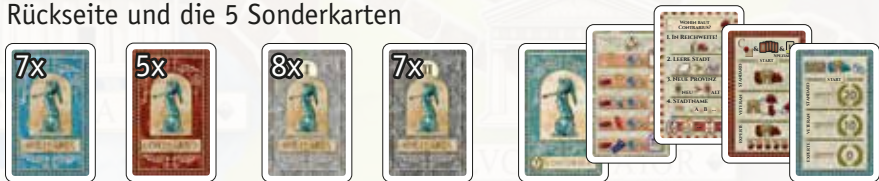
Benötigtes Spielmaterial

Aus *Concordia* bzw. *Concordia Venus* werden die folgenden Materialien benötigt:

- 1 Spielplan, sowie die Stadt- und Bonusplättchen
- 2 Sets an Holzfiguren bestehend aus jeweils 15 Häusern, 3 Land- und 3 Seekolonisten sowie dem Zählstein. Wähle eine Farbe für Contrarius und eine für dich.
- 1 Lagerhaus deiner gewählten Spielerfarbe
- Die Waren und Sesterzen

Aus *Solitaria* werden benötigt:

- Die 4 Würfel
- Die 27 Solitaria-Karten mit der geflügelten Göttin Concordia auf der Rückseite und die 5 Sonderkarten



Spielaufbau






Baue den Spielplan inklusive der Stadtplättchen und Bonusplättchen der Provinzen wie gewohnt auf. Lege die Waren und die Sesterzen als Vorrat bereit.

Die Solitaria Personenkarten der Stapel I und II werden jeweils gemischt und der Stapel I auf den Stapel II gelegt. Der so entstandene Kartenstapel wird neben die Kartenablage gelegt und wie üblich wird die offene Kartenauslage mit den 7 obersten Karten gefüllt. Lege auch die Concordia Karte bereit.

Contrarius

Die 5 Solitaria Personenkarten von Contrarius (bordeaux-rote Rückseite) werden als offene Auslage neben dem Spielplan ausgelegt. Außerdem erhält er als 6. Personenkarte die von links nach rechts gesehen erste Spezialisten-Karte aus der Kartenauslage (Maurer, Bauer oder Schmied). Fülle anschließend die Kartenauslage wie üblich auf. Die 15 Häuser und 6 Kolonisten für Contrarius werden neben seinen 6 offenen Karten bereitgelegt und der Zählstein startet auf Position 0 der umlaufenden Siegpunkteleiste.

Dein Spielaufbau

Wie üblich werden 2 Kolonisten auf dem Spielplan platziert und das Lagerhaus wird mit 6 Waren (1x , 1x , 1x , 1x , 2x ) und den 4 weiteren Kolonisten befüllt. Die 7 türkisen Solitaria Personenkarten bilden deine Handkarten. Zudem erhältst du 6 Sesterzen.

Spielaufbau und Schwierigkeitsgrad

Wähle einen Schwierigkeitsgrad und schließe den Spielaufbau damit wie folgt ab:

Standard


Contrarius platziert 1 Land- und 1 Seekolonisten in der Hauptstadt. Du selbst beginnst das Spiel mit 20 Siegpunkten. Setze deinen Zählstein auf die 20 der umlaufenden Siegpunkteleiste.

Veteran

Contrarius setzt 1 Haus in die wertvollste zur Hauptstadt benachbarte Stadt (meist Tuch oder Wein). Auf den Weg zwischen der Hauptstadt und dieser Stadt setzt er einen Kolonisten. Gibt es einen Seeweg und einen Landweg zu dieser Stadt, entscheidest du, welchen der beiden Kolonisten er aufbaut. Den anderen Kolonisten stellt er auf den Weg zur nächstwertvollen Nachbarstadt, die dieser Kolonist erreichen kann.

Du selbst beginnst das Spiel mit 10 Siegpunkten. Setze deinen Zählstein auf die 10.

Experte

Contrarius platziert 1 Land- und 1 Seekolonisten in der Hauptstadt. Außerdem stellt er jeweils 1 Haus auf die 10, 20, 30, 40 und 50 der umlaufenden Siegpunkteleiste. Seine übrigen Häuser verbleiben in seinem Vorrat. Im Verlauf des Spiels erhält Contrarius durch manche seiner Reaktionen sofort Siegpunkte. Wenn Contrarius dadurch mit seinem Zählstein auf oder über ein Haus zieht, das auf der Siegpunkteleiste platziert ist, nimmt er dieses Haus und baut es in einer Stadt auf dem Spielplan auf (nutze den Merkator-Würfel ). Falls Contrarius durch eine seiner Reaktionen ein Haus bauen soll, aber sein Vorrat bereits leer ist, nimmt er das hinterste Haus von der Siegpunkteleiste. Die genauen Bau-Regeln für Contrarius befinden sich auf Seite 9.

Du selbst beginnst das Spiel ohne Siegpunkte. Setze den Zählstein auf die 0.

Beispiel: Standard



Das Bild zeigt den Aufbau des Spiels für den Standard-Schwierigkeitsgrad. Links ist der Vorrat von Contrarius dargestellt, bestehend aus 10 Spezialisten (1. Spezialist) und 20 Siegpunkten. In der Mitte ist das Spielplan-Board (Italien) zu sehen, auf dem die Städte und die Siegpunkteleiste (0 bis 50) dargestellt sind. Rechts ist der Vorrat des Spielers dargestellt, bestehend aus 10 Siegpunkten und 20 Kolonisten.

Spielablauf

Spiele in jedem Spielzug eine Personenkarte wie üblich aus und führe die zugehörige Aktion aus. Anschließend folgt die Reaktion von Contrarius. Diese befindet sich in Kurzform auf jeder Karte in dem mit C (für Contrarius) markierten hellen Kästchen. Das Spiel endet wenn du oder Contrarius eine der beiden Endbedingungen erfüllt (Seite 10).

Personenkarten

Die Regeln von Concordia bleiben für die Aktionen der Personenkarten bestehen. Die einzige Ergänzung besteht in der neuen Karte „Praefekt mit Praefectus Magnus“.



PRAEFEKT MIT PRAEFFECTUS MAGNUS

Aktion

Wie der Praefekt bei Concordia aber mit doppeltem Warenbonus (2 statt 1).

Reaktion von Contrarius

Contrarius reagiert je nachdem welche Aktion du gewählt hast:

Bei a) Produzieren: Contrarius erhält für jedes Haus das in dieser Provinz steht 1 Siegpunkt, mindestens aber 2 Siegpunkte.

Bei b) Reaktivieren: Contrarius erhält 2 Siegpunkte.



Du hast den Praefekten mit P.M. gespielt und lässt Campania produzieren. Nimm 2 Tuch, da dies die Bonusware ist, und 1 Werkzeug, da du dort ein Haus stehen hast. Contrarius erhält als Reaktion darauf 2 Siegpunkte - in der Provinz steht zwar nur 1 Haus, aber er erhält ja mindestens 2 Siegpunkte.



Nimm in diesem zweiten Fall insgesamt 3 Tuch und 1 Werkzeug. Contrarius erhält 3 Siegpunkte, denn in der Provinz stehen insgesamt 3 Häuser.



PRAEFEKT

Aktion wie bei Concordia

Reaktion von Contrarius

Contrarius reagiert je nachdem welche Aktion du gewählt hast:

Bei a) Produzieren: Contrarius erhält für jedes Haus das in dieser Provinz steht 1 Siegpunkt, mindestens aber 1 Siegpunkt.

Bei b) Reaktivieren: Contrarius erhält 2 Siegpunkte.



DIPLOMAT

Aktion

Kopiere die Aktion einer offen ausliegenden Personenkarte von Contrarius. Diese wird anschließend umgedreht. Du kannst daher jede Personenkarte von Contrarius während des Spiels nur ein einziges Mal kopieren.

Reaktion von Contrarius

Contrarius reagiert entsprechend der Reaktion der kopierten Personenkarte.



Beispiel:

Du kopierst einen offen ausliegenden Praefekten von Contrarius. Damit reaktivierst du die Provinzen und nimmst dir den Geldbonus. Daraufhin reagiert Contrarius indem er 2 Siegpunkte erhält. Anschließend drehst du seinen genutzten Praefekten um, so dass seine Rückseite oben liegt. Diese Karte kann nicht noch mal kopiert werden.



MERKATOR

Aktion wie bei Concordia

Reaktion von Contrarius

Contrarius baut 1 Haus: Nutze den schwarzen Merkator-Würfel um den Warentyp der Stadt zu ermitteln in der er baut. Contrarius folgt den Regeln von „Wohin baut Contrarius?“ um die genaue Stadt zu ermitteln (Seite 9).

Anschließend produziert die Provinz, in der Contrarius sein Haus gebaut hat. Hast du in dieser Provinz Häuser, bekommst du die jeweiligen Waren. Contrarius erhält keine Waren für seine Häuser. Hat die betreffende Provinz bereits produziert, werden statt der Produktion alle Bonusmarker reaktiviert, allerdings nur, wenn insgesamt schon mindestens 3 Bonusmarker das Münzsymbol zeigen. Anderenfalls passiert nichts.



ARCHITEKT

Aktion wie bei Concordia

Reaktion von Contrarius

Nutze den blauen Architekt-Würfel um zu bestimmen, welche der 5 vordersten Karten der Kartenauslage Contrarius nimmt und offen in seine Auslage legt. Danach werden die Karten wie üblich wieder aufgefüllt. Falls die Kartenauslage nicht mehr genügend Karten hat, nimmt Contrarius statt der gewürfelten die erste Karte.

Beispiel:

Du würfelst eine 3. Nimm die Personenkarte aus der dritten Position der Kartenauslage und lege sie offen zu den bei Contrarius bereits ausliegenden Karten dazu. Fülle anschließend die Kartenauslage wie gewohnt auf.





SENATOR und KONSUL



Aktion wie bei Concordia

Reaktion von Contrarius

Contrarius baut 1 Haus: Nutze den weißen Senator/Konsul-Würfel um den Warentyp der Stadt zu ermitteln in der Contrarius baut. Um die genaue Stadt zu ermitteln folgt Contrarius den Regeln von „Wohin baut Contrarius?“ (Seite 9).



TRIBUN

Aktion wie bei Concordia

Reaktion von Contrarius

Contrarius reagiert in zwei Schritten:

1. Contrarius baut 1 Haus in einer Stadt mit dem Warentyp, der dem besten Spezialisten entspricht (Weber > Winzer > Schmied > Bauer > Maurer). Um die genaue Stadt zu ermitteln folgt Contrarius den Regeln von „Wohin baut Contrarius?“ (Seite 9).
2. Nutze anschließend den roten Tribun/Kolonist-Würfel um zu ermitteln, ob Contrarius entweder 1 neuen Kolonisten oder die vorderste Karte aus Position 1 der Kartenauslage erhält. Falls er einen See- oder Landkolonisten erhält, platziert er diesen in der Hauptstadt. Erhält er eine Personenkarte, wird diese offen in seine Auslage gelegt.



KOLONIST



Aktion wie bei Concordia

Reaktion von Contrarius

Bei a) Kolonisten aufstellen: Nutze den roten Tribun/ Kolonist-Würfel um zu ermitteln, ob Contrarius entweder 1 neuen Kolonisten oder die vorderste Karte aus Position 1 der Kartenauslage erhält. Falls er einen See- oder Landkolonisten erhält, platziert er diesen in der Hauptstadt. Erhält er eine Personenkarte, wird diese offen in seine Auslage gelegt.

Bei b) Geld verdienen: Contrarius erhält 2 Siegpunkte.



SPEZIALISTEN



Aktion wie bei Concordia

Reaktion von Contrarius

Contrarius erhält 3 Siegpunkte.



Wohin baut Contrarius?

- Würfle den weißen Senator-Würfel oder den schwarzen Merkator-Würfel wie auf der jeweiligen Personenkarte angegeben. Das Ergebnis dieses Wurfes bestimmt den Warentyp der Stadt in der Contrarius bauen möchte. Wird „S“ gewürfelt, entspricht der Warentyp dem besten Spezialisten den Contrarius besitzt (Weber > Winzer > Schmied > Bauer > Maurer).
- Für die konkrete Auswahl der Stadt des erwürfelten Warentyps gelten folgende Regeln:
 1. Contrarius kann nur in Städten bauen, die er mit seinen Kolonisten **erreichen** kann und in denen er bisher kein Haus gebaut hat. Die Anzahl seiner möglichen Schritte entspricht wie üblich der Anzahl seiner Kolonisten und der zu erreichende Weg zur Stadt muss frei sein.
 2. Stehen weiterhin mehrere Städte zur Auswahl wählt Contrarius wenn möglich eine **leere Stadt** (ohne Häuser). Nur wenn keine leere Stadt erreichbar ist, baut er dort wo bereits Häuser stehen.
 3. Stehen weiterhin mehrere Städte zur Auswahl wählt Contrarius eine für ihn **neue Provinz**. Nur wenn keine neue Provinz erreichbar ist, baut er in einer Provinz, in der er bereits in anderen Städten Häuser besitzt.
 4. Ist die Stadt damit immer noch nicht eindeutig bestimmt, baut Contrarius in alphabetischer Reihenfolge bezogen auf die Städtenamen (z.B. **AQUILEIA** > **SYRACUS**).
- Contrarius bewegt einen Kolonisten auf kürzestem Weg neben die Stadt in der er ein Haus baut. Bei mehreren Möglichkeiten entscheidest du welcher Kolonist sich auf welchen angrenzenden Weg bewegt.
- Falls keine Stadt des gewünschten Warentyps möglich ist, versucht Contrarius ein Haus in einer Stadt des nächstniedrigeren Warentyps zu bauen (Tuch > Wein > Werkzeug > Nahrung > Ziegel). Falls keine Ziegel-Stadt möglich ist, baut Contrarius in einer Tuch-Stadt.

Beispiel: Contrarius baut 1 Haus

Contrarius baut laut Würfelwurf in einer Nahrungsstadt. Die 5 umkreisten Nahrungsstädte stehen zur Wahl: Stadt A liegt außerhalb der Reichweite (siehe 1) und scheidet damit als Bauplatz aus, denn Contrarius kann mit 2 Kolonisten nur 2 Bewegungsschritte ausführen. Gemäß 2) bevorzugt Contrarius leere Städte und baut daher nicht in Stadt B. Gemäß 3) bevorzugt Contrarius neue Provinzen. Da er in der Provinz von Stadt C bereits ein Haus besitzt und es Alternativen gibt, scheidet auch Stadt C aus. Gemäß 4) entscheidet er sich schließlich für Stadt E „Aleria“, da diese alphabetisch vor der Stadt D „Genua“ liegt.



Zusätzlich bewegt Contrarius seinen Seekolonisten auf einen der beiden erreichbaren Seewege neben Stadt E „Aleria“.

Ergänzungen zu den Reaktionen von Contrarius

Es kann vorkommen, dass Contrarius nach einem Würfelwurf nicht wie angegeben reagieren kann. In diesen Fällen gilt folgendes:

- **Haus bauen:** Kann Contrarius gar kein Haus bauen, stellt er stattdessen einen Kolonisten auf. (Mit dem roten Tribun/Kolonist-Würfel einen Kolonisten erwürfeln.)
- **Kolonisten aufstellen:** Hat Contrarius keinen Landkolonisten mehr im Vorrat, stellt er einen Seekolonisten auf und umgekehrt. Hat Contrarius bereits alle sechs Kolonisten aufgestellt, nimmt er stattdessen die 1. Karte aus der Auslage.
- **Karte nehmen:** Wurde eine Karte erwürfelt, die in der Auslage nicht mehr vorhanden ist, erhält er die 1. Karte. Sind gar keine Personenkarten mehr in der Auslage (sehr selten), baut Contrarius stattdessen mit dem weißen Senator/Konsul-Würfel ein Haus.

Spielende

Wer die letzte Personenkarte aus der Kartenauslage nimmt oder sein letztes Haus baut, leitet damit das Spielende ein und erhält außerdem die Concordia Karte, die 7 Siegpunkte wert ist. Falls Contrarius das Spielende einleitet, spielst du noch eine Personenkarte und führst deren Aktion aus, ohne dass Contrarius noch darauf reagiert. Leitest du selbst das Spielende ein, endet das Spiel nach der entsprechenden Reaktion von Contrarius.

Endwertung

Die Endwertung erfolgt nach den üblichen Regeln des *Concordia* Grundspiels. Contrarius wertet die Gottheiten auf allen seinen offenen und verdeckten Personenkarten nach den üblichen Regeln.

Bei Punktegleichstand entscheidet der Besitz der Concordia Karte.

Kampagne

Eine Solitaria-Kampagne besteht aus mehreren aufeinanderfolgenden Spielen. Beginne mit einem Spiel der Schwierigkeit Standard und somit auch mit 20 Siegpunkten (Seite 3).

- Gewinnst du, so reduzierst du für das nächste Spiel deine Startsiegpunkte um ein fünftel deines Vorsprungs zu Contrarius (abgerundet). *Beispiel: Wenn du das erste Spiel mit 10 Siegpunkten Vorsprung gewonnen hast, beginnst du das zweite Spiel mit $20 - 2 = 18$ Siegpunkten.*
- Verlierst du, so bekommst du im nächsten Spiel die gleichen Siegpunkte wie im Spiel zuvor.

Sobald du das nächste Spiel 0 oder weniger Siegpunkten starten würdest hast du die Kampagne erfolgreich abgeschlossen. Jetzt bist du für die Stufe Veteran bereit.

Varianten

Concordia Salsa

Salz-Städte: Als Reaktion auf den Tribun baut Contrarius bevorzugt 1 Haus in einer Salz-Stadt, statt für seinen besten Spezialisten. Gleiches gilt, wenn beim Senator/Konsul-Würfel das „S“ erscheint.

Forumskarten: Contrarius beginnt das Spiel mit einer zufällig gezogenen blauen Forumskarte. Immer wenn du beim Tribun eine Forumskarte wählst, nimmt sich Contrarius die vorderste Forumskarte. Contrarius nutzt die Forumskarten aber nicht als solche. Er erhält bei der Endabrechnung 3 Siegpunkte je blauer Forumskarte und 2 je grüner Forumskarte. Für Victoria erhält Contrarius allerdings 5 Siegpunkte.

Fischmarkt aus der Balearica Erweiterung

Immer wenn du am Fischmarkt mit Fisch bezahlst, gibst du diese Fische Contrarius statt sie zurück in den allgemeinen Vorrat zu legen. Contrarius benutzt den Fischmarkt nicht selber, sondern erhält in der Endwertung 1 Siegpunkt pro Fisch. Wenn Contrarius als Reaktion auf deinen Merkator eine Provinz produzieren lässt, gelangt deren Bonusware Fisch ebenfalls in seinen Vorrat.

Concordia Gallia

Contrarius versucht priorisiert seine 1. Hafenstadt zu bauen, noch bevor Punkt 2. von „Wohin baut Contrarius?“ (Seite 9) zur Anwendung kommt.

Concordia Aegyptus

Contrarius priorisiert eine 1. Hafenstadt am roten Meer beim Bauen (noch vor Punkt 2. von „Wohin baut Contrarius?“) und stellt dort einen Seekolonisten auf sobald er das nächste mal einen Kolonisten bekommt. Ebenso baut er priorisiert Nil aufwärts. Übrige Bewegungsschritte nutzt er, um die beiden Bonusfelder zu erreichen.

Varianten im Schwierigkeitsgrad

Die drei Grund Schwierigkeitsgrade Standard, Veteran und Experte wurden bereits im Spielaufbau (siehe Seite 3) erläutert. Solitaria kann sich in der Schwierigkeit aber auch ändern, wenn du verschiedene Spielpläne nutzt. Allgemein gilt: je kleiner der Spielplan (Anzahl Städte), desto schwieriger wird das Spiel. Concordia Neulinge können das Standardspiel auch mit 40 statt 20 Siegpunkten starten, um das Spiel besser kennenzulernen.

Erhöhte Schwierigkeit: Starker Veteran

Contrarius beginnt das Spiel mit 2 Häusern, jeweils 1 in beiden anfangs an seine Kolonisten angrenzenden Städten.

Erhöhte Schwierigkeit: Starker Experte

Reduziere die Distanz zwischen den 5 Häusern auf der Siegpunkteleiste: Platziere die Häuser zum Beispiel auf 9, 18, 27, 36 und 45, oder sogar auf 8, 16, 24, 32 und 40.

Contrarius als dritter Spieler

Contrarius kann auch in einem regulären Spiel zu zweit als dritter Spieler mit hinzugenommen werden. Dies führt gegenüber dem Spiel zu zweit zu einem schärferen Wettbewerb um die Bauplätze auf dem Spielplan und um die Personenkarten. Für diese Variante benötigt ihr zusätzlich eine komplette Spielerausstattung und den Praefectus Magnus aus Concordia. Die in Solitaria enthaltenen „Praefekten mit Praefectus Magnus“ werden nun wie eine normale Personenkarte „Praefekt“ verwendet (d.h. nur 1 Bonusware; mindestens 1 Siegpunkt für Contrarius).

Der Startspieler verwendet die regulären Startkarten aus Concordia und beginnt das Spiel mit 6 Sesterzen, beim Ausspielen seiner Karten gibt es **keine Reaktion von Contrarius**, auch wenn es sich um Kaufkarten handelt, auf denen eine Reaktion von Contrarius angegeben ist. Der andere Spieler erhält 7 Sesterzen, den Praefectus Magnus und die 7 türkisen Startkarten aus Solitaria. Der Praefectus Magnus zirkuliert nur zwischen den beiden Spielern. Der Diplomat funktioniert wie bei Concordia, es werden also nicht die Karten von Contrarius kopiert, sondern die des Mitspielers.

Für die Kartenauslage werden die Stapel I und II aus Solitaria sowie ein zusammengestellter Stapel III verwendet. Dieser dritte Stapel besteht aus den 6 Personenkarten, die auf ihrer Rückseite mit einer kleinen Concordia Göttin und der III markiert sind: den 2 Karten nur für diese Variante und 4 Karten aus dem Solitaria-Teamspiel. Wählt nun eure Schwierigkeit und dreht die beiden Spielaufbau Karten danach um, damit ihr sie als Veto-Karten verwenden könnt.

Spielt abwechselnd jeweils eine Personenkarte aus und führt die zugehörige Aktion aus. Nach der Aktion des 2. Spielers wird nachfolgend die auf der Karte angegebene Reaktion von Contrarius ausgeführt.



VETO-Karten

Du kannst dein Veto genau einmal im Spiel nutzen, um einen ungünstigen Würfelwurf zu wiederholen.

(Anmerkung: Die Veto Karten werden nur in dieser Variante verwendet.)



Karten des dritten Stapels