



.....
Dieses Heft enthält nur die Regeln für das kooperative Solitaria-Teamspiel. Die Auflistung des Spielmaterials, sowie die Solo-Regeln und Varianten befinden sich im anderen Heft.
.....

Spielidee des kooperativen Teamspiels

Das *Solitaria*-Teamspiel bietet die Möglichkeit zu zweit *Concordia* zu Spielen, ohne dass es zu dem „harten“ Wettbewerb eines normalen *Concordia* 2er Spiels kommt. Im kooperativen Teamspiel wetteifert ihr als 2er Team mit eurem Gegenspieler *Contrarius* um den Spielsieg. Ihr gewinnt oder verliert gemeinsam. Somit gilt es nicht nur die eigenen, sondern auch die Ideen und Ziele des Partners* im Auge zu behalten. Im Teamspiel werden die Aktionen der ausgespielten Personenkarte von dir und zusätzlich von deinem Partner ausgeführt. Anschließend reagiert *Contrarius* auf deine Aktion - nicht jedoch auf die Aktion deines Partners!

So spielt ihr Zug um Zug jeweils eine Karte aus bis eine der Endbedingungen eintritt (15. Haus gebaut oder letzte Kaufkarte erworben).

Anhand der Schlusswertung wird dann ermittelt wie gut ihr gegenüber *Contrarius* abgeschnitten habt.

Contrarius besitzt Häuser und Kolonisten sowie Personenkarten in seiner eigenen Kartenauslage. Allerdings spielt er keine Personenkarten aus. Seine Aktionen werden allein durch eure 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.

Das *Solitaria*-Teamspiel basiert im wesentlichen auf den Grundzügen von *Concordia Venus* und dem *Solitaria*-Solospiel.

Diese Regel enthält alle Abweichungen zur normalen *Concordia* Regel. Daher wird die Regel des *Solitaria*-Solospiels nicht benötigt. Wer bereits die Regeln für das *Solitaria*-Solospiel kennt, braucht bei dieser Regel nur die grau hinterlegten Passagen zu beachten, diese beschreiben die Änderungen zum Solospiel.

* Der Begriff Spieler oder Partner wird hier zur Vereinfachung der Sprache benutzt und steht für alle, die dieses Spiel spielen.

Benötigtes Spielmaterial

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

- 1 Spielplan, sowie die Stadt- und Bonusplättchen
- 3 Sets an Holzfiguren bestehend aus jeweils 15 Häusern, 3 Land- und 3 Seekolonisten sowie dem Zählstein. Wählt eine Farbe für Contrarius und jeweils eine für euch.
- 2 Lagerhäuser in euren Farben
- Die Waren und Sesterzen



Architekt-
Würfel



Tribun/Kolonist-
Würfel



Merkator-
Würfel



Senator/Konsul-
Würfel

Aus *Solitaria* werden benötigt:

- Die 4 Würfel
- Die 38 Solitaria-Team-Karten mit der Göttin Venus auf der Rückseite und die 5 Sonderkarten



Spielaufbau






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

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

Contrarius

Die 5 Solitaria-Team-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.

Euer Spielaufbau

Ihr platziert je 1 Land- und 1 Seekolonisten in der Hauptstadt und füllt eure Lagerhäuser mit den 6 Waren (1x , 1x , 1x , 1x , 2x ) und euren 4 weiteren Kolonisten. Die 6 rosa Solitaria-Team-I Karten bilden die Handkarten von Spieler 1, der das Spiel beginnt und die 6 lila Solitaria-Team-II Karten die Handkarten von Spieler 2. Zudem erhaltet ihr je 6 Sesterzen.

Spielaufbau und Schwierigkeitsgrad

Wählt einen Schwierigkeitsgrad und schließt den Spielaufbau damit wie folgt ab:

Standard

Contrarius platziert 1 Land- und 1 Seekolonisten in der Hauptstadt.

Ihr beginnt das Spiel jeweils mit 20 Siegpunkten. Markiert diese mit euren Zählsteinen auf der umlaufenden Siegpunktleiste.

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.

Ihr beginnt das Spiel jeweils mit 10 Siegpunkten. Markiert diese mit euren Zählsteinen auf der umlaufenden Siegpunktleiste.

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 Siegpunktleiste. Seine übrigen Häuser verbleiben in seinem Vorrat. Im Verlauf des Spiels erhält Contrarius durch manche seiner Reaktionen sofort Siegpunkte. Wenn

Contrarius



+ 1. Spezialist




Spieler 1



Spieler 2



Beispielaufbau: Teamspiel Standard

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 12.

Ihr beginnt das Spiel jeweils ohne Siegpunkte. Markiert mit euren Zählsteinen jeweils die 0 der umlaufenden Siegpunkteleiste.

Spielablauf und Besonderheiten des Teamspiels

Spielzug und Reaktion von Contrarius

Bist du am Zug spielst du eine Personenkarte aus, legst sie offen auf deinen Stapel und führst deren Aktionen aus. Danach nutzt dein Partner ebenfalls diese Personenkarte und führt deren Aktionen aus. Dein Partner selbst spielt dabei keine Karte aus (Ausnahmen: Legatus und Prokonsul). Anschließend folgt die Reaktion von Contrarius. Diese befindet sich in Kurzform auf jeder Karte in dem mit C (für Contrarius) markierten hellen Kästchen. **Contrarius reagiert nur auf die erste Aktion**, nicht auf die nachfolgende Aktion des Partners. Im nächsten Zug spielt dann dein Partner eine Personenkarte aus usw. Das Spiel endet, wenn einer von euch oder Contrarius eine der beiden Endbedingungen erfüllt (Seite 10).

Beispiel:

Du spielst die Karte Praefekt und produziert in einer Provinz mit 2 Häusern. Danach nutzt auch dein Partner deine Karte und produziert in einer Provinz mit 3 Häusern. Anschließend reagiert Contrarius auf deine Aktion und erhält 2 Siegpunkte (siehe Personenkarte Praefekt, Seite 7). Auf die Produktion deines Partners reagiert Contrarius nicht.

Personenkarten, Waren und Sesterzen

Ihr verwaltet euren Besitz grundsätzlich getrennt. Es werden niemals Waren oder gar Handkarten ausgetauscht. Einzig die Sesterzen bilden eine Ausnahme. Benötigt ihr für eine Aktion noch Sesterzen (z.B. beim Architekt oder Merkator), so dürft ihr euch den fehlenden Betrag von eurem Partner nehmen!

Kommunikation

Jeder Partner entscheidet allein für sich, welche Karte er ausspielt und was er mit seinen Aktionen bewirken möchte. Die Entscheidungen des Partners sind dabei stets zu respektieren, also auch, wenn sie den eigenen Ideen oder Absichten nicht entsprechen. Es wird empfohlen, sich vor Spielbeginn gemeinsam darauf zu verständigen, in welchem Ausmaß eine Kommunikation vielleicht doch zulässig sein soll.

Personenkarten

Die Regeln von *Concordia* bleiben für die Aktionen der Personenkarten bestehen. Die Aktionen der neuen Karten „Praefekt mit Praefectus Magnus“, „Legatus“, „Praetor“, „Prokonsul“ und die Auswahlkarten werden im folgenden beschrieben.



ARCHITEKT

Aktion wie bei Concordia

Reaktion von Contrarius

Nutzt 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 erwürfelten 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 ausliegenden Karten dazu. Fülle anschließend die Kartenauslage wie gewohnt auf.



DIPLOMAT

Aktion

Kopiere die Aktion einer offen ausliegenden Personenkarte von Contrarius. Dein Partner nutzt ebenfalls die so kopierte Karte. Diese wird anschließend umgedreht. Ihr könnt daher eine Personenkarte von Contrarius während des Spiels nicht erneut 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, dein Partner produziert. Daraufhin reagiert Contrarius auf deinen Geldbonus und erhält 2 Siegpunkte. Anschließend drehst du seinen genutzten Praefekt um, so dass die Rückseite oben liegt. Diese Karte kann nicht nochmal kopiert werden.





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.



LEGATUS

Aktion

Der Legatus ist eine Aufforderung an deinen Partner, eine bestimmte Personenkarte auszuspielen, statt selbst eine Karte zu spielen. Du darfst deinem Partner eine Karte aus seiner Kartenhand vorschlagen; dein Vorschlag ist jedoch nicht bindend. Die letztlich von deinem Partner ausgespielte Karte gilt wie üblich für beide Teampartner, wobei jetzt dein Partner mit der Ausführung beginnt und somit auch Contrarius nur auf seine Aktion reagiert.

Anmerkung: Die generelle Spielreihenfolge ändert sich beim Spielen eines Legatus nicht.

Reaktion von Contrarius

Contrarius reagiert auf die Karte deines Partners.

Beispiel:

Du möchtest gerne bauen, hast aber im Gegensatz zu deinem Partner keinen Architekten auf der Hand. Du spielst daher den Legatus und schlägst deinem Partner den Architekten vor. deinem Partner gefällt dein Vorschlag, er spielt seinen Architekten und ihr baut. Anschließend erhält Contrarius als Reaktion auf den Architekten 1 Karte. Dein Partner ist nun mit dem nächsten Zug an der Reihe und spielt eine Personenkarte aus.





MERKATOR

Aktion wie bei Concordia

Reaktion von Contrarius

Contrarius baut 1 Haus: Nutzt 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 12).

Anschließend produziert die Provinz, in der Contrarius sein Haus gebaut hat. Habt ihr in dieser Provinz Häuser, bekommt ihr 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 Münzsymbold zeigen. Anderenfalls passiert nichts.



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.





PRAEFEKT MIT PRAEFECTUS 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.



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



Blau nimmt insgesamt 3 Tuch und 1 Werkzeug. Sein Partner (Schwarz) bekommt 1 Werkzeug. Unabhängig davon ob dein Partner selber produziert oder reaktiviert, erhält Contrarius 4 Siegpunkte, denn Blau hat die Personenkarte ausgespielt und in Campania produziert, dort stehen insgesamt 4 Häuser.



Aktion

Wie der Senator, allerdings darfst du nur 1 Personenkarte aus der Auslage kaufen und auf die Hand nehmen.

Die Kartenauslage wird erst wieder aufgefüllt, nachdem ihr beide eure Käufe abgeschlossen habt.

Reaktion von Contrarius

Je nach Karte erhält Contrarius 2 Siegpunkte oder Contrarius baut 1 Haus: Nutzt den weißen Senator/Konsul-Würfel um den Warentyp der Stadt zu ermitteln in der er baut. Um die genaue Stadt zu ermitteln folgt Contrarius den Regeln von „Wohin baut Contrarius?“ (Seite 12).

PRAETOR





PROKONSUL

Aktion

Du darfst ohne Zusatzkosten 1 Personenkarte aus der Auslage kaufen und auf die Hand nehmen, wie beim Konsul. Anschließend spielt dein Partner eine eigene Handkarte aus und nutzt deren Aktionen nur für sich selbst. Einen Legatus darf dein Partner nicht ausspielen. Die Kartenauslage wird erst wieder aufgefüllt, wenn ihr beide euren Zug beendet habt.

Anmerkung: Die generelle Spielreihenfolge ändert sich beim Spielen eines Prokonsuls nicht.

Reaktion von Contrarius

Contrarius baut 1 Haus: Nutze den weißen Senator/Konsul-Würfel um den Warentyp der Stadt zu ermitteln in der er baut. Um die genaue Stadt zu ermitteln folgt Contrarius den Regeln von „Wohin baut Contrarius?“ (Seite 12).

Contrarius reagiert nicht auf die Karte deines Partners.



SPEZIALISTEN

Aktion wie bei Concordia

Reaktion von Contrarius

Contrarius erhält 3 Siegpunkte.





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 den Contrarius besitzt (Weber > Winzer > Schmied > Bauer > Maurer). Um die genaue Stadt zu ermitteln folgt Contrarius den Regeln von „Wohin baut Contrarius?“ (Seite 12).

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.



AUSWAHLKARTEN MIT 2 PERSONEN

Aktion

Du wählst eine der beiden Personen und führst die damit verbundene Aktion aus. Danach muss dein Partner die andere Person auswählen und deren Aktion ausführen.

Reaktion von Contrarius

Contrarius reagiert auf deine gewählte Person und deren Aktion. Contrarius reagiert nicht auf die Person/Aktion des Partners.

Beispiel:

Du spielst die Auswahlkarte Praefekt/Architekt und wählst den Architekt. Nachdem du gebaut hast kann dein Partner nur den Praefekt und dessen Aktionen ausführen und entscheidet sich für den Geldbonus. Anschließend reagiert Contrarius auf deinen Architekt und nimmt eine Karte.



Ergänzungen zu den Regeln 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 Lagerhaus, 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, spielt ihr noch eine Personenkarte und führt beide deren Aktion aus, ohne dass Contrarius noch darauf reagiert. Leitet einer von euch das Spielende ein, kann gegebenenfalls noch dein Partner seine Aktion ausführen. Das Spiel endet dann mit der Reaktion von Contrarius.

Endwertung

Die Endwertung erfolgt nach den üblichen Regeln des *Concordia* Grundspiels. Einige Personenkarten zeigen 2 Gottheiten. Diese zählen wie 2x Saturnus oder 2x Jupiter.

VENUS-Göttin

Für jede Provinz in der du und dein Partner mit mindestens 1 Haus vertreten seid, erhältst du 1 Siegpunkt. (Maximale Punkte je Karte = Anzahl der Provinzen.) Contrarius erhält 1 Siegpunkt für jede Provinz in der er und mindestens einer von euch vertreten seid.

Ihr wertet zunächst jeder für sich. Euer Team Ergebnis erhaltet ihr, indem ihr eure Punkte im Anschluss mittelt. *Beispiel: Ihr habt einzeln 100 und 110 Punkte, dann ist euer Team Ergebnis 105 Punkte.*

Contrarius wertet ebenfalls die Gottheiten auf allen seinen offenen und verdeckten Personenkarten.

Bei Punktegleichstand entscheidet der Besitz der Concordia Karte das Spiel.

Wohin baut Contrarius?

- Würfle den weißen Senator/Konsul-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“.