

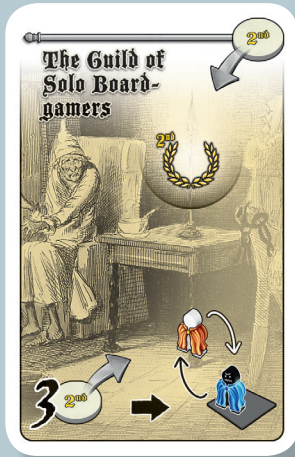
Schlusswertung

Erhalte Siegpunkte für deine Belohnungskarten und deine benachbarten Meister. Du gewinnst, falls du mehr Siegpunkte hast als Boris.

Zu leicht? Spiel gegen Rik!

Nachdem du das Solo-Spiel ein paar mal gespielt hast, möchtest du vielleicht die Schwierigkeit etwas erhöhen und gegen Rik spielen. Für Rik gelten dieselben Regeln wie für Boris, nur dass er 4 Aktionskarten pro Zug spielt.

Spiel '16 Promokarte



Zu Beginn des Spiels lege diese Karte ins Spiel. Diese Zunft gilt nicht als Plättchen und kann nicht gewertet werden. Zunftmitglieder können hier nicht rauf gestellt werden.

Immer wenn du einen Belohnungsmarker erhältst, lege ihn auf diese Zunft. Du kannst jederzeit drei Belohnungsmarker von dieser Zunft entfernen um ein gewertetes Zunft-Plättchen ohne Meister für dich zu werten. Du erhältst nur die Siegpunkte für den ersten Platz und legst eins deiner Zunftmitglieder aus der Zunfthalle als Meister auf das Plättchen. Du kannst diese Zunft-Karte nicht nutzen, wenn du keine Zunftmitglieder auf der Zunfthalle hast.

Credits

Design: Ricky Royal und Tony Boydell
Entwicklung und Layout: Alan und Charlie Paull

Die Zünfte von London

Solo-Regeln

Im Solo-Spiel bist du immer der erste Spieler. Der virtuelle zweite Spieler *Boris* agiert immer nach dir.

Das Solo-Spiel funktioniert genau wie ein Spiel für 2 Spieler, mit folgenden Änderungen:

- Lege nur 2 neutrale Zunftmitglieder auf die Wertungstafel.
- Boris erhält keine Karten und hat auch nie welche auf der Hand.
- Stelle alle Zunftmitglieder von Boris in die Zunfthalle. Boris hat unendlich viele Zunftmitglieder. Falls Boris mehr Zunftmitglieder benötigt, nimm einfach die Figuren der anderen Farben.
- Lege je ein neutrales Zunftmitglied auf die 6 Zunft-Plättchen
 - mit der **niedrigsten** Rangordnungsnummer, falls die **Virginia**-Plantage ausliegt, oder
 - mit der **höchsten** Rangordnungsnummer, falls die **Ulster**-Plantage ausliegt.

Diese liegenden neutralen Zunftmitglieder erhöhen die für die Wertung nötige Menge an Figuren auf den Plättchen um eins, und gelten dabei selber nicht als eine Figur.

Spielerzüge

Du führst deinen Spielerzug immer zuerst aus, bevor Boris am Zug ist.

Boris spielt immer drei Karten. Ziehe dazu nacheinander die obersten drei Aktionskarten. Bewege für jede Karte ein Zunftmitglied von Boris von der Zunfthalle auf ein noch nicht gewertetes Zunft-Plättchen mit demselben Symbol.

Überprüfe dafür alle Plättchen von oben links nach unten rechts, wie bei der Plättchen-Wertung auf Seite 8 der Regeln beschrieben, bis du auf ein Plättchen mit dem Zunftsymbol stößt. Beginne jedoch nicht oben, sondern beim Stadtamtman und wenn du unten rechts angekommen bist, mache oben links weiter, bis du wieder beim Stadtamtman bist.

Es kann später im Spiel passieren, dass es kein nicht gewertetes Zunft-Plättchen mit dem Zunftsymbol mehr gibt. In diesem Fall bewegt Boris für die Karte kein Zunftmitglied und zieht auch keine Ersatzkarte.

Plättchen-Wertung

Denk daran, dass die liegenden neutralen Zunftmitglieder die Zahl der nötigen Figuren auf einem Plättchen erhöhen, aber selber nicht als Figur gelten. Deine neutralen Zunftmitglieder funktionieren normal, wie in der Regel beschrieben.

Die liegenden Neutralen erhöhen die Zahl der nötigen Figuren für eine Wertung.

Falls Boris die Wertung gewinnt, erhält er nur die Siegpunkte. Ignoriere sämtliche andere Belohnungen für Boris. Solltest du mindestens ein Zunftmitglied auf dem Plättchen haben, erhältst du die Belohnung für den zweiten Platz.

Boris bekommt grundsätzlich nur Siegpunkte.

Solltest du ein Plättchen gewinnen, und Boris hat mindestens ein Zunftmitglied auf dem Plättchen, erhält Boris nur die Siegpunkte für den zweiten Platz.

Boris stellt keinen Meister auf gewertete Plättchen.

Stellt keinen Meister auf die Plättchen, die Boris gewinnt. Boris gewinnt keine Gleichstände und erhält auch keine Siegpunkte für benachbarte Plättchen bei der Schlusswertung.

Stadtamtman-Wertung

Am Ende der Plättchen-Wertung in geraden Runden und am Ende der Spielerzüge in ungeraden Runden, drehe das Plättchen auf dem der Stadtamtman steht um und gebe Boris die Siegpunkte für den ersten Platz. Du erhältst keine Siegpunkte egal wie viele deiner Zunftmitglieder auf dem Plättchen stehen. Stelle diese zurück auf die Zunfthalle. Dann bewege den Stadtamtman auf das nicht gewertete Plättchen mit der niedrigsten Rangordnungsnummer.

Drehe das Plättchen mit dem Stadtamtman am Ende jeder Runde und gib Boris die Siegpunkte für den ersten Platz.

Falls es kein Plättchen gibt, auf das der Stadtamtman bewegt werden kann, entferne ihn aus dem Spiel und das Spiel endet am Ende der Runde.

Wachstumsphase

Wenn die Plantage gewertet wird, überprüfe wie viele deiner Zunftmitglieder auf der Plantage stehen.

- **Kein Zunftmitglied:** Boris gewinnt die Plantage und erhält die Siegpunkte der linken Seite. Dann drehe die Plantage um.
- **Genau 1 Zunftmitglied:** Keiner gewinnt die Plantage und Boris erhält die Siegpunkte der rechten Seite. Dann drehe die Plantage um und lege dein Zunftmitglied zurück in den allgemeinen Vorrat.
- **2 oder mehr Zunftmitglieder:** Du gewinnst und erhältst die Belohnung auf der linken Seite. Dann drehe die Plantage um und lege deine Zunftmitglieder zurück in den allgemeinen Vorrat.

Prüfen, ob das Spielende eintritt

Am Ende der Wachstumsphase überprüfe, ob das Spiel zu Ende ist. Das Spiel endet am Ende der 10ten Runde oder vorzeitig am Ende der Runde, in der der Stadtamtman nicht mehr bewegt werden kann.

Es gibt zwei Spielende-Bedingungen.