

Karte 1 von 24

# Cooper Island

## SOLO GEGEN COOPER

Eine Solovariante für Cooper Island von ode.



Hallo, ich bin COOPER. Mit diesem Solodeck aus 24 Karten kannst du alleine gegen mich antreten. Wirst du am Ende mehr Punkte haben als ich?

Führe für dich als Einzelspieler zunächst die üblichen Spielvorbereitungen durch. Lass aber direkt vor dir viel Platz für COOPERS Bereich frei (ca. 20 cm hoch, 60 cm breit) und beachte die folgenden Änderungen:



**1** Baue den Inselplan mit 1 Halbinsel auf. Dafür brauchst du alle 5 Puzzle-teile und 1 Buchtplättchen.

**4** Lege diese 7 Karten „königlicher Auftrag“ für etwas später bereit:



Lege die achte in die Schachtel zurück.

**12** Lege den „Cooper“-Marker in die Schachtel zurück. Lege den Kartografenmarker auf Feld 3 deiner Kartografenleiste.

Karte 2 von 24

Führe im Anschluss die folgenden neuen Vorbereitungsschritte durch:

**13** Nimm die Karten 5 bis 10 dieses Decks, lege sie aufsteigend von links nach rechts direkt vor dir nebeneinander aus und bilde damit **COOPERS Bereich**:



**14**

- Wähle 1 Spielerfarbe für COOPER.
- Lege die 4 normalen Arbeiter und 2 Vorarbeiter seiner Farbe auf Karte 10 seines Bereiches.
- Stelle sein Schiff mit 1 Segel auf dein Hafengebiet (er benötigt nur eins).
- Füge seine 4 Meilensteine **verdeckt** dem allgemeinen Vorrat hinzu.
- Füge dann noch die 4 normalen Arbeiter und 2 Vorarbeiter einer **dritten Farbe** dem allgemeinen Vorrat hinzu.

**15** Wähle 1 **Strategiekarte** (von den Karten 11-14) und lege die anderen 3 in die Schachtel. Führe die auf der Karte angegebenen Spielvorbereitungen durch und schiebe sie dann so unter Karte 5, dass nur noch der untere Teil zu sehen ist (und nicht mehr die Spielvorbereitungen).

Karte 3 von 24

**16** Wähle von den Kartenhälften der Karten 23 und 24 einen **Schwierigkeitsgrad** und lege die andere Karte in die Schachtel. Führe die auf der gewählten Kartenhälfte angegebenen Spielvorbereitungen durch und schiebe die Karte dann so unter Karte 10, dass nur noch die Punktzahl am unteren Rand zu sehen ist.

Du kannst das Spiel jetzt beginnen. Folge dazu einfach dem in COOPERS Bereich beschriebenen Rundenablauf (Phasen a, b, c).

### Spielende und Schlusswertung:

Führe **für dich** die Schlusswertung nach der fünften Runde wie üblich durch. Führe für COOPER jedoch nur die Schritte 1A und 1B der Schlusswertung (Logbücher + Schiffsschritte) durch **und** addiere noch die Punkte des **Schwierigkeitsgrades** hinzu. Wer von euch hat mehr Punkte erreicht?

### Weitere Regeldetails:

- Erhält COOPER Steuerradpunkte, fährt sein Schiff wie üblich im Uhrzeigersinn. Inselchen, über die er zieht, werden einfach ignoriert.
- Erreicht er das Bucht-Wasserfeld oder erneut deinen Hafen, lege 1 Logbuch vom allgemeinen Vorrat (ohne Aktionsausschüttung) neben seinen Bereich. Eine Hafengebühr zahlt er nicht.

- Karte 4 von 24
- Bekommt COOPER Ankerplättchen, werden diese wie üblich unter sein Schiff gelegt und später laut den normalen Regeln wieder abgebaut, wenn er Steuerradpunkte erhält.
  - Die königlichen Aufträge in COOPERS Auftragsauslage werden nie mit Arbeitern besetzt.
  - Königliche Aufträge in deiner Auftragsauslage kannst du wie üblich besetzen (wenn du dir einen Vorarbeiter durch das Erreichen eines Meilensteins holst).

### VARIANTE „Zufällige Inselchen“ (erhöhter Schwierigkeitsgrad):

Mische in der Spielvorbereitung deine Inselchenplättchen und lege sie als verdeckten Stapel in deinen persönlichen Vorrat. Ziehe in jeder Einkommensphase 1 Inselchenplättchen vom Stapel und platziere es wie üblich. Ein Mal im Spiel darfst du das gerade gezogene Plättchen in die Schachtel zurücklegen und 1 weiteres Plättchen ziehen. Dieses Plättchen musst du dann allerdings verwenden (sofern möglich).

**Autor:** Andreas „ode.“ Odendahl nach einer Idee von Matthias Nagy  
**Kartenslayout und Redaktion:** Viktor Kobilke  
**Illustration:** Javier „Inkgolem“ Gonzáles Cava  
 © 2019 Frosted Games, Matthias Nagy, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.  
[www.frostedgames.de](http://www.frostedgames.de)

Ein riesengroßer Dank geht an Carsten Burak und Tobias Rieger für das unermüdliche Testen!

Karte 5 von 24



## COOPERS AUFTRAGSAUSLAGE

**a** Führe deine Einkommensphase wie üblich durch. COOPER führt keine Einkommensphase durch.

**DEINE STRATEGIEKARTE**  
 (Gibt dir einen Bonus für bestimmte Aktionen)

Karte 6 von 24

**b** Ihr seid wie üblich abwechselnd am Zug. COOPER ist immer Startspieler und hat in jeder Arbeiterphase genau **1 Zug mehr** als du.

Wenn COOPER am Zug ist, decke die oberste Karte von seinem Aktionsstapel auf, führe alle Angaben darauf von oben nach unten aus und lege die Karte dann offen auf COOPERS Ablagestapel.

### Weitere Regeln:

Wenn du deinen Arbeiter auf einen Arbeiter von COOPER **oder** der dritten Farbe legst, erhält COOPER:



Außerdem musst **du** die übliche Gebühr (1 Münze oder 1 Ressourcenwürfel) in den allgemeinen Vorrat zahlen. Falls du das nicht kannst oder möchtest, bekommst **du**:



**COOPERS AKTIONSSTAPEL (VERDECKT)**

Karte 7 von 24

Wenn du das freie runde Arbeiterfeld im Aktionsbereich A besetzt, erhältst du **nicht** wie üblich den „Cooper“-Marker. Stattdessen bekommt COOPER:



Wenn du einen **neuen Arbeiter** erhältst (indem du einen deiner erreichten Meilensteine auf ein entsprechendes Anheuerfeld versetzt), lege 1 beliebigen von COOPERS Meilensteinen vom allgemeinen Vorrat verdeckt hier ab (siehe auch Schritt 2 auf Karte 8).

**COOPERS ABLAGESTAPEL (OFFEN)**

Karte 8 von 24

**c** Führe als Erstes COOPERS Aufräumphase wie folgt durch:

- 1) Lege COOPERS Arbeiter vom Inselzentrum zurück auf Karte 10 sowie eventuelle Arbeiter der dritten Farbe in den allgemeinen Vorrat. (Nimm aber noch nicht deine Arbeiter zurück.)
- 2) Sollten auf Karte 7 ein oder mehrere Meilensteine liegen, versetze jeden davon auf je eines der folgenden freien Felder (deiner Wahl) und führe die Aktion aus, die du dabei abdeckst:

Wähle 1 Aktionskarte des **Ablagestapels** und schiebe sie verdeckt **unter** COOPERS Aktionsstapel.

Wähle 1 Aktionskarte des **Ablagestapels**. Diese Karte wird im folgenden Schritt 3 **nicht** mit gemischt, sondern bleibt unterhalb von Karte 7 liegen (sie ist also 1 Runde lang nicht im Spiel.)

Wähle 1 Aktionskarte des **Ablagestapels** und lege sie verdeckt **auf** COOPERS Aktionsstapel.

Karte 9 von 24 **9**  
 3) Mische schließlich den Ablagestapel und lege ihn verdeckt **auf** COOPERS Aktionsstapel.

Führe im Anschluss **deine** Aufräumphase wie üblich durch. Beachte aber Folgendes, wenn du deine Arbeiter in Unterphase 5 zurückerücknimmst: Auf jedes Arbeiterfeld in den Aktionsbereichen **A, C, E und G, von dem du einen Arbeiter zurückerücknimmst**, musst du anschließend jeweils 1 entsprechenden Arbeiter der **dritten Farbe** vom allgemeinen Vorrat legen.

### DEPOT



Karte 10 von 24 **10**  
**COOPERS ARBEITER**



### DEINE AUFTRAGSAUSLAGE

### SCHWIERIGKEITSGRAD

Karte 11 von 24  
**STRATEGIEKARTE 1**

#### Spielvorbereitung:

Nimm COOPERS Aktionskarten (Karten 15-22) und bestimme 2 davon als Startkarten:

- 1 zufällige der Karten **B1 und B2** und
- 1 zufällige der Karten **D1 und D2**.

Mische die übrigen 6 Aktionskarten und lege sie verdeckt als COOPERS Aktionsstapel unterhalb von Karte 6 seines Bereiches ab. Mische dann die beiden Startkarten und lege sie verdeckt **auf** den Aktionsstapel.

Lege in COOPERS Auftragsauslage (neben Karte 5) die königl. Aufträge: **1 2**

Lege in **deine** Auftragsauslage (neben Karte 10) die königl. Aufträge: **3 4**



Immer wenn du die Aktion „Baue 1 Einkommensboot“ ausführst, erhältst du:



Immer wenn du die Aktion „Errichte 1 Gebäude“ ausführst, bekommst COOPER:



Karte 12 von 24  
**STRATEGIEKARTE 2**

#### Spielvorbereitung:

Nimm COOPERS Aktionskarten (Karten 15-22) und bestimme 2 davon als Startkarten:

- 1 zufällige der Karten **B1 und B2** und
- 1 zufällige der Karten **F1 und F2**.

Mische die übrigen 6 Aktionskarten und lege sie verdeckt als COOPERS Aktionsstapel unterhalb von Karte 6 seines Bereiches ab. Mische dann die beiden Startkarten und lege sie verdeckt **auf** den Aktionsstapel.

Lege in COOPERS Auftragsauslage (neben Karte 5) die königl. Aufträge: **1 3**

Lege in **deine** Auftragsauslage (neben Karte 10) die königl. Aufträge: **2 4**



Immer wenn du die Aktion „Baue 1 Statue“ ausführst, erhältst du:



Immer wenn du die Aktion „Baue 1 Einkommensboot“ ausführst, bekommst COOPER:



Karte 13 von 24  
**STRATEGIEKARTE 3**

#### Spielvorbereitung:

Nimm COOPERS Aktionskarten (Karten 15-22) und bestimme 2 davon als Startkarten:

- 1 zufällige der Karten **D1 und D2** und
- 1 zufällige der Karten **H1 und H2**.

Mische die übrigen 6 Aktionskarten und lege sie verdeckt als COOPERS Aktionsstapel unterhalb von Karte 6 seines Bereiches ab. Mische dann die beiden Startkarten und lege sie verdeckt **auf** den Aktionsstapel.

Lege in COOPERS Auftragsauslage (neben Karte 5) die königl. Aufträge: **2 4**

Lege in **deine** Auftragsauslage (neben Karte 10) die königl. Aufträge: **1 3**



Immer wenn du die Aktion „Errichte 1 Gebäude“ ausführst, erhältst du:



Immer wenn du die Aktion „Beliefere 1 Frachtschiff“ ausführst, bekommst COOPER:



Karte 14 von 24  
**STRATEGIEKARTE 4**

#### Spielvorbereitung:

Nimm COOPERS Aktionskarten (Karten 15-22) und bestimme 2 davon als Startkarten:

- 1 zufällige der Karten **F1 und F2** und
- 1 zufällige der Karten **H1 und H2**.

Mische die übrigen 6 Aktionskarten und lege sie verdeckt als COOPERS Aktionsstapel unterhalb von Karte 6 seines Bereiches ab. Mische dann die beiden Startkarten und lege sie verdeckt **auf** den Aktionsstapel.

Lege in COOPERS Auftragsauslage (neben Karte 5) die königl. Aufträge: **3 4**

Lege in **deine** Auftragsauslage (neben Karte 10) die königl. Aufträge: **1 2**



Immer wenn du die Aktion „Beliefere 1 Frachtschiff“ ausführst, erhältst du:



Immer wenn du die Aktion „Errichte 1 Statue“ ausführst, bekommst COOPER:



Karte 15 von 24  
**COOPERS AKTIONSKARTE B1**



COOPER setzt **1 normalen Arbeiter** auf das runde Arbeiterfeld im Aktionsbereich B. (Ist dieses bereits von ihm besetzt oder hat er keinen normalen Arbeiter mehr, setzt er 1 Vorarbeiter auf das quadratische Arbeiterfeld.)

Platziert COOPER hierbei einen Arbeiter auf einem deiner Arbeiter, darfst du 1 Ressourcenwürfel deiner Wahl (falls vorhanden) vom Depot (Karte 9) auf deinen Marktplatz legen.

Entferne alle von COOPERS Segelschiff.

Und falls COOPER diesen königlichen Auftrag in seiner Auftragsauslage hat: erhält er:

Karte 16 von 24  
**COOPERS AKTIONSKARTE B2**



Hast du bereits mindestens 1 deiner Vorarbeiter freigeschaltet, platziert COOPER **1 Vorarbeiter** auf dem quadratischen Arbeiterfeld im Aktionsbereich B. (Hast du noch keinen Vorarbeiter freigeschaltet oder ist das quadratische Arbeiterfeld bereits durch COOPER besetzt, platziert er 1 normalen Arbeiter auf dem runden Arbeiterfeld.)

Platziert COOPER hierbei einen Arbeiter auf einem deiner Arbeiter, darfst du 1 Ressourcenwürfel deiner Wahl (falls vorhanden) vom Depot (Karte 9) auf deinen Marktplatz legen, **und** COOPER bekommt:

Falls COOPER diesen königlichen Auftrag in seiner Auftragsauslage hat: erhält er:

Karte 17 von 24  
**COOPERS AKTIONSKARTE**  
**D<sub>1</sub>**

COOPER setzt **1 normalen Arbeiter** auf das runde Arbeiterfeld im Aktionsbereich D.  
(Ist dieses bereits von ihm besetzt oder hat er keinen normalen Arbeiter mehr, setzt er 1 Vorarbeiter auf das quadratische Arbeiterfeld.)

Platziert COOPER hierbei einen Arbeiter auf einem deiner Arbeiter, darfst du 1 Ressourcenwürfel deiner Wahl (falls vorhanden) vom Depot (Karte 9) auf deinen Marktplatz legen, **und** COOPER bekommt:

COOPER erhält auf jeden Fall:

Und falls er diesen königlichen Auftrag in seiner Auftragsauslage hat:

Karte 18 von 24  
**COOPERS AKTIONSKARTE**  
**D<sub>2</sub>**

Hast du bereits mindestens 1 deiner Vorarbeiter freigeschaltet, platziert COOPER **1 Vorarbeiter** auf dem quadratischen Arbeiterfeld im Aktionsbereich D.  
(Hast du noch keinen Vorarbeiter freigeschaltet oder ist das quadratische Arbeiterfeld bereits durch COOPER besetzt, platziert er 1 normalen Arbeiter auf dem runden Arbeiterfeld.)

Platziert COOPER hierbei einen Arbeiter auf einem deiner Arbeiter, darfst du 1 Ressourcenwürfel deiner Wahl (falls vorhanden) vom Depot (Karte 9) auf deinen Marktplatz legen, **und** COOPER bekommt:

Falls COOPER diesen königlichen Auftrag in seiner Auftragsauslage hat: erhält er:

Karte 19 von 24  
**COOPERS AKTIONSKARTE**  
**F<sub>1</sub>**

COOPER setzt **1 normalen Arbeiter** auf das runde Arbeiterfeld im Aktionsbereich F.  
(Ist dieses bereits von ihm besetzt oder hat er keinen normalen Arbeiter mehr, setzt er 1 Vorarbeiter auf das quadratische Arbeiterfeld.)

Platziert COOPER hierbei einen Arbeiter auf einem deiner Arbeiter, darfst du 1 Ressourcenwürfel deiner Wahl (falls vorhanden) vom Depot (Karte 9) auf deinen Marktplatz legen, **und** COOPER bekommt:

COOPER erhält auf jeden Fall:

Und falls er diesen königlichen Auftrag in seiner Auftragsauslage hat:

Karte 20 von 24  
**COOPERS AKTIONSKARTE**  
**F<sub>2</sub>**

Hast du bereits mindestens 1 deiner Vorarbeiter freigeschaltet, platziert COOPER **1 Vorarbeiter** auf dem quadratischen Arbeiterfeld im Aktionsbereich F.  
(Hast du noch keinen Vorarbeiter freigeschaltet oder ist das quadratische Arbeiterfeld bereits durch COOPER besetzt, platziert er 1 normalen Arbeiter auf dem runden Arbeiterfeld.)

Platziert COOPER hierbei einen Arbeiter auf einem deiner Arbeiter, darfst du 1 Ressourcenwürfel deiner Wahl (falls vorhanden) vom Depot (Karte 9) auf deinen Marktplatz legen, **und** COOPER bekommt:

Falls COOPER diesen königlichen Auftrag in seiner Auftragsauslage hat: erhält er:

Karte 21 von 24  
**COOPERS AKTIONSKARTE**  
**H<sub>1</sub>**

COOPER setzt **1 normalen Arbeiter** auf das runde Arbeiterfeld im Aktionsbereich H.  
(Ist dieses bereits von ihm besetzt oder hat er keinen normalen Arbeiter mehr, setzt er 1 Vorarbeiter auf das quadratische Arbeiterfeld.)

Platziert COOPER hierbei einen Arbeiter auf einem deiner Arbeiter, darfst du 1 Ressourcenwürfel deiner Wahl (falls vorhanden) vom Depot (Karte 9) auf deinen Marktplatz legen, **und** COOPER bekommt:

Sollte der Hafenmeister noch aufrecht stehen, lege ihn hin.

Und falls COOPER diesen königlichen Auftrag in seiner Auftragsauslage hat: erhält er:

Karte 22 von 24  
**COOPERS AKTIONSKARTE**  
**H<sub>2</sub>**

Hast du bereits mindestens 1 deiner Vorarbeiter freigeschaltet, platziert COOPER **1 Vorarbeiter** auf dem quadratischen Arbeiterfeld im Aktionsbereich H.  
(Hast du noch keinen Vorarbeiter freigeschaltet oder ist das quadratische Arbeiterfeld bereits durch COOPER besetzt, platziert er 1 normalen Arbeiter auf dem runden Arbeiterfeld.)

Platziert COOPER hierbei einen Arbeiter auf einem deiner Arbeiter: Darfst du 1 Ressourcenwürfel deiner Wahl (falls vorhanden) vom Depot (Karte 9) auf deinen Marktplatz legen, **und** COOPER bekommt:

Falls COOPER diesen königlichen Auftrag in seiner Auftragsauslage hat: erhält er:

Karte 23 von 24  
**SCHWIERIGKEITSGRAD 2**

**Spielvorbereitung:**  
1) Lege diese Ressourcen ins Depot auf Karte 9:  
  
2) Füge diese 3 königlichen Aufträge deiner Auftragsauslage hinzu:

**SCHWIERIGKEITSGRAD 1**

Karte 24 von 24  
**SCHWIERIGKEITSGRAD 4**

**Spielvorbereitung:**  
1) Lege diese Ressourcen ins Depot auf Karte 9:  
  
2) Füge diese weiteren königlichen Aufträge deiner Auftragsauslage hinzu:  
  
und füge **1 zufällige** davon deiner Auftragsauslage hinzu.

**SCHWIERIGKEITSGRAD 3**