John D Clair

DEAD RECKONING™

Card Crafting System

AEG

SOLO-SPIELANLEITUNG

EINLEITUNG

In dieser Solo-Variante von *Dead Reckoning*™ trittst du allein gegen eine Art künstliche Intelligenz an – den berüchtigten *Unberechenbaren Bund*. Du selbst spielst nach denselben Regeln wie im Grundspiel. Die KI folgt dagegen eigenen Regeln, um eine echte Person am Tisch zu simulieren.

Bestimme selbst den Schwierigkeitsgrad, indem du bei manchen oder allen Solo-Karten entweder die blaue Seite (einfacher) oder die rote Seite (schwieriger) verwendest.

SPIELAUFBAU

Beginne mit dem Schwierigkeitsgrad „Normal" und stecke dazu die 18 Solo-Karten mit der blauen Seite nach vorn in Kartenhüllen. Mische diese 18 Karten und lege sie als verdeckten Stapel bereit. Dies ist das Deck der KI. Du kannst auch einen anderen Schwierigkeitsgrad wählen, siehe „Schwierigkeitsgrade" auf Seite 7.

Baue das Spiel auf wie im Spiel zu zweit. Gib der KI aber weder ein Schiffstableau noch eine Schatzkiste. Du darfst immer sehen, wie viele ○ sie insgesamt besitzt. Sie beginnt mit 15 ○ auf ihrem Kaiplättchen.

TIPP: Die Solo-Karten zeigen ein Raster, das zum Spielplan passt und angibt, wo die KI bestimmte Aktionen ausführt. Das Hafenfeld ist dabei links abgebildet. Setze dich also am besten so, dass das Hafenfeld zu deiner Linken ist.

ALLGEMEINE REGEL

Wann immer die KI mehrere Optionen zur Auswahl hat und diese Solo-Regeln nicht vorgeben, welche Option sie wählt, entscheidest du für sie.

SPIELÜBERSICHT

Die KI beginnt die Partie und führt den ersten Zug aus.

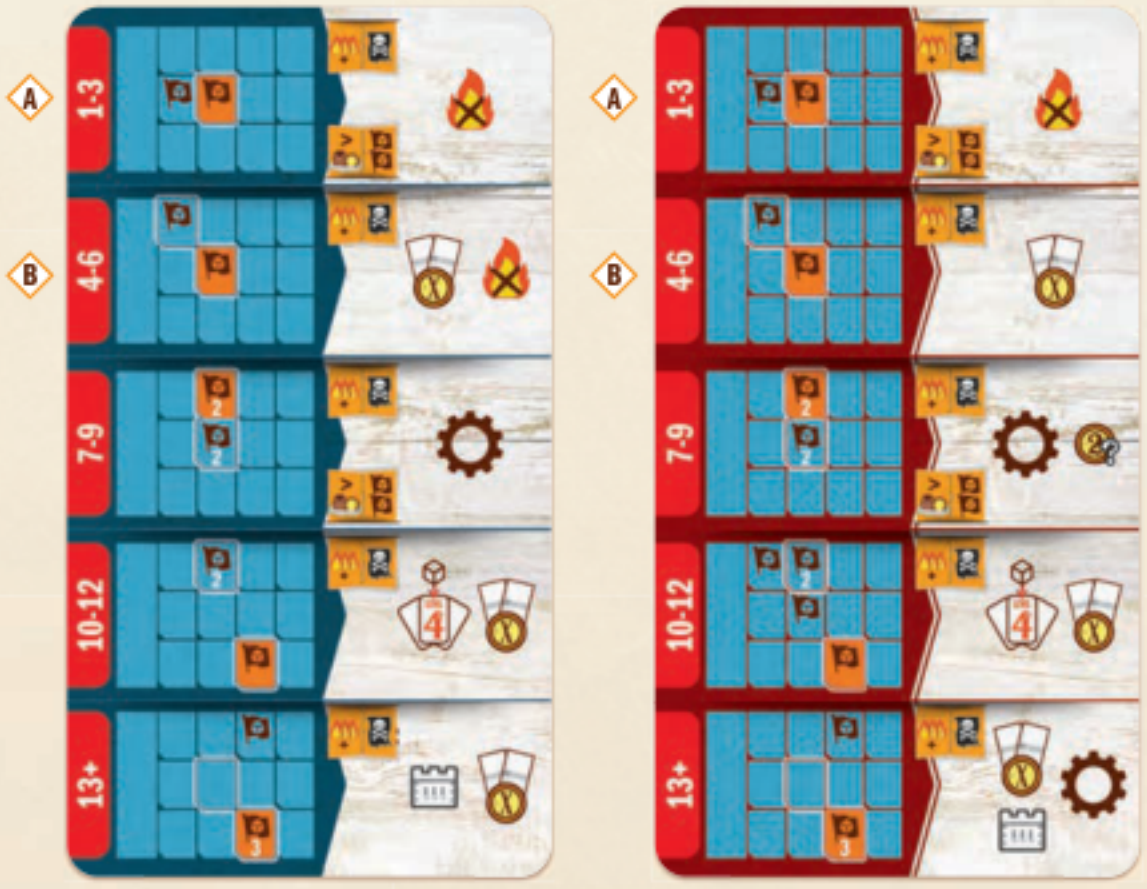
Dein Zug:
Spiele nach denselben Regeln wie im Grundspiel.

Zu Beginn des Zuges der KI:
Immer wenn die KI am Zug ist, decke die oberste Karte ihres Decks auf. Je nachdem, ihr wievielter Zug es ist, führt die KI einen bestimmten Bereich dieser Karte aus: In Zug 1, 2 und 3 (A) den obersten Bereich; in Zug 4, 5 und 6 (B) den zweiten Bereich und so weiter. Um zu wissen, den wievielten Zug die KI gerade macht, zähle einfach die aufgedeckten Solo-Karten.

Das Schiff der KI bewegst du in ihrem Zug immer von der Startposition direkt an die Zielposition, an der sich ihr Schiff am Ende ihres Zuges befinden soll. Die Solo-Karten simulieren die Bewegung des Schiffs der KI und die Aktionen einer echten Person, ohne dass das Schiff der KI dabei tatsächlich bewegt wird.

Am Ende des Zuges der KI:
Am Ende ihres Zuges erhält die KI immer **alle** ○ und ● auf Inseln, die sie kontrolliert. Erhaltene ○/● legt sie immer direkt auf ihr Kaiplättchen. Die KI tauscht immer sofort je 3 ● auf ihrem Kaiplättchen gegen 1 ○ ein.

SOLO-KARTE



NORMALE SEITE | SCHWIERIGE SEITE

ZUG DER KI UND DIE SOLO-KARTEN

Jede Solo-Karte zeigt auf der linken Seite, wie die KI mit dem Spielplan interagiert. Auf der rechten Seite stehen verschiedene andere Aktionen, die sie ausführt.

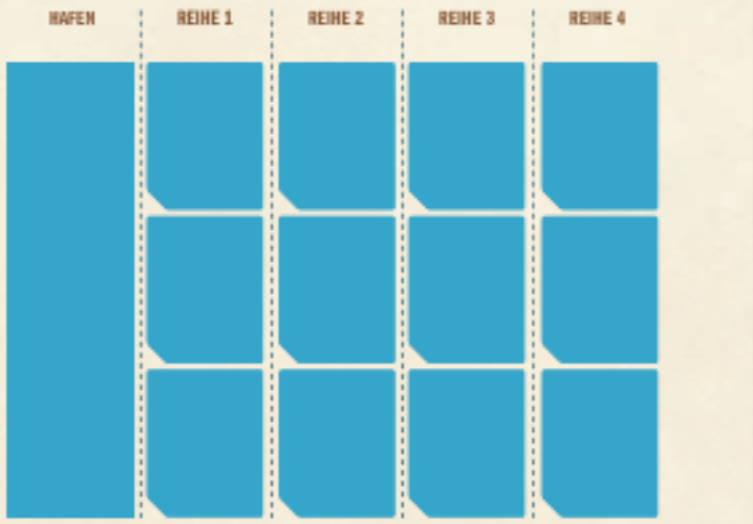
Die KI führt die Aktionen auf einer Karte immer von links nach rechts und von oben nach unten aus. Sie führt immer erst vollständig die linke Seite aus und danach die rechte.

Anmerkung: Es kann passieren, dass die KI durch eine Solo-Karte innerhalb eines Zuges mehrere Kämpfe auslöst. Das hat keinen Einfluss darauf, in welcher Reihenfolge sie die Aktionen auf der Karte ausführt, aber es kann Auswirkungen auf die einzelnen Kämpfe haben (siehe „Die KI löst mehrere Kämpfe aus“ auf Seite 7).

LINKE SEITE

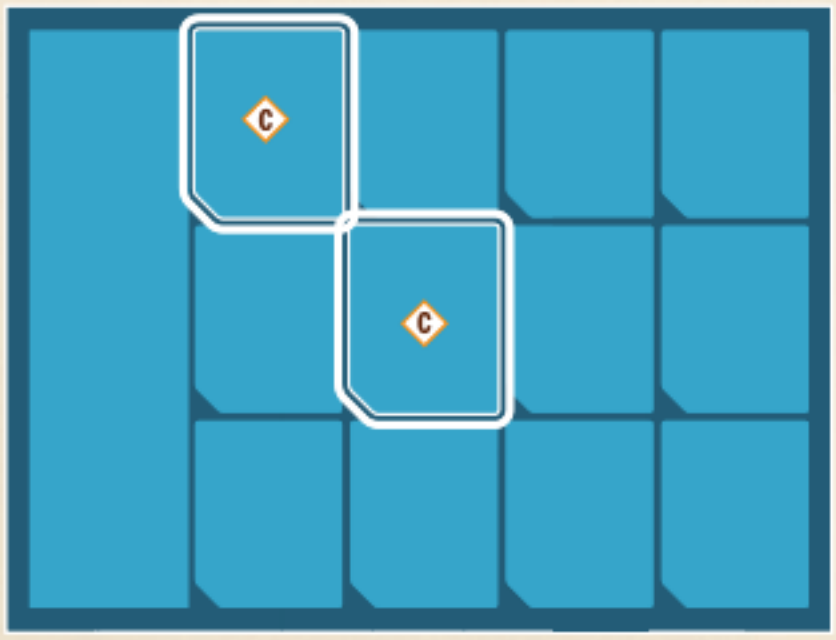
Die linke Seite der Karte zeigt ein Raster: Links ist das Hafenfeld, rechts sind die Ozeanfelder.

Wichtig: Betrifft einer der folgenden Effekte ein unentdecktes Ozeanfeld, decke dieses Ozeanfeld auf und lege 1 Marker der KI auf den Erfolg „Auf zu neuen Ufern“. Du selbst darfst innerhalb eines Zuges zwar nie mehr als 1 unentdecktes Ozeanfeld erkunden, doch für die KI gilt diese Beschränkung nicht.



Die KI führt der Reihe nach die folgenden Schritte aus:

1. Aufwertungen nehmen
2. Einflussmarker platzieren
3. Zielposition einnehmen
4. Bedingte Effekte



Die KI nimmt die Aufwertungen von den Feldern mit weißem Rand.

1 AUFWERTUNGEN NEHMEN

Das Raster zeigt 0, 1 oder 2 Felder mit einem weißen Rand (C). Von diesen Ozeanfeldern nimmt sich die KI die Aufwertungen.

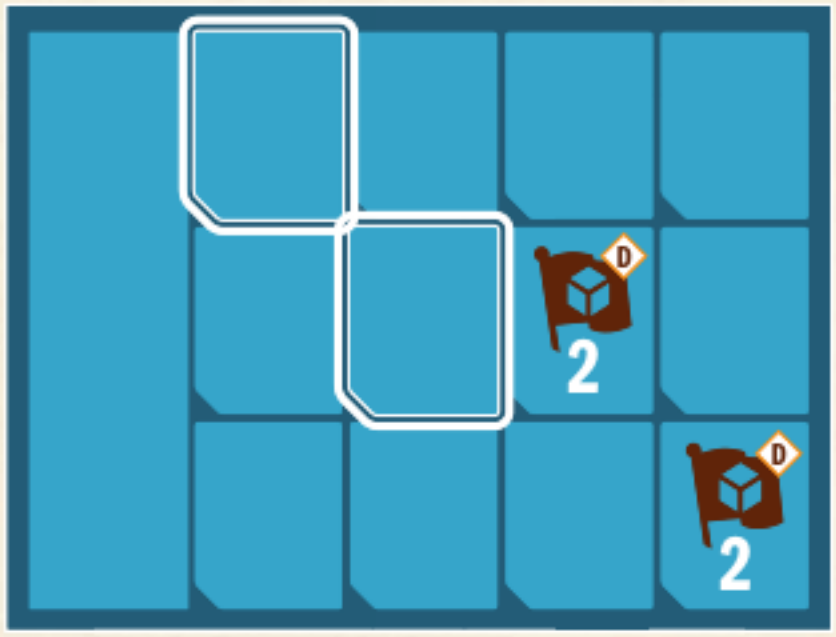
Genommene Aufwertungen legt die KI als zwei getrennte Stapel zu ihrem anderen Spielmaterial: Aufwertungen mit mindestens 1 Kanone (🔫) oder mindestens 1 Kampffähigkeit kommen auf ihren „Piratenstapel“. Alle anderen Aufwertungen kommen auf ihren „Händlerstapel“. Nimmt die KI ein Handelsschiff, wirf eine Münze: Zahl heißt, sie dreht die Karte nicht auf die Rückseite. Kopf heißt, sie dreht sie auf die Rückseite und legt 1 ihrer Marker auf den Erfolg „Legendär“ – die KI erhält aber nicht die auf der Karte angegebenen 🪙 für einen gewonnenen Kampf.

2 EINFLUSSMARKER PLATZIEREN

Das Raster zeigt unterschiedlich viele Felder mit unterschiedlich vielen Einflussmarkern (). Die KI platziert die gezeigte Anzahl an Einflussmarkern auf den angegebenen Ozeanfeldern. Übernimmt die KI die Kontrolle über eine Insel, werden wie im Grundspiel alle vorhandenen Gebäude auf ihr entfernt und sie legt 1 Marker auf die Leiste für dauerhaften Einfluss.

Ist jedoch auf einem gezeigten Feld eine Insel, auf der du eine Garnison () und/oder ein Fort () hast, oder an der sich dein Schiff im Piratenmodus befindet, gelten besondere Regeln: Würde die KI auf dieser Insel 1 Einflussmarker platzieren, platziert sie ihn einfach nicht. Andernfalls greift sie dich mit ihrem Schiff an, und versucht so, die Einflussmarker zu platzieren (siehe „Weiterführende Erklärungen" auf Seite 7).

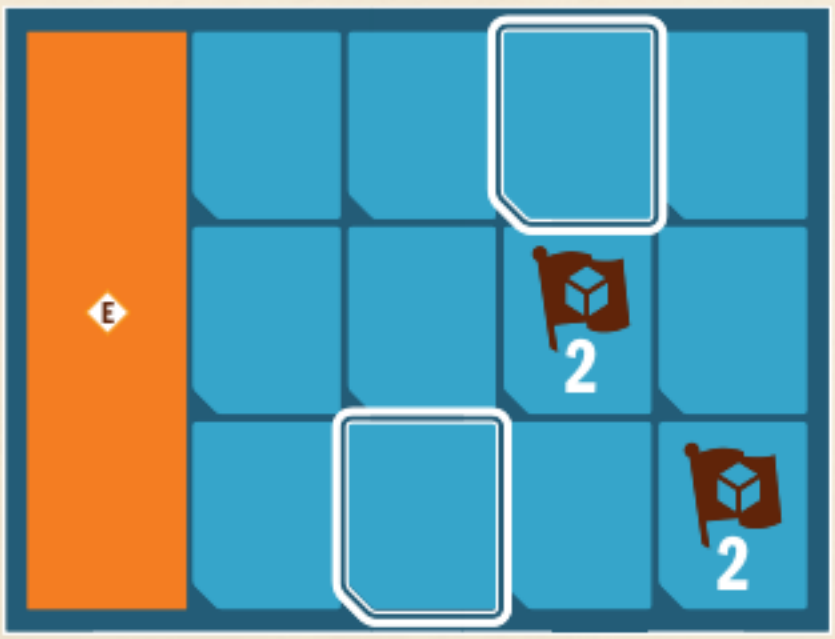
Häufig ist auf dem angegebenen Ozeanfeld offene See oder eine Insel, die die KI bereits kontrolliert und die keine freien Felder mehr hat, auf die sie Einflussmarker legen könnte. In diesen Fällen hast du Glück gehabt: Einflussmarker, die nicht platziert werden können, werden ignoriert.



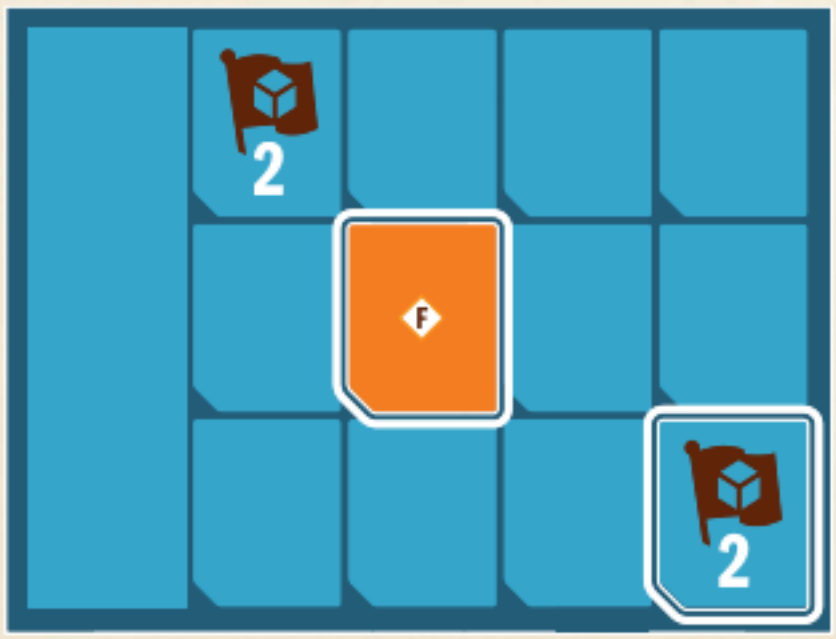
Die KI platziert 2 Einflussmarker auf jedem der angegebenen Ozeanfelder D.

3 ZIELPOSITION EINNEHMEN

Das Raster zeigt immer ein orange hervorgehobenes Feld. Auf diesem Feld beendet das Schiff der KI den Zug. Platziere ihr Schiff dort.



Das Schiff der KI beendet den Zug im Hafen E.



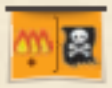
Das Schiff der KI beendet den Zug auf dem mittleren Ozeanfeld in Reihe 2 F.

LINKE SEITE (FORTSETZUNG)

4 BEDINGTE EFFEKTE

Manche Solo-Karten zeigen Effekte, welche die KI nur unter bestimmten Bedingungen ausführt. Es gibt zwei verschiedene Arten von bedingten Effekten. Sie werden ausgeführt, nachdem die KI die linke Seite vollständig ausgeführt hat, aber bevor sie die rechte Seite ausführt.





Manche Solo-Karten zeigen oben an der Mittellinie dieses Symbol G.

Hast du mindestens 3 🔥 auf deinem Schiff und die aufgedeckte Karte zeigt dieses Symbol, greift dich das Schiff der KI an, selbst wenn du im Hafen bist. Hast du weniger als 3 🔥 auf deinem Schiff, geschieht nichts. Wie der Kampf zwischen dem Schiff der KI und deinem Schiff abläuft, erfährst du unter „Kämpfe gegen die KI" auf Seite 6.





Manche Solo-Karten zeigen unten an der Mittellinie dieses Symbol H.

Sind 🪵 oder ● auf 1 oder mehreren Inseln, die die KI nicht kontrolliert und an denen sich dein Schiff **nicht** im Piratenmodus befindet, platziert die KI 2 Einflussmarker auf der Insel mit den meisten ●. (Liegen auf mehreren Inseln gleich viele ●, wählt sie davon die mit den meisten ●+🪵.) Hast du dort ein Fort und/oder eine Garnison, greift die KI dich an und versucht so, die Einflussmarker zu platzieren. (Siehe „Kämpfe gegen die KI" auf Seite 6 und „Weiterführende Erklärungen" auf Seite 7.) Befindet sich dein Schiff im Piratenmodus an einer Insel, ignoriert die KI diese Insel bei der Auswahl.

RECHTE SEITE

Die rechte Seite zeigt verschiedene Arten von Symbolen. Jedes steht für eine Aktion, die die KI ausführt.



Eine bestimmte Anzahl Münzen bedeutet, die KI erhält so viele ● aus dem Vorrat.



Zwei Aufwertungen und eine ● mit einem **X** bedeutet, dass die KI 1 ● für je 2 Aufwertungen in ihrem Händlerstapel erhält (abgerundet).



Eine Schiffserweiterung bedeutet, dass die KI die gezeigte Schiffserweiterung erhält. Erhaltene Schiffserweiterungen legt sie immer zu ihrem anderen Spielmaterial. Jede Kanone (🔫) auf ihren Schiffserweiterungen hilft der KI im Kampf. Sobald die KI ihre 4. Schiffserweiterung erhält, hat sie den Erfolg „Eliteschiff" erreicht. Falls die gezeigte Schiffserweiterung nicht verfügbar ist, erhält sie 1 andere Schiffserweiterung derselben Kategorie.



Ein Reparatur-Symbol bedeutet, dass die KI die gezeigte Anzahl Schaden (🔥) – oder so viel davon wie möglich – auf ihrem Schiff repariert.



Ein Gebäude bedeutet, dass die KI das gezeigte Gebäude auf einer Insel platziert, die sie kontrolliert, falls möglich. Kontrolliert sie mehrere Inseln, platziert sie das Gebäude auf der Insel ohne Gebäude dieser Art mit der höchsten ● -Belohnung für den ersten Platz oben rechts. Herrscht Gleichstand zwischen Inseln, wählt sie davon die mit der höchsten Produktion von ●+🪵. Herrscht immer noch Gleichstand, entscheidest du für sie.



Das Produktion-Symbol bedeutet, dass die KI auf der produktionsstärksten Insel, die sie kontrolliert, produziert (inklusive Boni durch Außenposten und benachbarte Ozeanfelder mit offener See). Sie erhält diese ● und 🪵 sofort. Herrscht Gleichstand zwischen Inseln, wählt die KI davon die, die mehr 🪵 produziert. Zeigt eine Solo-Karte 2 Produktion-Symbole, produziert die KI je einmal auf den beiden Inseln unter ihrer Kontrolle, die am meisten ● produzieren. Sie erhält diese ● und/oder 🪵 sofort.



Dieses Symbol bedeutet, dass die KI 1 Marker auf den Erfolg „Mit allen Wassern gewaschen" legt, sofern sie ihn noch nicht erreicht hat. Ansonsten ignorierst du diesen Effekt.



Eine Angriffsflagge bedeutet, dass das Schiff der KI dich angreift. (Siehe „Kämpfe gegen die KI" auf Seite 6 und „Weiterführende Erklärungen" auf Seite 7.) Steht hinter diesem Symbol „+ X 🔫 in diesem Kampf", wirft die KI in diesem Kampf entsprechend viele zusätzliche Kampfmarker. Steht dabei „Nicht im Hafen", findet der Angriff nicht statt, falls dein Schiff im Hafen ist.

Gibt es ein Handelsschiff, besiegt die KI es. Gibt es mehrere, entscheidest du, welches.

Befindet sich mindestens 1 Handelsschiff auf dem Spielplan, besiegt die KI es. Gibt es mehrere Handelsschiffe, entscheidest du, welches sie besiegt. Wann immer die KI ein Handelsschiff besiegt, dreht sie es auf die Rückseite und nimmt diese Aufwertung. Die KI erhält aber nie die auf der Karte angegebenen ● für einen gewonnenen Kampf. Hat sie den Erfolg „Legendär" noch nicht erreicht, legt sie außerdem 1 Marker darauf.

Nach ihren Zug legt die KI 4 auf die wertvollste Insel, die sie kontrolliert.

Steht dieser Text auf einer Solo-Karte, legt die KI die angegebene Anzahl ● oder 🪵 aus dem Vorrat auf eine Insel, die sie kontrolliert – allerdings erst nachdem sie ihren Zug beendet hat, sodass diese ● und/oder 🪵 auf der Insel liegen bleiben. So hast du einen Zug Zeit, um die Kontrolle über die Insel zu übernehmen und der KI die ●/🪵 wegzuschnappen, sonst erhält die KI sie am Ende ihres nächsten Zuges.

Würde die KI im Kampf min. 7 Marker werfen: 3

Andernfalls: 3

Manchmal gibt der Kartentext eine bestimmte Bedingung vor. In diesem Beispiel erhält die KI 3 ● und greift dich an, falls sie insgesamt mindestens 7 Kanonen im Kampf hätte. Hätte sie weniger als 7 Kanonen, führt sie den Effekt unter „Andernfalls:" aus. Wie die KI ihre Kanonen zählt, ist unter „Kämpfe gegen die KI" auf Seite 6 beschrieben.

KÄMPFE GEGEN DIE KI



Kämpfe gegen das Schiff der KI: Kämpfst du gegen das Schiff der KI, folgst du den Regeln des Grundspiels, um deine Kanonen zu zählen und Kampffähigkeiten zu nutzen. Die KI zählt ihre Kanonen wie folgt, um entsprechend viele Kampfmarker zu werfen:

- 1 Kanone (immer)
- 1 Kanone pro Kanone auf ihren Schiffserweiterungen
- Beim Verteidigen im Hafen 4 Kanonen (wie im Grundspiel)
- An einer Insel, die sie kontrolliert, 1 Kanone pro Gebäude darauf (wie im Grundspiel)
- 1 Kanone pro 2 Kanonen und/oder Kampffähigkeiten auf Aufwertungen in ihrem Piratenstapel.

Führe den Kampf nach denselben Regeln wie im Grundspiel aus. Die KI nutzt keine Kampffähigkeiten. Erhält die KI beim Plündern 🪙 und/oder 🛢, legt sie diese direkt auf ihren Kai. Dabei tauscht sie immer sofort je 3 🛢 auf ihrem Kai gegen 1 🪙 ein.

Wichtig! Die KI gewinnt immer Gleichstände im Kampf Schiff gegen Schiff, egal wer von euch am Zug ist. Bei Kämpfen gegen Gebäude gelten aber die üblichen Gleichstandsregeln. Die KI hat darüber hinaus unbegrenzt Marker zur Verfügung. Gehen ihr im Kampf die Kampfmarker aus, verwendet sie einfach Marker einer Farbe, die nicht in Gebrauch ist.

Wann immer du Gebäude der KI angreifst:
Folge den Regeln aus dem Grundspiel für Kämpfe Schiff gegen Gebäude.

Wann immer die KI deine Gebäude angreift:
Die KI bestimmt wie zuvor beschrieben, wie viele Marker sie wirft. Du folgst den Regeln des Grundspiels, um zu bestimmen, wie viele Marker du wirfst.

ERFOLGE

Die KI erreicht die meisten Erfolge auf dieselbe Weise wie eine echte Person. Falls sie einmal nicht mehr genügend Marker hat, um einen Marker auf einen Erfolg zu legen, verwendet sie einfach Marker einer ungenutzten Farbe, da sie unbegrenzt Marker zur Verfügung hat.

- **Legendär:** Wann immer die KI dein Schiff im Kampf oder ein Handelsschiff besiegt, legt sie 1 Marker auf diesen Erfolg. Sobald sie 4 Marker auf diesem Erfolg liegen hat, hat sie ihn erreicht.
- **Schrecken der Meere:** Versenkt die KI dein Schiff, hat sie diesen Erfolg erreicht.
- **Mit allen Wassern gewaschen:** Legt die KI ihren 3. Marker auf diesen Erfolg, hat sie ihn erreicht.
- **Eliteschiff:** Erhält die KI ihre 4. Schiffserweiterung, hat sie diesen Erfolg erreicht.
- **Auf zu neuen Ufern:** Wann immer die KI ein Ozeanfeld erkundet, legt sie 1 Marker auf diesen Erfolg. Hat sie genügend Marker auf diesem Erfolg, hat sie ihn erreicht: 5 Maker im Solo-Spiel, 3 Marker im Koop-Spiel 2 gegen 2.
- **Pfeffersack:** Besitzt die KI mindestens 30 🪙, hat sie diesen Erfolg erreicht.
- **Gekommen um zu bleiben:** Hat die KI insgesamt mindestens 6 Marker auf den Leisten für dauerhaften Einfluss auf Inseln, hat sie diesen Erfolg erreicht.
- **Stein auf Stein:** Hat die KI mindestens 5 Gebäude gleichzeitig, hat sie diesen Erfolg erreicht.
- **Handelsikone:** Die KI kann diesen Erfolg nicht erreichen.

Erreicht die KI vor dir ihren 4. Erfolg, löst sie das Spielende aus. Anschließend bist du noch einmal am Zug. Dabei gelten dieselben Regeln für das Spielende wie im Grundspiel.

Erreichst du vor der KI deinen 4. Erfolg, ist die KI noch einmal am Zug. Dabei gelten dieselben Regeln für das Spielende wie im Grundspiel. Du erhältst also im Kampf 2 zusätzliche Kampfmarker und die KI benötigt ab sofort 2 Einflussmarker, um 1 deiner Einflussmarker auf einer Insel zu ersetzen.

WEITERFÜHRENDE ERKLÄRUNGEN

WANN KOMMT ES ZUM KAMPF?

In deinem Zug:

- Du darfst das Schiff der KI nach denselben Regeln wie im Spiel zu zweit angreifen: Dein Schiff muss auf demselben Feld sein wie das der KI und du musst eine Angriffsflagge nutzen.
- Du darfst die Forts und Garnisonen der KI nach denselben Regeln angreifen wie im Grundspiel.

Im Zug der KI:

- Die KI greift dein Schiff an, falls die aufgedeckte Solo-Karte eine Angriffsflagge zeigt oder durch eine erfüllte Bedingung ein Kampf ausgelöst wird.
- Die KI greift dein Schiff an, falls es sich im Piratenmodus auf einem Ozeanfeld befindet, auf dem sie mindestens 2 Einflussmarker platzieren soll oder auf dem ihr Schiff den Zug beendet. (Würde die KI nur 1 Einflussmarker auf einem Ozeanfeld platzieren, auf dem sich dein Schiff im Piratenmodus befindest platziert sie ihn nicht.) Beim Platzieren von Einflussmarkern durch einen bedingten Effekt ignoriert die KI Inseln mit deinem Schiff im Piratenmodus. Nimmt sie eine Aufwertung von einem Ozeanfeld mit deinem Schiff im Piratenmodus, wird kein Kampf ausgelöst.
- Die KI greift dein Fort und/oder deine Garnison auf einer Insel an, auf der sie mindestens 2 Einflussmarker platzieren soll.
- **Schaden durch Garnisonen:** Die KI erleidet nur dann automatisch 1 🔥 durch Garnisonen, falls ihr Schiff den Zug auf einem Ozeanfeld mit einer Garnison von dir beendet oder falls sie gegen die Garnison kämpft. Nimmt die KI nur die Aufwertung von einem solchen Feld, erleidet sie keinen 🔥. Die KI kann durch den automatischen Schaden einer Garnison nie den 5. 🔥 erhalten, sondern ignoriert ihn in diesem Fall.

DAS SCHIFF DER KI SINKT

Versenkst du das Schiff der KI, nimm 5 🟡 von ihrem Kai und lege sie in deine Schatzkiste. Stelle ihr Schiff anschließend auf das Hafenfeld. Versenkst du das Schiff der KI in ihrem Zug, stellst du es auf das Hafenfeld statt auf die Zielposition.

DIE KI LÖST MEHRERE KÄMPFE AUS

- Die KI greift nie ein Fort oder eine Garnison an, falls sie in demselben Zug dein Schiff angreift. Würde sie durch das Platzieren von Einflussmarkern auf der linken Seite der Karte einen Kampf auslösen, platziert sie diese nicht, sofern die rechte Seite der Karte eine Angriffsflagge zeigt oder eine Bedingung erfüllt wird, die einen Kampf auslöst.
- Falls sich dein Schiff im Piratenmodus befindet und die KI beim Ausführen der linken Seite der Karte einen Kampf auslösen würde **und** die rechte Seite der Karte eine Angriffsflagge zeigt, führt sie nur den Kampf durch die Angriffsflagge auf der rechten Seite aus. Es kann also passieren, dass die KI keine Einflussmarker auf einer Insel platziert, an der sich dein Schiff im Piratenmodus befindet.
- Falls sich dein Schiff im Piratenmodus an einer Insel befindet, auf der die KI mindestens 2 Einflussmarker platzieren soll und du ein Fort und/oder eine Garnison hast, die sie auch angreifen würde (auf dieser oder einer anderen Insel), kämpft die KI zuerst gegen dein Schiff – aber nur mit der Hälfte ihrer Kanonen (aufgerundet). Gewinnt die KI diesen Kampf, greift sie dein Fort und/oder deine Garnison an – ebenfalls mit der Hälfte ihrer Kanonen (aufgerundet). Verliert sie jedoch einen Kampf, führt sie in diesem Zug keine Kämpfe mehr aus und platziert die entsprechenden Einflussmarker nicht.
- Würde die KI beim Platzieren von Einflussmarkern innerhalb eines Zuges mehr als 1 Kampf gegen Gebäude ausführen, greift sie nur die Gebäude auf der Insel mit den meisten 🟡 darauf an. (Herrscht Gleichstand zwischen Inseln, wählt die KI davon die Insel mit der höchsten 🟡-Belohnung oben rechts.) Die übrigen Inseln mit Forts/Garnisonen ignoriert sie und platziert dort keine Einflussmarker.

DIE KI IN VERBINDUNG MIT SAGAS

Spielst du mit einer Saga-Erweiterung, gelten für die KI folgende Regeln für das Nehmen von Begegnungen, die keine Handelsschiffe sind:

- Die KI ignoriert alle Zufallsbegegnungen.
- Nimmt die KI eine Begegnung, die kein Handelsschiff ist, oder nimmt sie ein Handelsschiff aus einer Saga, dreht sie die Karte nicht auf die Rückseite, sondern legt sie mit der Vorderseite nach oben auf ihren Händlerstapel.

SCHWIERIGKEITS-GRADE

Der Schwierigkeitsgrad lässt sich wie folgt anpassen:

- **Normal:** Verwende für das Deck der KI alle 18 Solo-Karten mit der blauen Seite nach vorn und mische sie.
- **Schwer:** Stecke 9 zufällig bestimmte Solo-Karten mit der roten Seite nach vorn und die restlichen 9 Solo-Karten mit der blauen Seite nach vorn in Kartenhüllen. Mische die je 9 blauen und roten Solo-Karten getrennt voneinander und stelle danach wie folgt das Deck der KI zusammen: Lege abwechselnd je 1 rote und 1 blaue Karte verdeckt aufeinander. In jedem ungeraden Zug sollte eine blaue Karte aufgedeckt werden, in jedem geraden Zug eine rote.
- **Meisterhaft:** Verwende für das Deck der KI alle 18 Solo-Karten mit der roten Seite nach vorn und mische sie.
- **Extrem:** Bereite das Deck der KI vor wie beim Schwierigkeitsgrad „Meisterhaft". Die KI zieht aber nach jedem dritten Zug sofort 1 zusätzliche Solo-Karte und führt sie aus. Zähle diese zusätzliche Solo-Karte nicht mit, wenn du bestimmst, welchen Bereich einer Karte die KI ausführt. Bei der zusätzlichen Karte führt die KI immer den gleichen Bereich aus wie bei der Solo-Karte davor.



KOOP-SPIEL 2 GEGEN 2

Spielt mit den Solo-Regeln ein 2-gegen-2-Szenario und tretet als Team zu zweit gegen zwei KIs an. Spielt dazu nach den oben genannten Regeln mit den folgenden Änderungen.

GEÄNDERTER SPIELAUFBAU

- Baut das Spiel wie im Spiel zu viert auf.
- Ihr seid jeweils für eine eigene KI zuständig. Bestimmt zufällig, welche KI das Spiel beginnt.
- Stellt für jede KI ein Deck aus 9 Solo-Karten zusammen.

HINWEIS ZUM SCHWIERIGKEITSGRAD:

Beachtet bei der Wahl des Schwierigkeitsgrads, dass im Koop-Spiel die Schwierigkeitsgrade jeweils eine Stufe leichter sind. Der Schwierigkeitsgrad „Normal" entspräche hier „Einfach", „Schwer" entspräche „Normal" und so weiter.

GEÄNDERTE ALLGEMEINE REGELN

- **Spielablauf:** Ihr und die KIs seid abwechselnd am Zug: Zuerst führst du den Zug für deine KI aus und anschließend machst du deinen eigenen Zug. Danach macht dein Teammitglied dasselbe. **Anmerkung:** Das Spielende wird wie üblich ausgelöst, sobald **1** Person oder **1** KI ihren vierten Erfolg erreicht.
- Die Decks der KIs sind nach ihrem jeweils 9. Zug aufgebraucht. Nehmt dann alle 18 Solo-Karten, mischt sie und stellt zwei neue Decks mit je 9 Karten zusammen. **Anmerkung:** Spielt ihr mit dem Schwierigkeitsgrad „Schwer", sollte die Karte für den 10. Zug eine rote Karte sein.
- **Spielende:** Zählt das Ergebnis eures Teams zusammen. Macht dasselbe für das Team der KIs.
- Das Team mit den meisten Münzen gewinnt! Gleichstände löst ihr mit den Gleichstandsregeln aus dem Grundspiel, aber jedes Team legt seine Marker zusammen.

ÄNDERUNGEN AN DEINEM EIGENEN ZUG

- Du darfst die Schiffe und Gebäude deines Teammitglieds nicht angreifen. Während du am Zug bist, gilt das Schiff deines Teammitglieds als im Handelsmodus.
- Die Garnisonen deines Teammitglieds richten bei dir keinen Schaden an.
- Du darfst Einflussmarker deines Teammitglieds ersetzen und du darfst Einflussmarker auf Inseln platzieren, auf denen dein Teammitglied ein Fort/eine Garnison hat oder an der sich das Schiff deines Teammitglieds im Piratenmodus befindet, so als wären sie nicht da, sofern dein Teammitglied zustimmt.
- Du kannst aber **keine** 🟡 oder 🟤 von Inseln aufnehmen, die dein Teammitglied kontrolliert.
- Du darfst wie üblich auf beliebigen Inseln produzieren. Produzierst du aber auf einer Insel, die dein Teammitglied kontrolliert, darfst du dort höchstens 1 🟤 und/oder 1 🟡 produzieren, auch wenn die Insel mehr produzieren würde. Es wäre zu einfach, würdet ihr beide ohne Einschränkungen gegenseitig auf euren Inseln produzieren.
- 🟤 **und** 🟡 **verladen:** Befinden sich eure Schiffe auf demselben Ozeanfeld (**nicht** im Hafen), darfst du beliebig 🟡 und 🟤 zwischen euren Schiffen verschieben, während du am Zug bist.
- **Gegenseitiges Reparieren:** Befinden sich eure Schiffe auf demselben Ozeanfeld oder gleichzeitig im Hafen, darfst du Schäden an deinem oder dem anderen Schiff reparieren.
- **Unterstützung im Kampf:** Befindet sich dein Schiff im Kampf und ist das Schiff deines Teammitglieds auf demselben Ozeanfeld wie deins (**nicht** im Hafen), erhältst du 2 zusätzliche Kampfmarker zu Beginn des Kampfes. Erhältst du im Kampf 🟡 und/oder 🟤 durchs Plündern, darfst du sie auf dein Schiff und/oder das Schiff deines Teammitglieds legen. Das Schiff deines Teammitglieds gilt ansonsten aber **nicht** als am Kampf beteiligt.
- Befindet sich dein Schiff an einer Insel, die dein Teammitglied kontrolliert, darfst du Segel und Kanonen auf Rumpffeldern nutzen, auf denen 🟤 und/oder 🟡 liegen, so als würdest du diese Insel kontrollieren.

ÄNDERUNGEN AM ZUG DER KI

- Die KIs ersetzen nie gegenseitig ihre Einflussmarker. Würde das beim Platzieren von Einflussmarkern passieren, werden sie nicht platziert.
- Die KIs sorgen nie dafür, dass die jeweils andere die Kontrolle über eine Insel verliert. Würde das beim Platzieren von Einflussmarkern passieren, werden sie nicht platziert.
- Die Forts und Garnisonen einer KI hindern die andere nicht daran, Einflussmarker auf dieser Insel zu platzieren. (Die KIs ersetzen aber nie gegenseitig ihre Einflussmarker.)
- Die KIs greifen einander nie an und ihre Garnisonen richten bei ihnen untereinander keinen Schaden an.
- Ersetzt eine KI Einflussmarker auf einer Insel, auf der du und dein Teammitglied Einflussmarker habt, ersetzt die KI zuerst die Marker von der Person, die die Insel kontrolliert, falls möglich.
- Greift euch eine KI an, wählt sie die Person, die
  - **A)** nicht im Hafen ist und
  - **B)** dem Ozeanfeld am nächsten ist, auf dem die KI ihren Zug begonnen hat. Seid ihr gleich weit davon entfernt, greift die KI das Schiff an, das mehr Schaden hat (und nicht im Hafen ist). Kommt ihr immer noch beide in Frage, werft eine Münze.