With a Smile & a GUN

Solo-Spielregel

Solo-Modus

With a Smile & a Gun ist komplett „solo“ spielbar.

Der Standard-Solo-Modus besteht darin, dass du in Gattory City gegen eine automatisierte Gang antrittst: die „Brando Avenue Gang (BAG)“. Folge den untenstehenden Anweisungen. Das Spiel enthält außerdem eine Kampagne mit 10 Solo-Herausforderungen, die später vorgestellt werden.

Spielvorbereitung

- Baue das Spiel wie üblich auf und gib der BAG eine Boss-Figur und den entsprechenden Vorrat an Handlangern.
- Wenn du der BAG ihren Zaubertrank gibst, lege ihn direkt **verdeckt** ab.
- Lege die 3 Solo-Punkte-Plättchen bereit. Für ein normales Spiel legst du sie mit der 3-Punkte-Seite nach oben.
- Du bist immer Startspieler, die BAG sind nach dir an der Reihe.

Phase 1 – Die Lage einschätzen

Diese Phase wird wie gewohnt gespielt.

Phase 2 – Straßen unsicher machen

Die BAG bewegt sich wie ein normaler Spieler in jedem Zug und führt dann eine Aktion aus – allerdings nach bestimmten Sonderregeln.

Zum Beispiel kann die BAG nicht alle Würfel im Vorrat neu werfen, wenn sie den gleichen Wert zeigen. Stattdessen haben sie einen anderen Trick in petto: Bevor sie an der Reihe sind, nehmen sie den Würfel mit dem niedrigsten Wert, würfeln ihn und legen ihn zurück in den Vorrat.



Der Spielzug der BAG läuft anschließend nach den folgenden Regeln:

Bewegung:

Die Bewegung der BAG hängt von der Position deines Bosses ab.

1. Wenn die BAG mit einem der Würfel aus dem Vorrat auf das Feld mit deinem Boss gelangen kann, dann nimmt sie diesen Würfel. Andernfalls wählt sie ihren Bewegungswürfel so aus, dass ihr Boss so nah wie möglich an deinen Boss herankommt. Ist das mit zwei verschiedenen Würfeln möglich (z.B. mit einer 1 und einer 3), dann wählt sie den niedrigeren Würfelwert.

Lege den Bewegungswürfel der BAG wie gewohnt auf eines der freien Felder auf dem Aktionstableau.

2. Nachdem die BAG sich bewegt hat, legt sie 4 Handlanger in den nächstgelegenen Bezirk der angrenzenden Reihe/Spalte, 3 in den zweiten Bezirk und 2 in den Bezirk am Ende der Reihe/Spalte (anstatt der üblichen 3, 2 und 1 Handlanger).

> ***Hinweis:*** *Wähle deinen eigenen Bewegungs- und Aktionswürfel wenn möglich so aus, dass die BAG mit den verbleibenden Würfeln nicht an derselben Reihe/Spalte stehen bleibt wie dein Boss. Da sie immer einen Handlanger mehr legt als du, wirst du sonst nur schwer einen Bezirk als Erstplatzierter erobern.*

Aktion:

Den Würfel für ihre Aktion wählt die BAG nach den folgenden Regeln aus:

1. Wenn eine 6 im Würfelvorrat liegt, nimmt sie sich diese.

2. Wenn unter den verbleibenden Würfeln nur 1 Würfel eines bestimmten Wertes ist, wählt die BAG zuerst diesen. Gibt es zwei oder mehr Würfel, die nur einmal im Vorrat liegen, nimmt die BAG den Würfel mit dem niedrigsten Wert. (Beispiel: Kann die BAG zwischen 1, 1, 1, 2 und 3 wählen, nimmt sie die 2).

3. Andernfalls wählt die BAG einen der Würfel mit dem niedrigsten Wert.

Der gewählte Würfel wird auf eines der Aktionsfelder auf der BAG-Seite des Aktionstableaus gelegt; die dazugehörige Aktion wird jedoch **nicht** ausgeführt.

Phase 3 - Der Schatten geht um

Diese Phase wird wie gewohnt gespielt. Manche Schatten-Karten funktionieren jedoch im Solo-Spiel etwas anders. Einzelheiten dazu findest du im Abschnitt ☛ ***Spezielle Schatten-Regeln.***

Phase 4 - Der lange Arm des Gesetzes

Solltest nicht du, sondern die BAG den niedrigsten Fahndungslevel haben, erhält sie ein Solo-Punkte-Plättchen, welches am Spielende 3 Siegpunkte wert ist. Dafür hat die BAG aber keine Bonusaktion.

Phase 5 - Offene Rechnungen begleichen

Die BAG unterscheidet sich in dieser Phase von einem menschlichen Spieler. Sie kann neben Ressourcen auch „Virtuelle Ressourcenmarker“ erhalten. Wenn es am Ende des Spiels darum geht, Mehrheiten bei „Waffen“, „Schmuggelware“ und „Glücksspiel“ zu erzielen, werden diese Marker wie eine Ressource gewertet.

Wie gewohnt wird zunächst in jedem Bezirk die Anzahl der Farbmarker gezählt, Erst- und Zweitplatzierter wählen je eine Ressource. **Wenn die BAG an der Reihe ist** und eine Ressource wählen muss, passiert Folgendes:

1. Überprüfe zunächst, ob noch die Ressourcen „Waffen“, „Schmuggelware“ und/oder „Glücksspiel“ im Bezirk liegen. Wenn nein, dann passiert nichts.

2. Wenn ja, legst du für jede dieser Ressourcen, die noch im Bezirk liegen, je einen Handlanger der BAG neben das zugehörige Mehrheits-Plättchen. Das ist ab sofort der „Virtuelle Ressourcenmarker“. Dieser wird bis zum Ende des Spiels nicht entfernt.

3. Anschließend spielt die BAG weiter wie gewohnt und nimmt sich die verbleibende Ressource. Hat sie die Wahl, dann wählt sie eine Ressource mit der gleichen Priorität wie die Polizei (Hut > Glücksspiel > Waffen > Schmuggelware > Zaubertrank).

Der „Hut“ bringt Siegpunkte für die BAG, den Zaubertrank dreht sie direkt auf die **verdeckte Seite**. Die anderen Ressourcen werden niemals verdeckt.

Bei allen anderen Entscheidungen gelten die Standardregeln. Nachdem alle Bezirke gewertet wurden, bleibst du Startspieler und bewegst den Zeitmarker auf dem Aktionstableau weiter.

Schlusswertung

Die Wertung wird wie gewohnt durchgeführt mit folgenden Zusatzregeln:

1. Solo-Punkte-Plättchen sind für die BAG jeweils 3 Punkte wert.

2. Wenn es um die Vergabe der Mehrheits-Plättchen geht, musst du erst überprüfen, ob die BAG normale Ressourcen-Plättchen von „Waffen“, „Schmuggelware“ und/oder „Glücksspiel“ gesammelt hat. **Hat sie das nicht, du aber schon**, dann erhältst du das Monopol mit doppelter Punktzahl.

3. Hat die BAG jedoch normale Ressourcen-Plättchen gesammelt, dann werden ihre Farbmarker auf dem entsprechenden Mehrheits-Plättchen wie eine zusätzliche Ressource dieser Art gewertet. Die „Virtuellen Ressourcenmarker“ werden zu den gesammelten Ressourcen-Plättchen addiert, wenn die Mehrheit ermittelt wird.

Wenn du mehr Punkte als die „Brando Avenue Gang“ gesammelt hast, dann hast du sie besiegt!
Wenn nicht, wirst du aus Gattory City vertrieben.

Schwierigkeitsgrade

Du kannst den Schwierigkeitsgrad der BAG anpassen. Nimm eine der folgenden Änderungen am Spielablauf vor und entscheide selbst, welcher Herausforderung du dich stellen möchtest.

- **TRICKSER (einfach):** Decke wahlweise zwei oder drei Zaubertrank-Karten für das gesamte Spiel auf. Nutzt du die Ressource „Zaubertrank“, darfst du frei wählen, welchen Effekt welcher Karte du nutzt.
- **HANDLANGER (ausgeglichen):** Die BAG erhält in Phase 4 keine Solo-Punkte-Plättchen. Sie verhindert nur, dass du die Bonusaktion durchführen kannst.
- **CAPO (schwer):** Wenn die BAG eine 6 für ihre Aktion nimmt, lege je einen ihrer Handlanger in den Bezirk neben deinem Boss und in den Bezirk neben dem Schatten. Befinden sich beide Figuren auf demselben Feld, werden 2 Handlanger in den Bezirk gelegt.
- **DON (legendär):** Zusätzlich zu der „CAPO“-Option erhält die BAG bei der Schlusswertung 3 Punkte für jeden verdeckten Zaubertrank (statt 1) und 6 Punkte je Solo-Punkte-Plättchen (statt 3).

Zaubertränke und Schwierigkeitsgrade

Da du im Gegensatz zur BAG Zaubertränke verwenden kannst, wird die gewählte Zaubertrank-Karte die Schwierigkeit eines Solo-Spiels stark beeinflussen.

- **EINFACH:** Nachahmung, Ortswechsel, Übermacht, Seelenverwandt
- **MITTEL:** Trickbetrüger, Verführung, Hütchenspiel
- **SCHWER:** Zweite Chance, Schneller Schritt

Spezielle Schatten-Regeln

Im Solo-Spiel ändert sich der Effekt mancher Schatten-Karten - oder es wird hier klargestellt, wie die BAG sich im Spiel bei der entsprechenden Karte verhält.

Die Wasserkreatur: Wenn die BAG diese Aktion durchführen kann, legt sie Handlanger in der Reihe/Spalte neben deinem Boss ab: Wenn der Schatten-Würfel eine 1, 2 oder 3 zeigt, legt sie einen Handlanger in den ersten Bezirk in dieser Reihe/Spalte. Zeigt er eine 4 oder 5, legt sie je einen Handlanger in die ersten beiden Bezirke. Zeigt der Würfel eine 6, kommt in jeden Bezirk der Reihe/Spalte je ein Handlanger.

Der Sammler: Wenn die BAG die Bonusaktion des Schattens durchführen kann, würfelt sie ihren höchsten Aktionswürfel neu und legt dann Handlanger in der Reihe/Spalte neben deinem Boss ab: Wenn der Schatten-Würfel eine 1, 2 oder 3 zeigt, legt sie einen Handlanger in den ersten Bezirk in dieser Reihe/Spalte. Zeigt er eine 4 oder 5, legt sie je einen Handlanger in die ersten beiden Bezirke. Zeigt der Würfel eine 6, kommt in jeden Bezirk der Reihe/Spalte je ein Handlanger.

Der Verfluchte: Wenn die BAG die Wahl hat, nimmt sie immer den Schatten-Würfel; es sei denn, es liegt die Ressource „Hut“ mit einem höheren Wert aus.

Die Detektivin: Wenn die BAG diese Karte erhält, muss sie mit denselben Einschränkungen leben wie ein menschlicher Spieler.



Kampagne

Die Solo-Kampagne bietet besondere Herausforderungen für erfahrene Spieler des regulären Solo-Modus. In jedem Szenario wirst du mit einer anderen rivalisierenden Bande konfrontiert. Wir empfehlen dir, die Szenarien der Reihe nach zu spielen und erst mit dem nächsten weiterzumachen, wenn du eine Herausforderung erfolgreich beendet hast.

Du spielst mit den Regeln des bekannten Solo-Spiels: Immer wenn sich eine Regel auf die BAG bezieht, gilt sie auch für die Bande des jeweiligen Szenarios – sofern nichts Anderes in der Beschreibung angegeben ist.

Viele Szenarien fügen zudem eine besondere Siegbedingung hinzu, die du neben dem Übertreffen der gegnerischen Punktzahl erreichen musst, um zu gewinnen.

Jedes Szenario empfiehlt dir außerdem eine Schatten- und eine Zaubertrank-Karte, die du verwenden, aber auch nach deinen Wünschen auswählen kannst. Allerdings sind Karten nicht austauschbar, wenn sie mit „Vorgeschrieben“ gekennzeichnet sind (da sie für das Szenario wichtig und an bestimmte Mechanismen gekoppelt sind).

1. Die Krähen

Na Freundchen, neu in der Stadt? Die Krähen werden es dir aber nicht gerade leicht machen ... Sie sind keine großen Freunde von Konkurrenz, und alle Dealer, die mit „Seelenverwandt“-Tränken handeln, haben sie schon in der Tasche. Aber ich habe von diesem Typen gehört, der dir helfen könnte; man nennt ihn „Den Sammler“. Er ist gut, wenn es darum geht ... naja, sagen wir, Leute zu „überzeugen“. Glaub mir. Sehr gut!

Versteh mich bitte nicht falsch; ich werde dir nicht helfen! Ich will nur diese lästigen Krähen weg vom Fenster haben - und du kommst mir gerade sehr gelegen!

Empfohlene Schatten-Karte: Der Sammler

Vorgeschriebene Zaubertrank-Karte: Seelenverwandt

Spezialregel: Die Krähen drehen die Ressource „Zaubertrank“ nicht automatisch um - auch nicht das Plättchen, das sie zu Spielbeginn bekommen.

Während Phase 5 werden Die Krähen sich immer zuerst Zaubertränke nehmen, sofern sie die Chance haben, dadurch ein Paar zu bilden. Bei der Schlusswertung bekommen sie dann, so wie ein menschlicher Spieler, die Bonuspunkte der „Seelenverwandt“-Karte.

2. Der Rote Tod

So, so, darfst du jetzt auch mal bei den Erwachsenen mitmischen? Sieht so aus, als hättest du schon einige Nachahmer - diese neue Gang ist in der Stadt angekommen und will sich wohl auf deine frisch aufgetane Geschäftsidee stürzen ... Lass sie wissen, dass das eine ganz schlechte Idee ist! Am besten, sie kommen dann auf gar keine Ideen mehr ... Capisce?



Empfohlene Schatten-Karte:
Die Viper

Empfohlene Zaubertrank-Karte:
Nachahmung

Spezialregel: Um zu gewinnen, musst du mindestens ein Monopol besitzen und Der Rote Tod darf keins besitzen.

3. Das Fass

Da sind ein paar neue Unruhestifter am Werk ... Die mischen irgendwelche verrückten Tränke zusammen, die dir den Geist vernebeln und dich daran zweifeln lassen, wer Freund oder Feind ist. Aber ich wette, du hast schon mal was von der „Femme Fatale“ gehört, oder? Eigentlich ist das ja ihr Business und sie kann bestimmt keine Konkurrenz gebrauchen ... Was, wenn wir uns auf ihre Seite schlagen und einen kleinen Deal mit ihr aushandeln?



Empfohlene Schatten-Karte:
Die Femme Fatale

Empfohlene Zaubertrank-Karte:
Verführung

Spezialregel: Nachdem du einen Zaubertrank benutzt hast, kommt er nicht zurück in die Schachtel. Stattdessen legst du einen deiner Handlanger darauf, um anzuzeigen, dass er benutzt wurde. Er kann kein zweites Mal benutzt werden.

Besondere Siegbedingung: Um zu gewinnen, musst du mindestens 4 Zaubertränke **benutzt** haben.

4. Lenores Jungs

Schon gehört? Die alte Lenore ist aus‘m Knast raus und sucht nach einer frischen Crew. Die alten Hasen wissen schon, dass mit ihr nichts mehr anzufangen ist, aber bei den jungen Hüpfern mit knurrenden Mägen sieht das anders aus...

Wird Zeit, dass wir den Rest ihres „guten Rufs“ endgültig zerschmettern, Boss.

Empfohlene Schatten-Karte: Der Korrupte

Empfohlene Zaubertrank-Karte: Trickbetrüger

Spezialregel: Wenn Lenores Jungs ein Hut-Plättchen nehmen, das entweder 2 oder 3 Punkte wert ist, legen sie einen ihrer Handlanger in den mittleren Stadtbezirk. Erhalten sie ein solches Plättchen im mittleren Bezirk, legen sie stattdessen einen ihrer Handlanger in den Bezirk neben ihrem Boss.

Besondere Siegbedingung: Um zu gewinnen, musst du mindestens 6 Hut-Plättchen gesammelt haben, die entweder je 2 oder 3 Punkte wert sind.

5. Athene

Wusstest du schon, dass die Tochter des Historikers jetzt eine eigene Gang hat? Man sagt ja, dass Geschichte von den Siegern geschrieben wird, aber hier in Gattory City läuft das anders. Da entscheidet der Historiker, wer das große Los zieht. ... und es sieht so aus, als hätte sein Töchterchen schon einen dicken Vorsprung.

Vorgeschriebene Schatten-Karte: Der Historiker

Empfohlene Zaubertrank-Karte: Ortswechsel

Besonderer Spielaufbau: Athene startet mit zwei Handlangern auf der Schatten-Karte.

Spezialregel: Wenn Athene in Phase 4 den niedrigsten Fahndungslevel hat, erhält sie kein Solo-Punkte-Plättchen. Stattdessen legt sie einen weiteren, eigenen Handlanger auf die Schatten-Karte. Spielst du mit dem „CAPO“-Schwierigkeitsgrad, sind es sogar 3 Handlanger.

Besondere Siegbedingung: Um zu gewinnen, musst du am Ende des Spiels mehr Handlanger als Athene auf der Schatten-Karte des Historikers liegen haben.

6. Die Goldkäfer

Es gibt nichts Schlimmeres als einen Anwalt, der denkt, er könnte sich ne Scheibe von unserem Braten abschneiden! Diese neue Kanzlei auf der 6th Avenue glaubt, dass sie dem Druck unseres Geschäfts gewachsen ist. Aber Vorsicht: Was ihnen an Mumm fehlt, machen sie durch haufenweise Kohle wett! Wird Zeit, dass wir denen den Geldhahn zudrehen ...

Empfohlene Schatten-Karte: Der Bürgermeister

Empfohlene Zaubertrank-Karte: Hütchenspiel

Spezialregel: Wenn die Goldkäfer in Phase 5 eine Ressource auswählen dürfen, wählen sie immer Glücksspiel > Waffen > Schmuggelware > Hut > Zaubertrank.

Außerdem legen sie keine Handlanger als „Virtuelle Ressourcenmarker“ auf den Mehrheits-Plättchen ab.

Besondere Siegbedingung: Um zu gewinnen, musst du am Ende des Spiels mindestens zwei Monopole besitzen.

7. Montresors Gang

Sagt dir der Name „Montresor“ was? Anscheinend ist das so‘n verrückter Typ, der sich Zaubertränke direkt in die Venen drückt. Dadurch scheint er wohl kugelsicher geworden zu sein. Ich hab gehört, dass unser Freund Trigger schon ein ganzes Magazin in ihn reingeballert hat - und der Typ hat nicht mal gezuckt ...

Wir können nicht zulassen, dass er sich noch mehr Tränke schnappt, Boss! Nicht auszudenken, mit was für einem Monster wir es dann aufnehmen müssten ...

Empfohlene Schatten-Karte: Die Detektivin

Empfohlene Zaubertrank-Karte: Übermacht

Besonderer Spielaufbau: Montresors Gang bekommt zu Beginn des Spiels **keinen** Zaubertrank. Stattdessen wirfst du diesen, nach Auffüllen aller Stadtbezirke, direkt in den Beutel.

Spezialregel: Immer wenn ein Zaubertrank in die Schachtel zurückgelegt werden müsste, wirfst du ihn stattdessen zurück in den Beutel. Das gilt auch für die Zaubertränke, die eigentlich in die Ressourcen-Ablage neben dem Stadtplan wandern müssten.

Du verlierst das Spiel **sofort**, wenn Montresors Gang einen Zaubertrank erhält.

8. Die Drei Rosen

Die Rosen ... verdammte Drecksäcke! Die wachsen viel zu schnell, Boss! Noch vor einem Monat hat man sie nicht mal in der billigsten Spelunke bedient und jetzt spielen sie schon bei den Großen mit?!

Die haben hundertprozentig auch schon ein paar Cops geschmiert ... Die mögen zwar denken, dass sie uns dadurch kleinkriegen, aber Pustekuchen! Zeit, die Rosen zu kürzen! Schnipp-schnapp!

Empfohlene Schatten-Karte: Die Presse

Empfohlene Zaubertrank-Karte: Zweite Chance

Spezialregel: Nach Phase 3 aber vor Beginn der Phase 4, wirfst du den Schatten-Würfel erneut und bewegst den Boss der Rosen entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn weiter. Dann ersetzt du alle blauen Polizeimarker in diesem Bezirk durch Handlanger von den Drei Rosen. Dieser Effekt bezieht sich nur auf den ersten Bezirk, nicht auf die ganze Reihe/Spalte!

9. Teer und Feder

Nein, keine Ahnung, welcher von beiden wie heißt. Aber ich weiß, dass die zwei auf Ärger aus sind. Und noch schlimmer, die kämpfen sich gerade hart an die Spitze und haben wohl auch noch Freunde in hohen Positionen ... Holen wir sie mal von ihrem hohen Ross runter, Boss?

Empfohlene Schatten-Karte: Das Geheimversteck

Empfohlene Zaubertrank-Karte: Schneller Schritt

Besonderer Spielaufbau: Stell den Schatten auf das Feld mit den Nummern 5/17 anstatt auf das Feld 0/12.

Spezialregel: Nachdem sich der Boss von Teer und Feder in Phase 2 bewegt hat, legst du nicht 4/3/2 Handlanger in die entsprechende Reihe/Spalte, sondern nur 3/2/1. Danach bewegst du direkt den Schatten um so viele Felder, wie der Bewegungswürfel von Teer und Feder anzeigt. Lege dann je einen Handlanger von Teer und Feder auf jedes Feld in der Reihe/Spalte der Schatten-Figur. Diese Spezialregel hat keinen Einfluss auf die Bewegung und Aktion des Schattens in Phase 3.

10. Dein Vermächtnis

In der 10. Kampagne geht es darum, mit möglichst vielen Punkten dein Vermächtnis zu zementieren. Du findest sie zum Download auf www.spiel-das.de

Kurzübersicht

Regelbesonderheiten beim Solo-Spiel

Du bist immer Startspieler.

Phase 1 – Die Lage einschätzen

Die BAG würfelt den niedrigsten Würfel erneut.

Dann bewegt sie sich so nah wie möglich an deinen Boss heran. Lege 4/3/2 Handlanger in die Reihe/Spalte der BAG.

Wahl des Aktionswürfels:

Liegt eine 6 aus? Die BAG nimmt ihn.

Wenn nicht, nimmt sie die niedrigste Zahl, die nur einmal vorhanden ist.

Ansonsten nimmt sie die niedrigste Zahl.

Achtung! Die BAG führt keine Aktion aus.

Phase 4 – Der lange Arm des Gesetzes

Wenn die BAG den niedrigsten Fahndungslevel hat, nimmt sie sich ein Solo-Punkte-Plättchen und platziert keine Handlanger.

Phase 5 – Offene Rechnungen begleichen

Wenn die BAG die Wahl zwischen den Ressourcen „Waffen“, „Schmuggelware“ und „Glücksspiel“ hat, erhält sie zuerst „Virtuelle Ressourcenmarker“.

Dann nimmt sie sich, so wie die Polizei, eine Ressource nach folgender Priorität: Hut > Glücksspiel > Waffen > Schmuggelware > Zaubertrank.

Die BAG dreht Zaubertränke sofort auf die verdeckte Seite, andere Ressourcen („Waffen“, „Schmuggelware“ und „Glücksspiel“) bleiben immer aufgedeckt.

Solo-Modus: Carla Kopp
Autorin: Amanda Vallerand
Illustrator: Justin Lanjil
Grafik: Jon Merchant
Deutsche Übersetzung: Marcel Dehlinger
Deutsches Layout: Christian Schaarschmidt

© 2023 SPIEL DAS! Verlag Robert Heller
Am Schächtchen 8
55413 Weiler bei Bingen
Deutschland
www.spiel-das.de

Alle Rechte vorbehalten!