Arler Erde

Solovariante

Diese Regel bietet dir eine alternative Solovariante für Arler Erde, bei der ein virtueller Mitspieler (VIM) Aktionen blockiert und Gebäude aus dem Spiel nimmt. Du kannst sie auch zusammen mit der **TEE & HANDEL** Erweiterung verwenden.

VORBEREITUNG

Lege die **4 Arbeitersteine** und **2 der kleinen runden Anzeiger** *(Handwerksanzeiger)* der zweiten Spielerfarbe für den VIM bereit. Die restlichen Materialien der zweiten Farbe werden nicht verwendet. Du benötigst außerdem **2 sechsseitige Würfel**. Die 4 Arbeitersteine des VIM kommen beim Spielaufbau unter deine Steine, denn du bist in der ersten Runde der Startspieler. Die beiden Anzeiger des VIM werden nur zum Markieren von Feldern verwendet und nicht für ihre ursprüngliche Funktion.

Wirf einen Würfel und zähle beginnend mit der obersten Sommeraktion entsprechend viele Felder des Sommerhalbjahres. Auf das resultierende Aktionsfeld legst du den ersten Anzeiger des VIM.

Für das Abzählen des Anzeigers gilt: Zähle beginnend von der aktuellen Position des Anzeigers die Felder immer von oben nach unten ab. Liegen Aktionsfelder nebeneinander, dann zählst du zuerst die in der linken Spalte und dann die in der rechten Spalte ab *(Beispiele: Sommer: … , Zimmerman, Bauarbeiter, Vogt, …;*
Winter: … , Wagner, Deichvogt, Zimmermann, …).
Ist im späteren Spielverlauf ein Aktionsfeld bereits mit einem Spielstein belegt, dann wird es beim Abzählen übersprungen. Gelangst du an das letzte (unterste) Feld eines Halbjahres, dann zählst du beim ersten (obersten) Feld des Halbjahres weiter.

Der zweite Anzeiger wird erst später benötigt, um Gebäude aus dem Spiel zu nehmen.

REGELÄNDERUNG

In dieser Solovariante darf wie im 2-Personen-Spiel auch genau 1 Aktionsstein auf die Aktionsfelder des anderen Halbjahres gesetzt werden. Auch die Startspielerregel gilt entsprechend.

SPIELABLAUF

Führe deinen Zug wie gewohnt aus. Felder, die von einem Arbeiterstein des VIM belegt sind, darfst du nicht benutzen. Der Anzeiger blockiert keine Felder.

Für den **Zug des VIM** gelten folgende Regeln:
Wirf die beiden Würfel und führe die erste *(und nur eine!)* der drei folgenden Optionen aus, deren Bedingung erfüllt ist:

1. Bedingung: Du hast einen **Pasch** gewürfelt und es wurde noch kein Stein auf ein Aktionsfeld des anderen Halbjahres gesetzt.
Zug: Setze einen Arbeiterstein des VIM auf das oberste Feld des anderen Halbjahres.

2. Bedingung: Mindestens einer der beiden Würfel zeigt eine „**1**“.
Zug: Ziehe den Anzeiger des VIM ein Aktionsfeld weiter nach unten *(Regeln siehe Vorbereitung)* und platziere zusätzlich einen Arbeiterstein des VIM auf diesem Feld.

3. Bedingung: beliebig
Zug: Zähle die Augenzahl der beiden Würfel zusammen und zähle mit dem Anzeiger entsprechend viele Aktionsfelder ab. Platziere den Anzeiger und einen Arbeiterstein des VIM auf diesem Feld.

Der VIM führt keine Aktionen aus, er blockiert lediglich die entsprechenden Aktionsfelder. Wenn aber ein Arbeiterstein des VIM auf ein Aktionsfeld platziert wird, das das Errichten eines Gebäudes *(Stichwort „Gebäude“)* erlaubt, dann nimmt der VIM ein Gebäude nach folgenden Regeln aus dem Spiel:

Wirf die beiden Würfel 2x und zähle alle Augenzahlen zusammen. Nimm den zweiten Anzeiger des VIM und zähle die noch ausliegenen Gebäude zeilenweise und von links nach rechts ab *(Leserichtung)*. Nimm das resultierende Gebäude aus dem Spiel und lege den Anzeiger an dessen Stelle. Im weiteren Spielverlauf zählst du von hier aus weiter. Kommst du an das untere Ende machst du oben wieder weiter.

Am Ende eines Halbjahres wird der erste Anzeiger des VIM auf das Aktionsfeld der gegenüberliegenden Seite geschoben. Von dort aus wird im nächsten Halbjahr weitergezählt *(Beispiele: Holzfäller -> Holzhändler, Vogt -> Deichvogt)*. Der Startspieler des neues Halbjahres wird nach der üblichen 2-Spieler-Regel bestimmt.

Arler Erde ist ein Spiel von Uwe Rosenberg. Diese Solovariante stammt von Karl Stemmer.