

DIE Tavernen IM -TIEFEN THAL-

Inoffizielle Solo-Variante

Idee: Wolfgang Warsch
Redaktion: Dirk Huesmann

Ziel des Solo-Spiels:

Schlage deinen eigenen Highscore. Ergebnisse von 150 oder mehr Punkten gelten als gut.

Spielaufbau:

Baue den Klosterplan wie üblich auf, jedoch nur mit deinem Spielmarker.
Nimm dir dein Spielmaterial und lege die Gästekarten, Adelige-Karten sowie etwaiges Spielmaterial der Module wie bei einem Mehrpersonenspiel bereit.

Änderungen im Spielablauf:

Das Spiel läuft analog zum Mehrpersonenspiel, allerdings mit zwei kleinen Änderungen:

1) Würfle zu Beginn von Phase D mit den 4 weißen Würfeln. Wähle nun zwei dieser Würfel aus und würfle sie erneut. Diese vier Würfelresultate stehen dir nun in deinem Zug zur Verfügung.

2) Würfle zudem nach Abschluss jeder Runde mit einem Würfel und entferne je nach Würfelresultat Gästekarten aus der Auslage.

1 bis 4: Entferne den 1., 2., 3. bzw. 4. Gast von links.

5: Entferne den 1. und 2. Gast von links.

6: Entferne den 3. und 4. Gast von links.

Hinweis: Die 3er Gäste werden hierbei nicht berücksichtigt

Ergebnisse:

Folgende Tabelle gibt dir einen Überblick über dein erzieltes Ergebnis und welchen Ruhm deine Taverne erringen konnte.

Ergebnis	Tavernen-Level
< 80 Punkte	Kleine Spelunke
bis 100 Punkte	Schummriges Pub
bis 120 Punkte	Gehobenes Wirtshaus
bis 140 Punkte	Florierendes Gasthaus
bis 160 Punkte	Des Adels Taverne
> 160 Punkte	Stammlokal des Königs

Wichtig:

Nutze möglichst alle fünf Module im Solo-Spiel, mindestens aber Module 2 und 3.

Verwendung des Bildmaterials mit freundlicher Genehmigung von Schmidt Spiele GmbH, Berlin