

CRYO

SOLOSPIEL

ÜBERBLICK

Mit diesen Soloregeln kannst du alleine gegen eine automatisierte Siedlerfraktion („Rivale“) antreten.

VORBEREITUNG

Bereite das Spiel wie üblich für 2 Spieler vor. Achte dabei auf die folgenden Änderungen der einzelnen Schritte:

2. Nachdem du die Drohnen des Rivalen auf seine Plattform gelegt hast, lege 2 zusätzliche Drohnen einer nicht genutzten Farbe auf die 2 am weitesten links liegenden leeren Docks seiner Plattform (der Rivale hat insgesamt 5 Drohnen).
5. Du bist Startspieler, der Rivale gilt als 2. Spieler.
12. Bevor du alle Karten mischst, entferne 1 Karte von jedem Typ und lege sie zufällig auf die abgebildeten Positionen des Spielplans:



13. Anstatt an den Rivalen 5 Karten auszuteilen, mache Folgendes für ihn:
 - Ziehe 1 Karte und spiele sie als Upgrade aus.
 - Ziehe 1 Karte und spiele sie als Fahrzeug aus.
 - Ziehe 1 Karte, ohne sie anzusehen, und spiele sie verdeckt als Mission aus.

Ziehe anschließend 2 Karten und lege sie als **Entscheidungskarten** aufgedeckt neben seine Plattform.

SPIELABLAUF

Im Solospiel führst du deine Züge normal aus, mit einer Ausnahme: **Du kannst eine Karte nicht als Upgrade ausspielen, falls der Rivale dieses Upgrade bereits an seiner Plattform ausliegen hat.**

RIVALE

Der Rivale interagiert mit den Spielkonzepten anders als du. Die folgenden Regeln verändern oder ersetzen die normalen Regeln für ihn.

Plattform

- Der Rivale aktiviert keine Plattformaktionen.
- Der Rivale aktiviert keine Spezialeffekte von seinen Upgrades oder Fahrzeugen.
- Auf der Plattform des Rivalen können sich beliebig viele Crew-Kapseln befinden.

Karten

- Der Rivale hat keine Handkarten.
- Wenn der Rivale eine Karten-Belohnung erhält (☐), ziehe die oberste Karte vom Stapel, ohne sie dir anzusehen, und spiele sie verdeckt als Mission neben seiner Plattform aus.
- Im Gegensatz zu dir darf der Rivale eine beliebige Anzahl an Missionen ausspielen.

Ressourcen

- Wenn der Rivale ein Ressourcenplättchen nimmt, lege es auf einen beliebigen leeren Slot seiner Plattform. Falls es keinen leeren Slot gibt, lege es in die Schachtel zurück. Im Gegensatz zu dir erhält der Rivale **immer** die angezeigte Belohnung.
- Wenn der Rivale zwischen 2 Ressourcen von einem Ressourcenplättchen wählen muss, wählt er immer die Ressource, von der er weniger hat.

Allgemein

- Falls zu einem beliebigen Zeitpunkt beide Entscheidungskarten gleich sind, lege sie ab und ziehe 2 neue.
- Wenn der Rivale einen Effekt laut diesen Regeln auf mehrere Arten lösen kann, **entscheidest du, wie er gelöst wird**.

ZUG DES RIVALEN

Nach jedem deiner Züge führt der Rivale einen Zug durch, in dem er entweder eine Drohne aussendet oder zurückruft.

In den meisten Zügen sendet der Rivale Drohnen aus. Drohnen ruft er nur dann zurück, falls Folgendes zutrifft:

- Auf der Plattform des Rivalen befinden sich keine Drohnen oder
- auf 1 oder mehr Schiffsteilen gibt es keine freien Docks.

Hinweis: Es kann vorkommen, dass der Rivale mehrere Züge nacheinander Drohnen zurückruft.

A) 1 Drohne aussenden

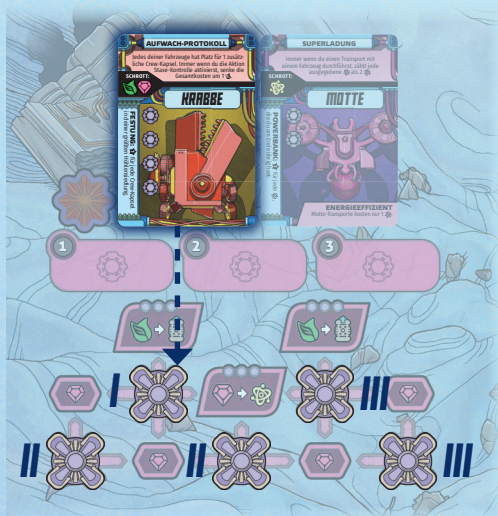
1. Entscheidungskarte aktivieren

Wähle zufällig 1 der 2 Entscheidungskarten (z. B. durch Münzwurf). Die gewählte Karte entspricht einer der Karten, die du während der Vorbereitung auf den Spielplan gelegt hast und bestimmt, auf welches Dock der Rivale seine Drohne aussendet.

2. Drohne des Rivalen aussenden

Nimm 1 Drohne des Rivalen (unabhängig ihrer Farbe) von seiner Plattform und stelle sie wie folgt auf den Spielplan:

- I. Stelle sie auf das Dock unterhalb der Karte auf dem Spielplan, die der gewählten Entscheidungskarte entspricht.
- II. Falls dieses Dock belegt ist, stelle die Drohne stattdessen auf eines der 2 Docks darunter.
- III. Falls auch diese belegt sind, stelle die Drohne auf ein beliebiges freies Dock des gleichen Schiffsteils.



Priorisierung des Aussendens von Drohnen

3. Aktion ausführen

Der Rivale führt 1 Aktion entsprechend des Schiffsteils aus, auf dem die Drohne gestellt wurde.

Konstruktion/Labor/Forschung & Entwicklung:

- I. Der Rivale nimmt sich das Ressourcenplättchen, das sich rechts von der soeben gestellten Drohne befindet.
- II. Falls sich dort kein Ressourcenplättchen befindet, nimmt der Rivale das nächste Plättchen im Uhrzeigersinn um die Drohne (unterhalb, links, oberhalb).
- III. Falls sich auch dort keine Ressourcenplättchen befinden, erhält der Rivale die Ressource, die auf einem angrenzenden Ressourcenfeld angezeigt ist.

Abfertigung:

Der Rivale erhält 1 . Wecke anschließend die Crew-Kapsel des Rivalen auf, die am weitesten links auf der Abfertigung steht.

4. Entscheidungskarte ziehen

Lege die gewählte Entscheidungskarte ab und ziehe eine neue Karte, um diese zu ersetzen.

5. Ressourcen des Rivalen überprüfen

Siehe nächste Seite.

B) Drohnen zurückrufen

1. Crew zum Bergen aussenden

Falls der Rivale weniger als 3 Crew-Kapseln zum Bergen ausgesendet hat und es mindestens 1 leeres Bergungsfeld gibt, nimm 1 Crew-Kapsel von der Plattform des Rivalen und sende sie zum Bergen aus. Falls möglich, sende sie so aus, dass sie eine andere Ressource als die anderen Crew-Kapseln des Rivalen birgt.

2. Ressourcen bergen

Für jede Crew-Kapsel des Rivalen, die er zum Bergen ausgesendet hat, erhält er 1 Ressource der abgebildeten Art.

3. Vorfall abhandeln

Falls auf dem Spielplan 3 oder weniger Drohnen des Rivalen stehen, handelst du 1 Vorfallplättchen ab.

Falls auf dem Spielplan 4 oder 5 Drohnen des Rivalen stehen, handelst du 2 Vorfallplättchen ab.

Wähle immer die Vorfallplättchen, die sich auf den Schiffsteilen mit den wenigsten Crew-Kapseln des Rivalen befinden. Handle alle Vorfallplättchen ab, bevor du neue ziehst.

4. Drohnenrückkehr

Nimm alle Drohnen des Rivalen vom Spielplan und stelle sie auf beliebige Docks seiner Plattform (der Rivale aktiviert keine Plattformaktionen).

5. Ressourcen des Rivalen überprüfen

Siehe nächste Seite.

Ressourcen des Rivalen überprüfen

Nachdem der Rivale in seinem Zug Drohnen ausgesendet oder zurückgerufen hat, überprüfst du seine Ressourcen. Jedes Mal, wenn er die entsprechende Menge erreicht, führst du die folgenden Effekte in der angegebenen Reihenfolge aus.

1. Kristalle überprüfen

Falls der Rivale 4  hat:

- I. Wecke die Crew-Kapsel des Rivalen auf, die am weitesten links auf der Konstruktion steht.
- II. Der Rivale erhält 3 .
- III. Der Rivale verliert alle .

2. Organisches Material überprüfen

Falls der Rivale 4  hat:

- I. Wecke die Crew-Kapsel des Rivalen auf, die am weitesten links auf dem Labor steht.
- II. Wecke 2 Crew-Kapseln des Rivalen auf, die auf dem Schiffsteil mit den meisten Crew-Kapseln des Rivalen stehen.
- III. Der Rivale verliert alle .

3. Technologie überprüfen

Falls der Rivale 4  hat:

- I. Wecke die Crew-Kapsel des Rivalen auf, die am weitesten links auf Forschung & Entwicklung steht.
- II. Nimm die oberste Karte vom Stapel, ohne sie anzusehen, und spiele sie verdeckt als Mission für ihn aus.
- III. Ziehe 1 Karte und spiele sie als Upgrade für ihn aus. Falls das nicht möglich ist, spiele sie als Fahrzeug für ihn aus.
- IV. Der Rivale verliert alle .

4. Nanomaschinen überprüfen

Falls der Rivale 4  hat:

- I. Wecke die Crew-Kapsel des Rivalen auf, die am weitesten links auf der Abfertigung steht.
- II. Der Rivale erhält 1 , 1  und 1 . Falls ,  oder  dadurch auf 4 steigen, wiederhole die vorherigen Schritte in Reihenfolge.
- III. Der Rivale verliert alle .

5. Energie & Crew-Kapseln überprüfen

Falls der Rivale 3 oder mehr  und 3 oder mehr aufgeweckte Crew-Kapseln hat:

- I. **Kundschafter** – Wähle 1 verdecktes Höhlenplättchen und decke es auf. Das gewählte Höhlenplättchen muss sich angrenzend zu einer bereits aufgedeckten Höhle befinden und **muss, falls möglich, ein großes Höhlenplättchen sein**. Stelle 1 Crew-Kapsel von der Plattform des Rivalen auf diese Höhle.

- II. Wähle 2 angrenzende Höhlen, auf denen die wenigsten Crew-Kapseln des Rivalen stehen. Nimm alle Crew-Kapseln von der Plattform des Rivalen und stelle sie, möglichst gleichverteilt, auf die 2 gewählten Höhlen.

- III. Der Rivale verliert alle .

SPIELLENDE

Die Partie endet nach den normalen Regeln. Der Rivale erhält Punkte nach den normalen Regeln, mit einer Ausnahme:

Bevor Punkte für Missionen gezählt werden, decke die Missionen des Rivalen auf. Falls es doppelte Karten gibt, ersetze diese so lange, eine nach der anderen, mit zufälligen Karten vom Stapel, bis es keine doppelten Karten mehr gibt. **Der Rivale zählt die Punkte der drei Missionen zusammen, die am meisten Punkte geben.**

VARIANTEN

Mit den folgenden beiden Optionen kannst du das Solospiel anpassen:

- Für einen höheren Schwierigkeitsgrad gib dem Rivalen in Schritt 6 der Vorbereitung 1 , 1  und 1 .
- Für eine unvorhersehbarere Partie ziehe während der Vorbereitung keine Entscheidungskarten. Lege stattdessen in Schritt 1 der Phase „1 Drohne aussenden“ die oberste Karte des Stapels aufgedeckt auf den Ablagestapel – dies ist die aktive Entscheidungskarte in diesem Zug. Überspringe Schritt 4 dieser Phase.

CREDITS

Autoren des Grundspiels: Tom Jolly & Luke Laurie

Autor des Solospiels: Luke Laurie

Produzent: Alexandar Ortloff

Grafische Gestaltung & Illustration: Bree Lindsoe, Jasmine Radue & Samuel R. Shimota

Kunststoff-Modellierung: Samuel R. Shimota

Leiter Game-Design: Todd Michlitsch

Marketing Manager: Beth Erikson

Leiter Marken-Management: Justin Kemppainen

Herausgeber: Steven Kimball

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung & Redaktion: Steffen Trzensky & Marvin Pietsch

Satz & Layout: Monika Planeta