

GLOW

SOLO-MODUS



STROHMANN
GAMES

SPIELZIEL

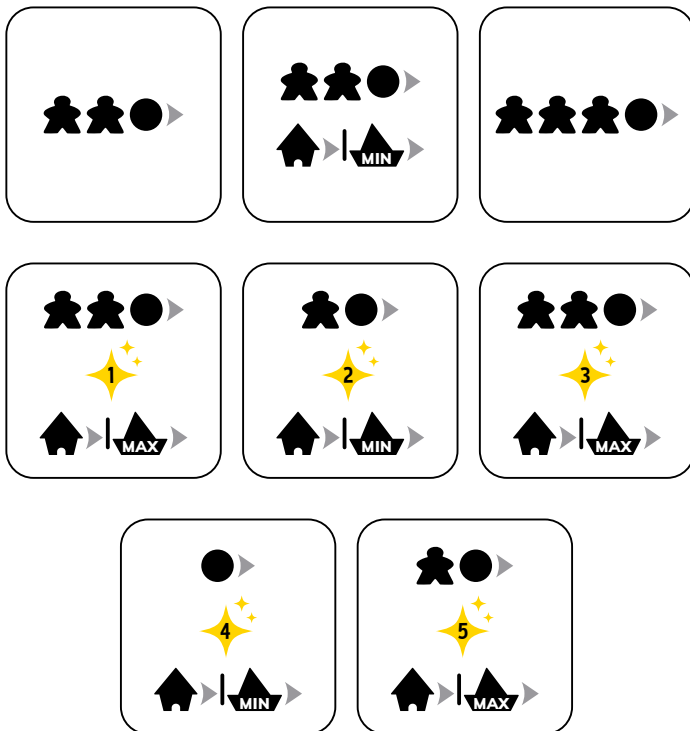


Sammele mehr Lichtsplitter als der Automa Tom.

SPIELMATERIAL



- 8 Automaplättchen (zum Ausschneiden auf S. 5)



SPIELAUFBAU



Der Spielaufbau ist derselbe wie beim Spiel mit mehreren Spielern, bis auf die folgenden Änderungen:

- 2 Für Tom: Lege für Tom 2 **verschiedenfarbige** große Würfel von übrigen Abenteurern bereit.

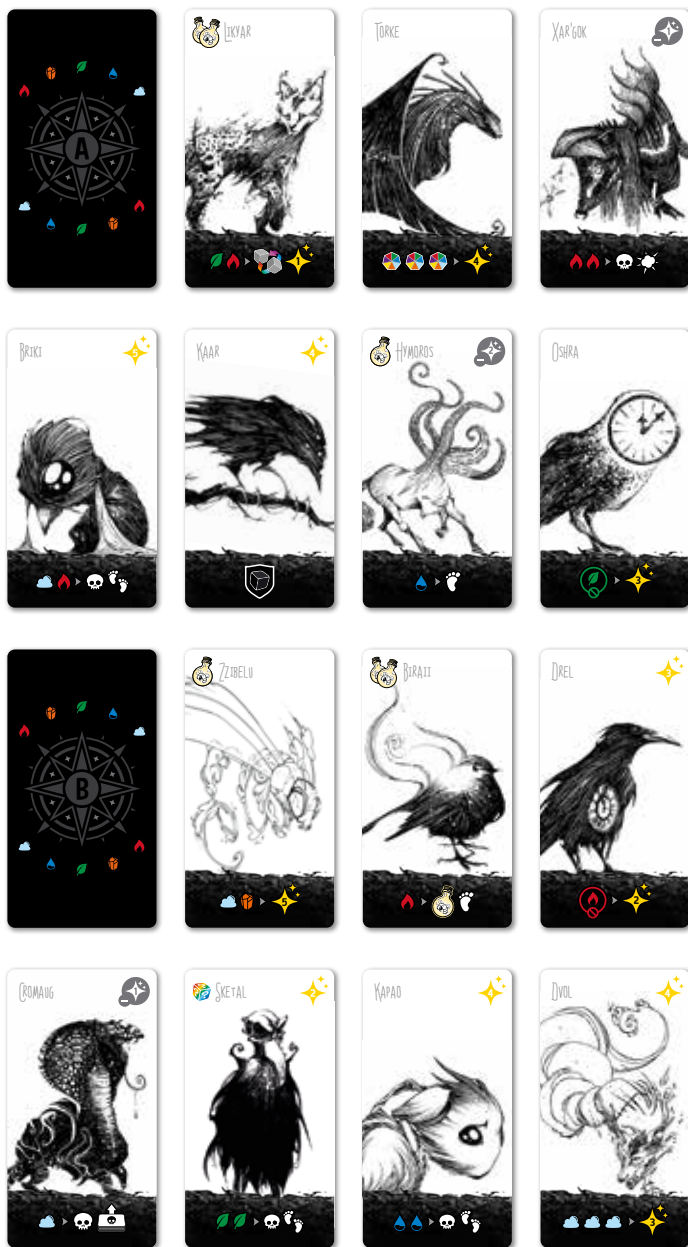
Wichtig: Es dürfen zwei beliebige Farben sein, aber nicht die Kombination Gelb/Lila, damit nicht beide Würfel ein besonderes Symbol zeigen.

Wähle für Tom 1 der beiden Farben seiner Würfel als seine Spielerfarbe. Lege den farblich passenden Punktemarker auf Feld 10 der Punkteleiste und seinen Gruppenmarker auf Feld 0 der Punkteleiste. Tom erhält **nicht** den zugehörigen Abenteurer.

Spielt du mit dem **Reich der Schatten**, lege deinen und Toms Lagermarker auf das Startfeld auf dem Spielplan. Spielt du mit dem **Meer der Finsternis**, lege für dich und Tom jeweils 4 Boote auf die Insel in der Mitte des Spielplans.

Wirf Toms Würfel und lege sie jeweils in den Bereich der Begegnungsleiste mit dem gewürfelten Symbol. Würfelst du dabei mit dem gelben oder lila Würfel ein besonderes Symbol, wird er (für diese Runde) stattdessen beiseitegelegt und Tom führt seinen Effekt aus: Tom bewegt seinen Punktemarker 3 Felder vorwärts oder erhält 2 Spurenplättchen.

- 3 Lege die 5 großen Würfel als Vorrat bereit. Der schwarze Würfel kommt zurück in die Schachtel.
- 5 Die Zauberplättchen werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.
- 6 Die folgenden 14 Karten kommen ebenfalls zurück in die Schachtel:



Mische die Gefährtenkarten A und B getrennt voneinander und lege sie verdeckt als 2 **getrennte** Stapel neben die Begegnungsleiste.

Mische die 8 Automaplättchen und lege sie als verdeckten Stapel neben die Begegnungsleiste. Lass Platz für einen Ablagestapel. Decke die obersten 5 Plättchen auf und lege sie über den 5 Bereichen der Begegnungsleiste mit Elementsymbol aus. Lege dann von links nach rechts Gefährten vom A-Stapel aus – aber nur unter die Bereiche, in denen keiner von Toms großen Würfeln liegt. Du legst also nur 3 bis 4 Gefährten aus.

- 7 Du bist in jeder Runde der Startspieler. Das Startplättchen wird daher nicht benötigt. Niemand erhält Neuwurfplättchen.


SPIELABLAUF

Jede Runde verläuft genau wie im Spiel mit mehreren Spielern, bis auf die folgenden Änderungen:

MORGENS – Gefährten aufnehmen

Immer wenn du dir einen Gefährten und die zugehörigen kleinen Würfel und/oder Spurenplättchen nimmst, nimm auch das Automaplättchen, das über dem Bereich deines gewählten Gefährten liegt, und führe den Effekt aus.

Die Effekte der Automaplättchen:

 Tom bewegt seinen Gruppenmarker auf der Punkteleiste so viele Felder vorwärts, wie Gruppenmarker auf dem Plättchen abgebildet sind. Anschließend bewegt Tom seinen Punktemarker so viele Felder vorwärts, wie die Zahl auf dem Feld zeigt, auf dem sein Gruppenmarker liegt.

Beispiel: Toms Gruppenmarker liegt auf Feld 4 der Punkteleiste und sein Punktemarker auf Feld 17. Durch das Plättchen bewegt Tom seinen Gruppenmarker 2 Felder vorwärts, auf Feld 6. Danach bewegt er seinen Punktemarker 6 Felder vorwärts, auf Feld 23.



Tom bewegt seinen Punktemarker entsprechend der gezeigten Anzahl an Lichtsplittern vorwärts.

Spielst du mit dem Reich der Schatten:



Tom bewegt seinen Lagermarker auf das Dorf mit der nächsthöheren Anzahl an Lichtsplittern. Liegt sein Lager auf dem Dorf mit 3 Lichtsplittern, bewegt er es auf das Dorf mit 5, danach auf das mit 8 usw.

Spielst du mit dem Meer der Finsternis:

Tom bewegt 1 seiner Boote auf eine benachbarte Insel über die Route ...



... mit der höchsten Zahl („max“).



... mit der niedrigsten Zahl („min“).

Das Boot muss sich dabei immer von der Insel in der Mitte des Spielplans wegbewegen.

Wichtig: Tom kann niemals die Route „1/2“ **rechts** neben der Insel in der Mitte des Spielplans nutzen!

Beispiel: Tom bewegt 1 seiner Boote auf der Insel in der Mitte des Spielplans. Zeigt das Plättchen „max“, bewegt er es über die Route „4“ auf die zugehörige benachbarte Insel. Zeigt das Plättchen „min“, bewegt Tom das Boot über die Route „1/2“ links unten.

Welches seiner Boot bewegt Tom?

Sieh nach, welche Boote von Tom sich noch weiter von der Insel in der Mitte des Spielplans wegbewegen können. Ein Boot, das bereits so weit wie möglich von der Insel in der Mitte entfernt ist, kann nicht mehr bewegt werden. Boote auf der Insel in der Mitte des Spielplans werden zuerst bewegt. Sind dort keine mehr, wird das Boot bewegt, das der Insel in der Mitte am nächsten ist. Kommen mehrere Boote infrage, entscheidest du.

Lege danach das Automaplättchen ab und fülle die Lücke mit 1 neuen Plättchen vom Stapel. Es müssen immer 5 Plättchen offen ausliegen.

Wichtig: Ist der Plättchenstapel leer, wenn du ein neues aufdecken musst, mische die 4 Plättchen im Ablagestapel und lege sie als neuen Plättchenstapel bereit. Die übrigen Gefährten im A-Stapel kommen zurück in die Schachtel. Ab sofort deckst du Gefährten vom B-Stapel auf. Nutzt du bereits den B-Stapel, kommen die übrigen Gefährten im B-Stapel zurück in die Schachtel und das Spiel endet nach der aktuellen Runde.

Lege die übrigen Gefährten von der Begegnungsleiste auf den Friedhof. **Für die Bereiche, in denen Toms große Würfel liegen**, führst du folgende Schritte aus: Entferne alle Spurenplättchen (falls vorhanden), wirf die Würfel neu (große und kleine - Hattest du zuvor Toms gelben oder lila Würfel beiseitegelegt, wirf ihn ebenfalls neu) und lege sie jeweils in den Bereich der Begegnungsleiste mit dem gewürfelten Symbol. Zeigt der große gelbe oder lila Würfel ein besonderes Symbol, wird er beiseitegelegt und Tom führt den Effekt aus. Zeigt der kleine lila Würfel das Spurensymbol, wirf ihn so lang neu, bis er ein Elementsymbol zeigt.

Diese 3 Phasen laufen unverändert ab und Tom tut nichts:

VORMITTAGS – Würfel werfen

MITTAGS – Karten nutzen

NACHMITTAGS – Reise fortsetzen

ABENDS – Rundenende und Vorbereitung

2. Lege von links nach rechts Gefährten vom aktuellen Gefährtenstapel aus – aber nur unter die Bereiche, in denen **keiner von Toms großen Würfeln** liegt. Lege danach jeweils 1 Spurenplättchen mit der Vorderseite nach oben in jeden Bereich ohne Würfel (falls vorhanden).

SPIELENDE



Das Spielende wird ausgelöst, sobald kein neues Automaplättchen mehr ausgelegt werden kann, weil der Plättchenstapel zum 2. Mal leer ist, oder du keine neue Runde vorbereiten kannst, weil nicht genügend Gefährten mehr im B-Stapel sind. Spiele die aktuelle Runde noch zu Ende. Danach folgt die Wertung.



Zähle deine eigenen Lichtsplitter wie im Spiel mit mehreren Spielern.

Zähle Toms Lichtsplitter wie folgt:

Spielst du mit dem **Reich der Schatten** und hat Tom im Laufe des Spiels Spurenplättchen erhalten, nutzt er sie – **nur bei der Wertung** – um sein Lager auf das Dorf mit der nächsthöheren Anzahl an Lichtsplittern zu bewegen. Dazu benötigt er so viele Spuren wie auf dem Dorf abgebildet und wirft entsprechend Plättchen ab.

Beispiel: Toms Lager liegt am Spielende auf dem Dorf mit 12 Lichtsplittern. Er hat im Laufe des Spiels 3 Spuren erhalten. Er nutzt 2 davon, um sein Lager auf das Dorf mit 15 Lichtsplittern zu bewegen.

Zähle anschließend die Lichtsplitter vom Dorf mit Toms Lager (**Reich der Schatten**) oder den Inseln mit seinen Booten (**Meer der Finsternis**) und bewege Toms Punktemarker entsprechend viele Felder vorwärts. Zum Schluss erhält er noch 1 Lichtsplitter für jede seiner übrigen Spuren.

