

Solo spielen kann man die Moorbauern-Erweiterung bereits nach den Regeln der Anleitung, aber für alle, die lieber dasselbe Gefühl wie beim Mehrpersonenspiel hätten und nicht nach speziellen Soloregeln spielen möchten, bieten wir mit dieser Variante eine Alternative.

In dieser Variante spielst du alleine ein Zweipersonenspiel, wobei dir neutrale Personensteine gewisse Aktionsfelder blockieren werden.

Spielvorbereitung

Baue das Spiel wie für zwei Personen auf, verwende aber nur einen Hofplan. Lege die zwei **Sonderaktionskarten** für das Zweipersonenspiel wie abgebildet links neben den Spielplan.



Vom Spielmaterial für den zweiten Spieler – fortan **neutraler Spieler** genannt – benötigst du lediglich die 5 Personensteine sowie 2 Ställe. Lege 3 der 5 Personensteine zunächst beiseite.

Zusätzlich benötigst du folgende Würfel, die du dir anderweitig besorgen musst, da sie weder dem Agricola-Grundspiel noch der Moorbauern-Erweiterung beiliegen:

(1) **entweder** 1 sechsseitigen Würfel in einer Farbe und 2 sechsseitige Würfel in einer anderen Farbe (z. B. einen schwarzen und zwei weiße Würfel)



(2) **oder** 1 sechsseitigen Würfel (egal welcher Farbe) sowie 1 zwölfseitigen Würfel.



Spielst du nach Variante (1) mit drei Sechseckern, kommt einer der beiden gleichfarbigen Würfel auf das Rundenfeld 5 des Spielplans. In Variante (2) kommen keine Würfel auf den Spielplan.

Du bist Startspieler. Als solcher startest du das Spiel mit 2 NW (und nicht mit 0 NW wie im eigentlichen Solospiel).

Spielverlauf

Du wechselst dich mit dem neutralen Spieler ab und führst wie gewohnt deine Spielzüge durch. Der neutrale Spieler wird über die Würfel gesteuert und führt normalerweise keine Aktionen durch, sondern blockiert nur die Aktionsfelder. Lediglich die folgenden Aktionsfelder nutzt der neutrale Spieler tatsächlich:

- **Versammlungsplatz:** der neutrale Spieler wird **Startspieler**.
- **Anhäufungsfelder:** die Waren kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.
- **Große Anschaffung** bzw. **Haussanierung:** eine große Anschaffung wird aus dem Spiel genommen (siehe weiter unten).
- **Einfacher Kinderwunsch:** der neutrale Spieler bekommt einen weiteren Personenstein, mit dem er Aktionsfelder blockiert.

Zug des neutralen Spielers

Ist der neutrale Spieler an der Reihe, würfelst du alle im Spiel befindlichen Würfel, wodurch das Aktionsfeld bestimmt wird, das der neutrale Spieler blockiert. In Variante (1) sind bis einschließlich Runde 4 nur zwei Sechsecker im Spiel, ab Runde 5 dann alle drei.

Der Sechsecker, den es nur einmal gibt, bestimmt die **Reihe** des Spielplans, in welcher der neutrale Spieler ein Aktionsfeld blockiert. Bei einer 1 oder 2 wählt er die erste Reihe, bei einer 3 oder 4 die zweite Reihe und bei einer 5 oder 6 die dritte Reihe.

Der andere Sechsecker (bzw. ab Runde 5 beide anderen Sechsecker) bzw. der Zwölfecker bestimmen dann in der gewählten Reihe durch einfaches Abzählen, wohin der neutrale Spieler seinen Personenstein setzt. Dabei wird von links nach rechts durchgezählt. Bei Aktionsfeldern, die in derselben Reihe übereinanderstehen (z. B. „Saatgut Getreide“ und „Ackerland“), wird das obere zuerst abgezählt. Bereits **besetzte** Aktionsfelder werden **nicht** mitgezählt. Erreichst du das Ende der Zeile, bevor ein Aktionsfeld bestimmt ist, fängst du einfach wieder links an weiterzuzählen.

Beispiel: Du spielst Variante (1) mit einem schwarzen und zwei weißen Würfeln. Die „schwarze“ 3 bedeutet, dass der neutrale Spieler in der zweiten Reihe agiert. Es werden 6 Aktionsfelder abgezählt: Saatgut Getreide-1, Ackerland-2, Forst-3, Lehmgrube-4, Saatgut Getreide-5, Ackerland-6. Der neutrale Spieler blockiert also das Aktionsfeld „Ackerland“.



Wichtig! Die Krankenstation wird niemals mitgezählt, wohl aber das darunterliegende Aktionsfeld „Baustoffmarkt“, welches das erste Feld der dritten Reihe ist (gefolgt von „Unterricht“, „Tagelöhner“, „Schilfufer“ usw.).

Große Anschaffungen

Landet der Personenstein des neutralen Spielers auf dem Aktionsfeld „Große Anschaffung“ oder „Haussanierung“, wird eine große Anschaffung, die noch vorrätig ist, aus dem Spiel genommen. Diese wird wie üblich durch Würfeln bestimmt.

Der eine Sechseiter bestimmt die Reihe: 1, 2 und 3 bestimmen die obere Reihe, 4, 5 und 6 die untere. Ein anderer Sechseiter bzw. der Zwölfeiter bestimmen dann die zu entfernende Karte durch das übliche Abzählen von links nach rechts. Ist die ausgewürfelte Position bereits leer, passiert nichts.

Familienzuwachs

Sobald das Aktionsfeld „Einfacher Kinderwunsch“ aufgedeckt wird, kommt je einer der anfangs beiseite gelegten Personensteine des neutralen Spielers auf die Rundenfelder der kommenden drei Runden. Zu Beginn dieser Runden erhält der neutrale Spieler den Personenstein und setzt ihn bereits in derselben Runde ein.

Beispiel: Der „Einfache Kinderwunsch“ wird in Runde 6 aufgedeckt. Die drei übrigen Personensteine des neutralen Spielers kommen auf die Rundenfelder 7, 8 und 9. In Runde 7 setzt der neutrale Spieler somit bereits drei Personensteine ein, in Runde 8 bereits vier und ab Runde 9 dann immer alle fünf.

Der neutrale Spieler erhält seine Personensteine **vorzeitig**, wenn er selbst das Aktionsfeld „Einfacher Kinderwunsch“ belegt. Dann bekommt er sofort den Personenstein, der am spätesten ins Spiel käme, und setzt ihn bereits **in derselben Runde** ein, in der das Aktionsfeld belegt wird.

Beispiel: Im obigen Beispiel besetzt der neutrale Spieler in Runde 7 das Aktionsfeld „Einfacher Kinderwunsch“. Dadurch kommt der Personenstein von Rundenfeld 9 sofort ins Spiel und wird noch in Runde 7 eingesetzt.



Sonderaktionskarten

Die Sonderaktionskarten werden mit den Aktionsfeldern der ersten Reihe abgezählt. Wird eine der Sonderaktionskarten ausgezählt, so markiere sie mit einem Stall des neutralen Spielers. Möchtest du diese Karte dann noch nutzen, kostet es dich 2 NW.

Sobald du eine Sonderaktionskarte nutzt, drehst du sie um (*nimm sie nicht an dich*). Eine umgedrehte Sonderaktionskarte wird beim Abzählen mitgezählt. Erst wenn ein Stall des neutralen Spielers draufsteht, wird die Karte beim Zählen ausgelassen (*egal, ob sie umgedreht ist oder nicht*).

Rundenende

Nimm am Ende jeder Runde die Personensteine vom Spielplan und drehe ggf. die Sonderaktionskarten wieder auf die Vorderseite. Die neutralen Ställe kommen wieder zurück in den Vorrat des neutralen Spielers.

Sonderregel für Anhäufungsfelder: Liegen nun auf einem Anhäufungsfeld – mit Ausnahme von Holz – genau **6 Waren**, wird das Anhäufungsfeld **leergeräumt**. Holz wird erst abgeräumt, wenn mindestens **9 Holz** auf dem Anhäufungsfeld liegen.

Spielende

Werte deine Auslage am Ende des Spiels wie gehabt. Der neutrale Spieler bekommt keine Punkte. Dein Ziel ist es einfach, so viele Punkte wie möglich zu erzielen.

Variante der Variante

Möchtest du, dass der neutrale Spieler häufiger eine Sonderaktionskarte „wepschnappt“, kannst du die Sonderaktionskarten nicht der ersten Reihe allein, sondern allen Reihen zugleich zuordnen. Dann werden sie immer als erste abgezählt. Diese Variante erfordert, dass du zwingend den Zwölfeiter zum Abzählen verwendest.