

Blue Moon Solo:

Diese Regeln sind ein erster Versuch Blue Moon für nur einen Spieler zu ermöglichen. Der Spieler spielt gegen ein automatisiertes Deck eines „imaginären Gegners“.

Benötigt wird ein Deck, das man selbst spielt und ein Deck für den Gegner.

Zu Beginn werden beide Decks gemischt. Der Spieler beginnt das Spiel ganz normal, der Gegner zieht zu Beginn keine Karten. Den ersten Kampf beginnt der Gegner.

Der Zug des Spielers verläuft ganz normal. Beim gegnerischen Zug treten folgende Änderungen auf:

- Die Phase „Karten nachziehen“ findet beim Gegner zwischen Zugbeginn und der Anführerreaktion statt. Anstatt auf sechs Karten zu ergänzen passiert folgendes: Vom gegnerischen Nachziehstapel werden Karten aufgedeckt, bis der erste Charakter aufgedeckt ist. Hat dieser ein Frei-Symbol (oder ist es Yin, Yang oder ein B/P-Charakter dessen Bedingung erfüllt ist), wird weiter bis zum nächsten Charakter aufgedeckt. Alle aufgedeckten Karten und alle Karten, die der Gegner zu diesem Zeitpunkt in der Hand hat, werden jetzt zum ausspielen bereit gelegt. Die Karten, die der Gegner im Laufe seines Zuges zieht, bleiben in seiner Hand. Er kann sie erst im nächsten Zug ausspielen.
- Die Phase „Rückzug vom Kampf“ findet erst nach dem Stärke ansagen statt. (siehe unten)
- In den Phasen Anführerreaktion, Charakter und Verstärkung oder Unterstützung spielt der Gegner alle entsprechenden Karten (als hätten sie das Frei-Symbol). Dabei werden sämtliche Ausspielverbote sowie das Stopp-Symbol ignoriert.
- Interventionen werden nur offen auf den Spielplan gelegt. Sie bleiben dort auch am Ende des Kampfes. Sobald eine Situation eintritt, in der der Gegner die Intervention spielen könnte, tut er dies.
- Hat der Gegner nach dem Stärke ansagen nicht die nötige Stärke erreicht, zieht er sich zurück. Auch am Ende des Kampfes zieht der Gegner keine Karten.

Zieht der Gegner Karten, darf sich diese der Spieler nicht ansehen. (Ausnahme siehe unten)

Darf der Gegner Karten abwerfen, muss er dies tun (mit Ausnahme von Oomola-Aqua-Delta und Oosa-Aqua-Epsilon).

Muss oder darf der Gegner Karten abwerfen, können zwei Fälle eintreten:

- Hat der Gegner Handkarten, so wirft er diese ab. (Die, die er zuerst gezogen hat, wirft er zuerst ab.)
Wird nach einer bestimmten Eigenschaft gefragt (z.B. Raupen oder Drachen-Anführerreaktionen), wird seine Hand auf entsprechende Karten überprüft. (Einzige Situation in der der Spieler die Handkarten des Gegners sehen darf!)
- Hat der Gegner keine Karten in der Hand, wirft er Karten von seinem Nachziehstapel ab.
Wird hier nach einer bestimmten Eigenschaft gefragt, werden die obersten sechs Karten auf diese Eigenschaft überprüft.

Legt der Gegner Tutu aus, wird überprüft ob er entsprechende Karten abwerfen kann. Kann er das nicht, wird der Tutu trotzdem ausgelegt.

Legt der Gegner eine Karte mit Paar- oder Gang-Symbol aus, wird auch entsprechend seine Hand bzw. die obersten sechs Karten seines Nachziehstapels überprüft. Passende Karten werden dann ausgelegt. (Bei Paar natürlich nur die nächste passende, bei Gang alle.)