

IGNACY TRZEWICZEK

IMPERIAL SETTLERS

Siedler vier großer Weltmächte haben neues Land mit unzähligen Möglichkeiten entdeckt. Römer, Barbaren, Ägypter und Japaner zieht es allesamt zur selben Zeit in dieses neue Land, um ihre Reiche zu vergrößern. Sie errichten dort Gebäude, um ihre Wirtschaft zu stärken, sie heben Minen aus und betreiben Landwirtschaft, um Rohstoffe zu sammeln, und sie bauen Kasernen und Übungsplätze, um Soldaten auszubilden. Doch schon bald merken sie: Das Land reicht nicht für alle! Und ein Krieg bricht aus ...

IMPERIAL SETTLERS ist ein Kartenspiel, in dem ihr jeweils eines von vier Völkern anführt. Während der fünf Runden des Spiels versucht ihr Gebäude zu errichten, Rohstoffe zu tauschen, eure Feinde zu besiegen und bei alledem die meisten Siegpunkte zu ergattern.

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist, am Ende die meisten Siegpunkte zu haben. Diese verdient ihr euch, indem ihr eure Reiche ausbaut und eure Mitspieler daran hindert.

Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, während des Spiels Siegpunkte zu erhalten: durch Handelsabkommen, über bestimmte Aktionen und mittels der Effekte von Orten. Aber auch die Orte selbst, die ihr im Verlauf des Spiels errichtet, bringen Siegpunkte. Bei Spielende addiert ihr die Punktwerte eurer Orte zu den während des Spiels gesammelten Punkten, um eure Gesamtpunktzahlen zu ermitteln.

Wer dann mehr Siegpunkte vorweisen kann, herrscht über das eindrucksvollste Reich und gewinnt das Spiel.

1 WERTUNGSPLAN



Der Wertungsplan zeigt die Siegpunkteleiste und die Rundenzählleiste.

4 VÖLKERPLÄTTCHEN



Mit dem Völkerplättchen eures Volkes zeigt ihr während des Spiels eure Siegpunkte an.

1 RUNDENZÄHLERPLÄTTCHEN



4 VÖLKERTAFELN

Jedes Volk hat 1 Völkertafel. Die Völkertafeln sind beidseitig bedruckt: Auf der einen Seite zeigen sie einen Mann und auf der anderen eine Frau. Für welche Seite ihr euch entscheidet, hat keinen Einfluss auf den Spielverlauf.



220 KARTEN

30 VÖLKERKARTEN „BARBAREN“



Rückseite

Vorderseite

30 VÖLKERKARTEN „JAPANER“



Rückseite

Vorderseite

30 VÖLKERKARTEN „RÖMER“



Rückseite

Vorderseite

30 VÖLKERKARTEN „ÄGYPTER“



Rückseite

Vorderseite

84 ALLGEMEINE KARTEN



Rückseite

Vorderseite

Jedes Volk hat seinen eigenen Kartenstapel, von dem nur dieses Volk im Verlauf des Spiels Karten ziehen darf. Außerdem gibt es einen Stapel mit allgemeinen Karten, auf den jeder Spieler zugreifen kann.

16 ANGRIFFSKARTEN



Rückseite

Vorderseite

Diese Karten werden nur im Solospiel gebraucht (siehe Seite 13).

ERSATZTEILSERVICE: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELMATERIAL

WAREN- UND SONSTIGE PLÄTTCHEN

32 HOLZ



32 STEINE



32 NAHRUNG



40 ARBEITER



18 ZERSTÖRUNGS-
PLÄTTCHEN



10 VERTEIDIGUNGS-
PLÄTTCHEN



24 GOLD



6 VERVIELFÄLTIGUNGS-
PLÄTTCHEN



1 STARTSPIELER-
PLÄTTCHEN

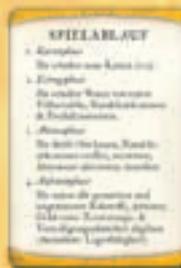


4 ÄGYPTISCHE
SPEZIALPLÄTTCHEN



Diese Plättchen kommen nur dann ins Spiel, wenn der Ägypten-Spieler den „Ra-Tempel“ baut.

4 SPIELÜBERSICHTEN



VORRAT UNBEGRENZT

Holz, Stein, Nahrung, Gold, Arbeiter und Zerstörungspättchen sind mengenmäßig nicht begrenzt. Geht euch davon etwas während des Spiels aus, verwendet die Vervielfältigungsplättchen. Sollt ihr beispielsweise 5 Steine erhalten, aber es sind nicht mehr genügend im Vorrat, dann legt 1 Stein aus dem Vorrat auf ein Vervielfältigungsplättchen, um euch so die 5 Steine anzuzeigen.



WAREN UND SYMBOLE IM SPIEL

Der Begriff „Ware“ bezieht sich auf alles, was ihr im Spiel bekommen könnt. Es gibt die folgenden Warensorten:

KARTEN

Karten stellen den Motor des Spiels dar. Ihr könnt eine Karte auslegen, um ein Handelsabkommen zu treffen, sie als Ort in euer Reich eingliedern oder sie zerstören. Neue Karten gibt es während des Spiels jeweils in der Kartenphase, aber auch über bestimmte Abkommen, durch Zerstören mancher Orte und andere Aktionen. **Sofern nicht anders angegeben, dürft ihr euch bei jeder Karte, die ihr erhaltet, neu entscheiden, ob ihr sie vom eigenen Völkerkartestapel oder vom allgemeinen Kartestapel zieht.** Eine ausführliche Erklärung der Karten findet ihr im Kartenanhang.

ROHSTOFFE: HOLZ, STEIN, NAHRUNG

Wenn von Rohstoffen die Rede ist, sind damit immer Holz, Stein und Nahrung gemeint. Ihr erwerbt sie in der Ertragsphase über entsprechende Orte, aber auch durch Handelsabkommen, das Zerstören von Orten sowie über andere Aktionen. Nahrung braucht ihr, um Handelsabkommen zu treffen. Holz und Stein hingegen werden zum Bau von Gebäuden benötigt. Auch das Aktivieren von Aktionsorten erfordert häufig Rohstoffe.

GOLD

Gold ist die Währung eures Reiches. Gold ist ein Rohstoffjoker, mit dem ihr jeden der 3 Rohstoffe (Holz, Stein, Nahrung) ersetzen könnt. Umgekehrt gilt dies nicht: Rohstoffe können nicht an Stelle von Gold verwendet werden.

ARBEITER

Arbeiter stellen die Bevölkerung eures Reiches dar. Ihr verwendet sie, um in entsprechenden Orten Aktionen auszuführen sowie um an weitere Karten und Rohstoffe zu gelangen.

ZERSTÖRUNGSPLÄTTCHEN

Zerstörungspättchen stehen für euer Militär. Ihr könnt mit ihnen eigene Handkarten oder Orte bei euren Mitspielern zerstören.

VERTEIDIGUNGSPLÄTTCHEN

Verteidigungspättchen zeigen an, wie gut euer Reich verteidigt ist. Mit ihnen könnt ihr es den Mitspielern erschweren, eure Orte zu zerstören.

SIEGPUNKTE

Eure Siegpunkte symbolisieren den Ruhm und die Macht eures Reiches. Siegpunkte erhaltet ihr vorwiegend über Aktionsorte, aber auch durch manche Handelsabkommen oder als Ertrag über entsprechende Orte. Außerdem ist jeder Ort selbst Siegpunkte am Ende des Spiels wert.

ANDERE SYMBOLE:

ORT

Eine Karte, die sich in eurer Auslage befindet, wird „Ort“ genannt.

KARTENÜBERSICHT

Jede Karte kann auf 2 oder 3 verschiedene Arten eingesetzt werden, je nachdem, ob es sich um eine Völkerkarte oder eine allgemeine Karte handelt: Fügt ihr sie als Ort eurer Auslage hinzu, könnt ihr fortan die besonderen Funktionen dieses Ortes nutzen.

Allgemeine Karten sowie die Völkerkarten der Japaner können zerstört werden, um an Waren zu gelangen, die ihr in derselben Runde aufbrauchen müsst. Was ihr für das Zerstören jeweils bekommt, wird auf der Karte links in der Leiste im roten Bereich angegeben.

Völkerkarten können zu Handelsabkommen werden, wodurch ihr sofort und in den Ertragsphasen der kommenden Runden jeweils die abgebildete Ware erhaltet. Trefft ihr ein Handelsabkommen, so legt die Karte unter eure Völkertafel, so dass nur noch das Handelsabkommen-Feld sichtbar ist.

BAUKOSTEN des Ortes

ZERSTÖRUNGSPRÄMIE
Die Waren, die man für das Zerstören der Karte erhält (Zerstörungsfeld)

KARTENNAME

SIEGPUNKTWERT des Ortes bei Spielende

Die **FARBE** (der Typ) des Ortes

Symbole zeigen die Häufigkeit im Spiel an

HANDELSABKOMMEN
Die Ware, die das Handelsabkommen euch bringt (Handelsabkommen-Feld)

FUNKTIONSTYP
Der Funktionstyp des Ortes wird durch folgende 3 Symbole dargestellt:
 ●: Produktionsort
 ●: Fähigkeitenort
 ●: Aktionsort

Beschreibung der **FUNKTION** des Ortes

DIE FARBEN (BZW. TYPEN) DER ORTE:

Jede Farbe steht für 1 Ware (Symbol der Ware im Hintergrund dargestellt), die man in irgendeiner Form über diese Karte erhalten kann.



ZUGEHÖRIGKEIT DER KARTEN

Die folgenden Abkürzungen geben an, zu welchen Stapeln die Karten gehören:
 BAR – Barbaren, COM – Allgemeine Karte, EGY – Ägypter, JAP – Japaner, ROM – Römer. Die Zahl nach der Abkürzung stellt die Kartenummer dar: 001, 002 usw.

HÄUFIGKEIT BESTIMMTER KARTEN IM SPIEL

● / ■ / □ / ▽ / ◆ - Von Karten mit diesem Symbol gibt es nur 1 Exemplar im Spiel.
 ●● / ■■ / □□ / ▽▽ / ◆◆ - Von Karten mit diesem Symbol gibt es 2 Exemplare im Spiel.
 ●●● / ■■■ / □□□ / ▽▽▽ / ◆◆◆ - Von Karten mit diesem Symbol gibt es 3 Exemplare im Spiel.

LEGEREGELN FÜR ORTE

Um die Übersicht über die eigenen Orte zu behalten, solltet ihr sie neben eurer Völkertafel wie folgt auslegen:

● **PRODUKTIONSORTE** kommen in die obere Reihe.

● **FÄHIGKEITENORTE** kommen in die mittlere Reihe.

● **AKTIONSORTE** kommen in die untere Reihe.

Damit ihr darüber hinaus die eigenen Völkerorte und die allgemeinen Orten auseinanderhalten könnt, solltet ihr Völkerorte links von der Völkertafel und allgemeine Orte rechts davon auslegen.

ANMERKUNG: Legt ihr einen Ort „falsch“ aus, so hat dies keine Folgen. Dennoch legen wir euch dringend ans Herz, euch an diese Richtlinien zu halten, da sie den Spielablauf erleichtern und den Spielfluss beschleunigen.



SPIELAUFBAU

TIPP: Vor eurem ersten Spiel solltet ihr die Karten nach den 5 Kartenarten sortieren: Trennt die allgemeinen Karten sowie die Völkerkarten jedes der 4 Völker voneinander. Haltet die Karten auch nach der Partie voneinander getrennt, um den Spielaufbau bei eurer nächsten Partie zu erleichtern.

Die folgenden Regeln gelten im Spiel mit 2-4 Spielern. Die Regeln des Solospiels werden auf Seite 13 & 14 erklärt.

1. Legt den Wertungsplan auf den Tisch, so dass jeder Spieler ihn gut sehen kann. Legt das Rundenzählerplättchen auf Feld „1“ der Rundenzählleiste.
2. Mischt die allgemeinen Karten und legt sie als verdeckten Stapel aus, so dass alle Spieler gut darauf zugreifen können.
3. Wählt jeweils das Volk, das ihr gerne spielen möchtet, und nehmt euch das Spielmaterial eures Volkes (und zusätzlich 1 Spielübersicht). Dieses besteht jeweils aus:

- ✘ 1 Völkertafel
- ✘ 30 Völkerkarten
- ✘ 1 Völkerplättchen

Legt eure Völkertafel vor euch aus, mischt eure Völkerkarten und legt sie als verdeckten Stapel in der Nähe eurer Völkertafel ab. Seid ihr weniger als 4 Spieler, so legt das nicht benötigte Material zurück in die Spielschachtel.

ANMERKUNG: Spielen die Ägypter mit, erhält der entsprechende Spieler zusätzlich die 4 ägyptischen Spezialplättchen. Spielen die Japaner mit, solltet ihr euch zunächst mit den besonderen Regeln dieses Volkes vertraut machen. Ihr findet sie auf Seite 11.

4. Platziert eure Völkerplättchen auf dem Feld „0“ der Siegpunkteleiste des Wertungsplans.
5. Legt die Rohstoffe und Arbeiter sowie sämtliche sonstigen Plättchen griffbereit als allgemeinen Vorrat aus.

ANMERKUNG: Es wird nur 1 Verteidigungsplättchen pro Spieler benötigt. Dem Spiel liegen im Hinblick auf zukünftige Erweiterungen zusätzliche Verteidigungsplättchen bei.

6. Lost einen Startspieler aus. Dieser erhält das Startspielerplättchen.
7. Bevor das Spiel losgeht, zieht ihr beginnend beim Startspieler und reihum im Uhrzeigersinn jeweils 2 allgemeine Karten sowie 2 eurer Völkerkarten von den entsprechenden Stapeln. Diese 4 Karten bilden eure Starthand.

NUN KANN ES LOSGEHEN!

Für eure ersten Partien empfehlen wir euch zu zweit mit den Barbaren und Römern gegeneinander anzutreten, da diese Völker leichter zu spielen sind. Ägypter und Japaner haben komplexere Kartenfähigkeiten und sind daher für Anfänger schwieriger zu spielen.



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 5 Runden, die jeweils aus den folgenden 4 Phasen bestehen:

- 1. KARTENPHASE**
In der Kartenphase bekommt ihr neue Karten auf die Hand.
- 2. ERTRAGSPHASE**
In der Ertragsphase erhaltet ihr Waren von euren Völkertafeln, Handelsabkommen und Produktionsorten.
- 3. AKTIONSPHASE**
Die Aktionsphase ist der Hauptteil einer jeden Runde. In dieser nutzt ihr eure Karten, Rohstoffe, Arbeiter usw., um euer Reich zu vergrößern und Siegpunkte zu sammeln.
- 4. AUFRÄUMPHASE**
In der Aufräumphase müsst ihr unabhängig davon, ob ihr sie genutzt habt oder nicht, alle eure Rohstoffe, Arbeiter, Gold sowie Zerstörungs- & Verteidigungsplättchen abgeben (Ausnahme: Lagerfähigkeit).

In jeder Runde werden diese 4 Phasen in dieser Reihenfolge ausgeführt. Was genau in den einzelnen Phasen geschieht, wird im Folgenden erklärt.

KARTENPHASE

In dieser Phase bekommt jeder von euch **3 NEUE KARTEN** auf die Hand. Dies geschieht in der folgenden Reihenfolge:

- 1.** Zunächst zieht jeder von euch 1 Völkerkarte vom eigenen Stapel.
- 2.** Deckt dann Karten vom allgemeinen Kartenstapel auf, und zwar 1 mehr als Spieler teilnehmen (z. B. 4 Karten bei 3 Spielern). Beginnend mit dem Startspieler und reihum **IM UHRZEIGERSINN** sucht sich jeder von euch 1 der aufgedeckten Karten aus und nimmt sie auf die Hand. Die übrig gebliebene Karte wird auf den Ablagestapel gelegt.
- 3.** Danach deckt ihr noch einmal dieselbe Kartenzahl wie zuvor vom allgemeinen Kartenstapel auf. Beginnend beim Spieler, der sich zuletzt eine Karte ausgesucht hat, und weiter reihum **GEGEN DEN UHRZEIGERSINN** sucht ihr euch wieder je 1 der aufgedeckten Karten aus und nehmt sie auf die Hand. Wieder wird die übrig gebliebene Karte auf den Ablagestapel gelegt.

In der ersten Runde habt ihr nun somit 7 Karten auf der Hand. **ES GIBT KEIN HANDKARTENLIMIT.** Haltet eure Handkarten vor den anderen Spielern verdeckt.

ANMERKUNG: Möchtet ihr allgemeine Karten ziehen und der Stapel ist aufgebraucht, so mischt den Ablagestapel und bildet damit einen neuen Zugstapel. Ist jedoch der **STAPEL Eurer VÖLKERKARTEN AUFGEBRAUCHT, STEHEN EUCH FÜR DEN REST DES SPIELS KEINE WEITEREN VÖLKERKARTEN ZUR VERFÜGUNG.**

ERTRAGSPHASE

In dieser Phase bekommt ihr neue Waren (Rohstoffe, Gold, Arbeiter, Zerstörungs- & Verteidigungsplättchen, Karten, Siegpunkte) aus den folgenden 3 Quellen:

- ☒ Eure **VÖLKERTAFEL** gibt eure Grundproduktion an, die sich aus Arbeitern, Zerstörungs- & Verteidigungsplättchen sowie je nach Volk aus Gold und/oder Rohstoffen zusammensetzt.
- ☒ Jedes eurer **HANDELSABKOMMEN** liefert euch genau 1 bestimmte Ware (mehr dazu auf Seite 9).
- ☒ Eure **PRODUKTIONSORTE** zeigen an, welche und wie viele Waren einer Sorte ihr erhaltet.

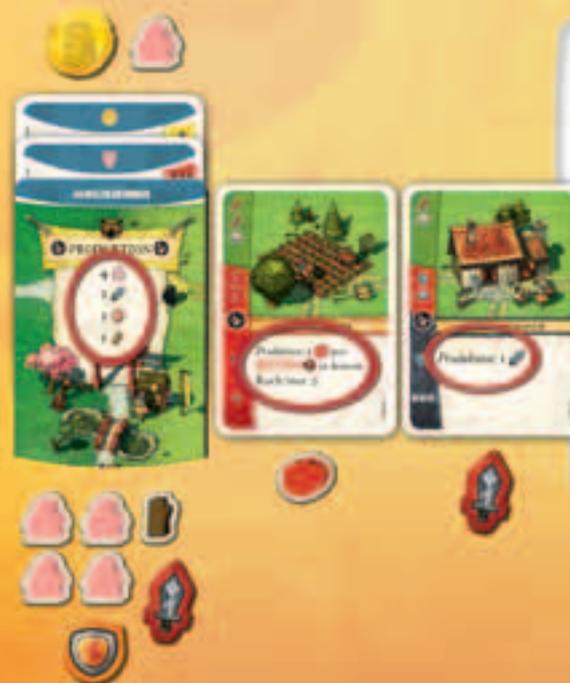
Führt die Ertragsphase beginnend beim Startspieler und reihum im Uhrzeigersinn durch. Seht nach, welche und wie viele Waren ihr über eure Völkertafel, eure Handelsabkommen und eure Produktionsorte erhaltet.

Eure Waren erhaltet ihr wie folgt:

- ☒ Erhaltet ihr **KARTEN**, so dürft ihr sie jeweils wahlweise vom eigenen Völkerkartenstapel oder vom allgemeinen Kartenstapel ziehen, es sei denn, es ist anders angegeben.
- ☒ **SIEGPUNKTE** tragt ihr sofort auf der Siegpunkteleiste ab.
- ☒ Alle anderen **WAREN** nehmt ihr euch aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in euren persönlichen Vorrat.

ANMERKUNG: In der ersten Runde bekommt ihr nur die Waren, die auf euren Völkertafeln abgebildet sind, da ihr zu diesem Zeitpunkt weder über Handelsabkommen noch über Produktionsorte verfügt.

BEACHTET: Die Waren, die ihr in der Ertragsphase erhaltet, könnt ihr nur in der laufenden Runde einsetzen. Alle ungenutzten Waren (mit Ausnahme von Siegpunkten, Karten und Waren, die gelagert werden dürfen) müssen am Ende der Runde abgegeben werden (siehe Aufräumphase auf der nächsten Seite).



BEISPIEL EINER ERTRAGSPHASE

Thomas spielt die Japaner. Seine Völkertafel liefert ihm 4 Arbeiter, 1 Holz, 1 Zerstörungsplättchen sowie 1 Verteidigungsplättchen. Er hat in vorhergehenden Runden 2 Handelsabkommen getroffen: eines für 1 Arbeiter und das andere für 1 Gold. Außerdem verfügt er über 2 Produktionsorte: den *Lehen-Acker* und den *Waffenschmied*. Letzterer produziert 1 Zerstörungsplättchen. Der *Lehen-Acker* erzeugt 1 Nahrung pro rotem Ort in seinem Reich, also hier genau 1 Nahrung. Insgesamt bekommt Thomas demnach 5 Arbeiter, 1 Holz, 2 Zerstörungsplättchen, 1 Verteidigungsplättchen, 1 Gold und 1 Nahrung.

SPIELABLAUF

AKTIONSPHASE

Die Aktionsphase ist die wichtigste Phase im Spiel. In dieser führt ihr eure Aktionen aus, um Orte zu errichten oder zu zerstören, Handelsabkommen zu treffen, eure Aktionsorte zu nutzen sowie Arbeiter gegen Rohstoffe zu tauschen.

Beginnend beim Startspieler und reihum im Uhrzeigersinn **FÜHRT IHR JEWEILS 1 AKTION AUS** oder **PASST**. Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Spieler gepasst haben.

FOLGENDE AKTIONEN STEHEN EUCH ZUR VERFÜGUNG:

- ✘ **ORT BAUEN**
- ✘ **HANDELSABKOMMEN TREFFEN**
- ✘ **ZERSTÖREN**
- ✘ **AKTIONSORT AKTIVIEREN**
- ✘ **ARBEITER GEGEN ROHSTOFF ODER KARTE TAUSCHEN**

Die einzelnen Aktionen werden auf den Seiten 8 bis 10 genauer erklärt.

Wer im Laufe der Aktionsphase **PASST**, kann **KEINE WEITEREN AKTIONEN** mehr in dieser Phase durchführen. **ALLERDINGS IST MAN DANN VOR ANGRIFFEN SEINER MITSPIELER GESCHÜTZT**. Beispielsweise können eure Mitspieler eure Orte nicht zerstören, nachdem ihr gepasst habt.

Ihr dürft jede der verfügbaren Aktionen beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge ausführen, solange ihr **PRO SPIELZUG NUR GENAU 1 AKTION** durchführt.

Sobald alle Spieler gepasst haben, ist die Aktionsphase beendet.

AUFRÄUMPHASE

WICHTIG: In der letzten Runde wird die Aufräumphase übersprungen. Eure übrig gebliebenen Waren entscheiden über Sieg oder Niederlage im Falle eines Gleichstandes.

Führt in der Aufräumphase die folgenden Schritte aus:

1. Ihr dürft **LAGERFÄHIGKEITEN** (eurer Völkertafel und eurer ausliegenden Karten) nutzen, um bestimmte Waren in die nächste Runde mitzunehmen.
2. Danach werft ihr alle eure genutzten und ungenutzten Rohstoffe, Arbeiter, Gold sowie Zerstörungs- & Verteidigungsplättchen ab, die ihr nicht lagern dürft, und zusätzlich auch die Waren, die ihr zum Aktivieren von Aktionsorten eingesetzt habt.

ANMERKUNG: Eure Handkarten und Siegpunkte behaltet ihr.

3. Reicht das Startspielerplättchen an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weiter.

4. Verschiebt das Rundenzählerplättchen um 1 Position nach unten.

Nun beginnt eine neue Runde.

BEISPIEL EINER AUFRÄUMPHASE

Thomas spielt die Japaner. Während der Runde hat er 2 seiner Aktionsorte aktiviert: die *Stände* (für 1 Nahrung) und das *Kasino* (für 1 Arbeiter). Er hatte noch 2 Nahrung und 1 Arbeiter im Vorrat, als er gepasst hat. Die Japaner können beliebig viel Nahrung lagern, also darf Thomas seine 2 Nahrung behalten. Den Arbeiter sowie die auf seinen Aktionsorten eingesetzten Waren muss er abgeben.



VERTEIDIGUNGSPLÄTTCHEN

Jedes Volk erhält **NUR** in der Ertragsphase 1 Verteidigungsplättchen. Ihr könnt es jederzeit in eurem Spielzug einsetzen, um 1 **ALLGEMEINEN** Ort eures Reiches besser zu schützen.

Das Verteidigungsplättchen schützt den Ort, auf dem es platziert wird, indem es die erforderliche Zahl von Zerstörungsplättchen, um den Ort zu zerstören, um 1 erhöht. Sobald ihr das Verteidigungsplättchen eingesetzt habt, könnt ihr es nicht auf einen anderen Ort versetzen. Wird der Ort, auf dem es liegt, dennoch zerstört, kommt es zurück in den allgemeinen Vorrat.

In der Aufräumphase am Ende der Runde müsst ihr das Verteidigungsplättchen zusammen mit euren anderen Rohstoffen und Plättchen wieder abgeben, unabhängig davon, ob ihr es eingesetzt habt oder nicht.

SPILENDE

Das Spiel geht über 5 Runden. Nach der fünften Runde zählt ihr eure Siegpunkte zusammen.

Die während des Spiels gesammelten Siegpunkte habt ihr auf der Siegpunkteleiste vermerkt. Um eure Gesamtpunktzahl zu ermitteln, addiert ihr noch die Siegpunktwerte eurer gebauten Orte dazu.

✘ **ALLGEMEINE ORTE** sind je 1 Siegpunkt wert.

✘ **VÖLKERORTE** sind je 2 Siegpunkte wert.

ANMERKUNG: Die japanischen Fähigkeitenorte *Schrein* und *Tor* können zusätzliche Siegpunkte wert sein.

Wer von euch die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

GLEICHSTAND

Bei Gleichstand entscheidet die höhere Summe der übrig gebliebenen Arbeiter und Rohstoffe. Herrscht auch hier Gleichstand, entscheidet die größere Anzahl der übrig gebliebenen Handkarten. Andernfalls gibt es mehrere Sieger.

DIE AKTIONEN

ORT BAUEN

Diese Aktion erlaubt euch, 1 **ALLGEMEINE KARTE** oder 1 **VÖLKERKARTE** aus der Hand in eure Auslage zu legen, um euer Reich zu erweitern.

UM EINEN ORT ZU BAUEN, MUSST DU DIE FOLGENDEN SCHRITTE AUSFÜHREN:

1. Wähle die Handkarte, die du bauen möchtest.
2. Bezahle die oben links im grünen Bereich angegebenen Baukosten der Karte mit Waren aus deinem persönlichen Vorrat.
3. Lege die Karte entsprechend der Legeregeln für Orte (siehe Seite 4) in deine Auslage.

BEACHTET: BAUT IHR EINEN PRODUKTIONSORT, SO ERHALTET IHR SOFORT DIE WAREN, DIE DER ORT PRODUZIERT. Für manche Orte gibt es eine Bauprämie, die sofort und einmalig ausgeschüttet wird, nachdem der Ort gebaut wurde. Zeigt ein Produktionsort eine Bauprämie, bekommt ihr sowohl die produzierten Waren als auch die Bauprämie ausgezahlt.

BAUKOSTEN

Allgemeine Orte kosten grundsätzlich nur bestimmte Rohstoffe wie Holz und/oder Stein. Zum Beispiel kostet das Holzlager 2 Holz und 1 Stein.

Völkerorte hingegen können neben Rohstoffen teilweise auch das Vorhandensein eines beliebigen anderen Ortes im Reich (dargestellt durch dieses Symbol: ) erfordern. Um einen solchen Völkerort zu bauen, müsst ihr nicht nur seine Rohstoffkosten begleichen, sondern auch 1 anderen **VÖLKERORT ODER ALLGEMEINEN ORT** eurer Wahl **AUS EURER AUSLAGE ENTFERNEN** und auf den entsprechenden Ablagestapel legen. Erst danach könnt ihr den neuen Völkerort (entsprechend der Legeregeln für Orte) eurer Auslage hinzufügen. Um beispielweise die *Dunkle Kapelle* der Barbaren zu bauen, muss zuerst eine zuvor gebaute Ortskarte aus der eigenen Auslage entfernt werden. Anschließend müssen noch 1 Holz und 2 Steine bezahlt werden.

ANMERKUNGEN:

- Anstelle eines Ortes könnt ihr auch ein „Fundament“ abwerfen, wenn ihr einen Völkerort baut, der einen anderen Ort fordert (mehr dazu unter „Zerstören“ auf Seite 9).
- Liegen auf dem zerstörten Ort noch Waren jeglicher Art (z. B. das Verteidigungsplättchen, ein Samurai oder Waren, mit denen ein Aktionsort aktiviert wurde), werden sie zusammen mit dem Ort abgeworfen.

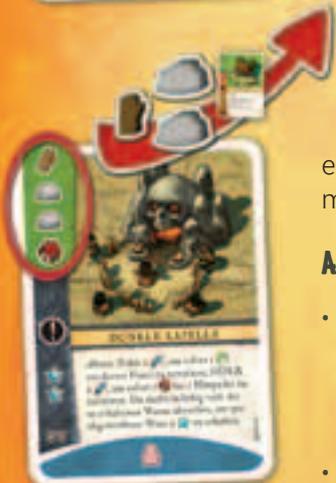
FUNKTIONEN DER ORTE

Wir unterscheiden entsprechend ihrer Funktion zwischen 3 Arten von Orten:

-  **PRODUKTIONSORTE** – geben euch bestimmte Waren (Rohstoffe, Gold, Arbeiter, Karten, Zerstörungsplättchen, Siegpunkte). Ihr erhaltet die abgebildeten Waren jeweils sofort, nachdem ihr den Ort gebaut habt, sowie in den Ertragsphasen der kommenden Runden.
-  **FÄHIGKEITENORTE** – statten euch mit einer Sonderfähigkeit aus, die ihr in jedem eurer Spielzüge einsetzen könnt, oder bringen euch Waren für bestimmte Aktionen, die ihr durchführt.
-  **AKTIONSORTE** – könnt ihr nur nutzen, wenn ihr die geforderten Waren auf die Karte legt.

BEISPIEL FÜR DAS BAUEN EINES ORTES

Mark spielt die Barbaren und möchte eine seiner Völkerkarten bauen: den *Ausguck*. Er bezahlt 2 Holz und wirft die *Mühle* aus seiner Auslage ab. Der *Ausguck* ist ein Produktionsort, also legt Mark ihn in die obere Reihe seiner Auslage, links von seiner Völkertafel. Er erhält 1 Zerstörungsplättchen und 1 Arbeiter für den *Ausguck*, weil Produktionsorte beim Auslegen sofort produzieren.



DIE AKTIONEN

HANDELSABKOMMEN TREFFEN

Mit dieser Aktion könnt ihr **1 VÖLKERKARTE** aus eurer Hand als Handelsabkommen in eure Auslage spielen.

BEACHTET: ALLGEMEINE KARTEN KÖNNEN NICHT ALS HANDELSABKOMMEN GESPIELT WERDEN.

Auf den Völkerkarten ist unten abgebildet, welche Ware die Karte als Handelsabkommen liefert (Rohstoff, Gold, Arbeiter, Karte, Zerstörungsplättchen, Siegpunkt). **DIE ABGEBILDETE WARE ERHALTET IHR JEWEILS SOFORT**, nachdem ihr das Handelsabkommen gespielt habt, **SOWIE IN DEN ERTRAGSPHASEN** der kommenden Runden.

UM EIN HANDELSABKOMMEN ZU TREFFEN, MUSST DU DIE FOLGENDEN SCHRITTE AUSFÜHREN:

1. Wähle die Völkerkarte aus deiner Hand, die du als Handelsabkommen spielen möchtest.
2. Gib 1 Nahrung ab.
3. Lege die Karte um 180° gedreht oben unter deine Völkertafel, so dass nur das Handelsabkommen-Feld der Karte sichtbar ist.
4. Nimm dir aus dem allgemeinen Vorrat die Ware, die das Handelsabkommen liefert.

Ihr könnt während des Spiels beliebig viele Handelsabkommen treffen.

BEISPIEL FÜR DAS TREFFEN EINES HANDELSABKOMMENS

Mark spielt die Barbaren und möchte den *Ausguck* als Handelsabkommen spielen. Er gibt 1 Nahrung ab und legt den *Ausguck* um 180° gedreht oben unter seine Völkertafel, so dass nur noch der Arbeiter sichtbar ist, den das Handelsabkommen einbringt. Diesen 1 Arbeiter erhält er auch sofort aus dem allgemeinen Vorrat.



EINEN ORT ZUM FUNDAMENT MACHEN

Wenn ihr einen eurer Orte auf die Rückseite drehen müsst und er somit zu einem Fundament wird, **ERHALTET IHR ALS ENTSCHÄDIGUNG 1 HOLZ AUS DEM ALLGEMEINEN VORRAT**. Ihr könnt Fundamente zum Bauen von bestimmten Völkerkarten einsetzen (siehe Aktion „Ort bauen“). Verwendet ihr ein Fundament, um eine solche Völkerkarte zu bauen, so wird das Fundament abgeworfen und der neue Völkerort entsprechend der Legeregeln für Orte ausgelegt.



ZERSTÖREN

Mit dieser Aktion könnt ihr **ENTWEDER 1 ALLGEMEINE KARTEN AUS Eurer Hand ODER 1 AUSLIEGENDEN ORT BEI EINEM Eurer Mitspieler ZERSTÖREN**. Dafür bekommt ihr sofort bestimmte Waren. **IHR KÖNNT DIESE AKTION NUR WÄHLEN, WENN IHR ZERSTÖRUNGSPLÄTTCHEN BESITZT.**

UM EINE ALLGEMEINE KARTEN AUS DEINER HAND ZU ZERSTÖREN, MUSST DU DIE FOLGENDEN SCHRITTE AUSFÜHREN:

1. Wähle die allgemeine Karte aus deiner Hand, die du zerstören möchtest.
2. Gib 1 Zerstörungsplättchen ab.
3. Nimm dir aus dem allgemeinen Vorrat die Waren, die im Zerstörungsfeld der Karte angegeben sind.
4. Lege die Karte auf den Ablagestapel.

BEACHTET: Die Japaner können neben allgemeinen Karten auch ihre eigenen Völkerkarten zerstören, da diese ebenfalls ein Zerstörungsfeld aufweisen.

BEISPIEL FÜR DAS ZERSTÖREN EINER HANDKARTEN

Mark möchte eine Handkarte zerstören. Da er dringend Holz braucht, entscheidet er sich, das *Holzlager* zu zerstören. Er gibt 1 Zerstörungsplättchen ab und wirft das *Holzlager* ab. Dafür erhält er 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat.



UM EINEN ORT BEI EINEM MITSPIELER ZU ZERSTÖREN, MUSST DU DIE FOLGENDEN SCHRITTE AUSFÜHREN:

1. Wähle den Mitspieler, bei dem du 1 Ort zerstören möchtest, sowie 1 seiner **ALLGEMEINEN** Orte (Ausnahme: japanische Völkerorte), der zerstört werden soll.
2. Gib 2 Zerstörungsplättchen ab (Verteidigungsplättchen und Samurai erhöhen die Anzahl).
3. Nimm dir aus dem allgemeinen Vorrat die Waren, die im Zerstörungsfeld des Ortes angegeben sind.
4. Der Ort wird zum „Fundament“. Als Zeichen dafür wird die Karte auf die Rückseite gedreht.
5. Der Mitspieler erhält als Entschädigung 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat.

BEACHTET: Mit Ausnahme der japanischen Völkerorte (diese weisen entsprechend zum größten Teil ein Zerstörungsfeld auf) können keine Völkerorte zerstört werden. **WIRD EIN JAPANISCHER VÖLKERORT ZERSTÖRT, SO WIRD ER NICHT ZUM FUNDAMENT, SONDERN STATTDESSEN ABGEWORFEN.**

BEISPIEL FÜR DAS ZERSTÖREN EINES ORTES BEI EINEM MITSPIELER

Mark möchte einen von Thomas Orten zerstören. Er entscheidet sich für den *Waffenschmied* und gibt 2 Zerstörungsplättchen ab. Dafür bekommt Mark – wie im Zerstörungsfeld angegeben – 1 Stein aus dem allgemeinen Vorrat sowie 1 Siegpunkt, den er sofort auf der Siegpunkteleiste abträgt. Thomas dreht seinen *Waffenschmied* auf die Rückseite und erhält 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat.

DIE AKTIONEN

AKTIONSORT AKTIVIEREN

Über diese Aktion könnt ihr eurer Aktionsorte nutzen.

Ihr könnt diese Aktion nur wählen, wenn ihr auch über Aktionsorte in eurem Reich verfügt. Im Allgemeinen erlauben euch Aktionsorte Arbeiter und/oder andere Waren gegen Siegpunkte, aber auch gegen Karten oder Rohstoffe zu tauschen.

UM EINEN AKTIONSORT ZU AKTIVIEREN, MUSST DU DIE FOLGENDEN SCHRITTE AUSFÜHREN:

1. Wähle den Aktionsort in deiner Auslage, den du aktivieren möchtest.
2. Lege die verlangten Waren aus deinem persönlichen Vorrat auf den Aktionsort. Dadurch stehen dir diese Waren nicht mehr zur Verfügung und zeigen zudem an, dass der Aktionsort in der laufenden Runde bereits aktiviert wurde. Grundsätzlich kann jeder Aktionsort nur 1x pro Runde aktiviert werden, es sei denn, es ist anders angegeben.
3. Führe die Aktion des Ortes aus.

ANMERKUNG: Waren, die ihr zum Aktivieren des Aktionsortes eingesetzt habt, legt ihr am besten im unteren Teil der Karte ab. Andere Plättchen (wie Verteidigungsplättchen, ägyptische Spezialplättchen) legt ihr am besten im oberen Teil der Karte ab.

Darf ein **AKTIONSORT 2X PRO RUNDE AKTIVIERT** werden, steht es euch frei, ihn **JE 1X PRO SPIELZUG** zu aktivieren **ODER BEIDE AKTIVIERUNGEN IN 1 SPIELZUG** auszuführen, indem ihr zu Beginn der Aktion sofort die doppelte Menge an Waren auf die Karte legt.

ANMERKUNG: Markiert euch Siegpunkte sofort auf der Siegpunkteleiste. Nehmt euch alle anderen Waren, die ihr erhaltet, aus dem allgemeinen Vorrat.

ARBEITER GEGEN ROHSTOFFE ODER KARTEN TAUSCHEN

Diese Aktion erlaubt euch, **2 ARBEITER GEGEN 1 ROHSTOFF Eurer Wahl ODER 1 ALLGEMEINE KARTE ODER 1 VÖLKERKARTEN ZU TAUSCHEN.**

IHR DÜRFT IN 1 SPIELZUG BELIEBIG VIELE DIESER TAUSCHHANDEL AUSFÜHREN. Ihr müsst jedoch bereits zu Beginn dieser Aktion die Anzahl eurer Tauschhandel ansagen. Pro 2 Arbeiter, die ihr abgibt, könnt ihr euch jeweils zwischen 1 Rohstoff eurer Wahl oder 1 Karte entscheiden.

UM ARBEITER ZU TAUSCHEN, MUSST DU DIE FOLGENDEN SCHRITTE AUSFÜHREN:

1. Gib 2 Arbeiter ab.
2. Nimm dir 1 Rohstoff deiner Wahl (Holz, Stein oder Nahrung) aus dem allgemeinen Vorrat oder ziehe 1 allgemeine Karte oder 1 eigene Völkerkarte vom entsprechenden Stapel.

BEISPIEL FÜR DAS TAUSCHEN VON ARBEITERN

Mark gibt 8 Arbeiter ab und nimmt sich 1 Holz, 2 allgemeine Karten sowie 1 Völkerkarte.



ANMERKUNG: Zur Erinnerung ist diese Aktion unten auf eurer Völkertafel abgedruckt.

BEISPIELE FÜR DAS NUTZEN VON AKTIONSORTEN

Mark hat 3 Aktionsorte in seinem Reich: 2 allgemeine Orte, die *Maurergilde* und die *Burg*, sowie 1 Völkerort der Barbaren, die *Saboteure*. Letztere nutzt er zuerst, indem er 1 seiner Arbeiter auf die Karte legt. Dafür stiehlt er Thomas 1 Stein.

In einem späteren Spielzug nutzt er seine *Maurergilde*, indem er 1 Arbeiter und 2 Steine auf die Karte legt. Dafür erhält er 3 Siegpunkte, die er sich sofort auf der Siegpunkteleiste markiert. In seinem nächsten Spielzug nutzt Mark die *Burg*, legt 1 Arbeiter auf die Karte und zieht dafür 1 Karte von seinem Völkerkartenstapel.



DENKT DARAN!

- ✘ **IHR DÜRFT JEDEN FEHLENDEN ROHSTOFF** (Holz, Stein, Nahrung) bei einer Aktion **DURCH GOLD ERSETZEN**, aber nicht umgekehrt. Ihr dürft somit beim Bau eines Ortes ein fehlendes Holz durch ein Gold ersetzen, ihr dürft aber nicht ein fehlendes Gold durch einen Rohstoff ersetzen. In keinem Fall dürft ihr innerhalb eures persönlichen Vorrats Rohstoffe und Gold gegeneinander austauschen.
- ✘ Immer wenn ihr Karten ziehen dürft, könnt ihr sie entweder vom allgemeinen Kartenstapel oder von eurem eigenen Völkerkartenstapel ziehen, es sei denn, es ist anders angegeben.
- ✘ Möchtet ihr allgemeine Karten ziehen und der Stapel ist aufgebraucht, so mischt den Ablagestapel und bildet damit einen neuen Zugstapel. **IST JEDOCH DER STAPEL Eurer VÖLKERKARTEN AUFGEBRAUCHT, STEHEN EUCH FÜR DEN REST DES SPIELS KEINE WEITEREN VÖLKERKARTEN ZUR VERFÜGUNG.**
- ✘ Kartentexte haben Vorrang vor den allgemeinen Regeln und können diese abändern.
- ✘ Wenn ihr Karten abwerfen müsst, legt sie auf den der Kartenart entsprechend vorgesehenen Ablagestapel.
- ✘ Sobald ein Spieler in der Aktionsphase gepasst hat, kann er nicht mehr Ziel von Aktionen anderer Spieler sein.
- ✘ Immer wenn ihr Siegpunkte durch einen Ort erhaltet, markiert ihr diese sofort auf der Siegpunkteleiste.
- ✘ Immer wenn ihr Rohstoffe, Arbeiter oder Plättchen erhaltet, nehmt ihr sie euch aus dem allgemeinen Vorrat, es sei denn, es ist anders angegeben.
- ✘ Immer wenn ihr Rohstoffe, Arbeiter oder Plättchen abgeben sollt, dann legt ihr sie in den allgemeinen Vorrat zurück.
- ✘ Die Rohstoffe, Arbeiter und Plättchen in eurem persönlichen Vorrat müssen jederzeit gut sichtbar sein.

DETAILS ZU BESTIMMTEN KARTEN UND VÖLKERN

ALLGEMEINE ANMERKUNGEN

FÄHIGKEIT: „DU ERHÄLTST JEDES MAL ..., WENN DU ... BAUST.“

Ihr bekommt die Waren, die euch Fähigkeitenorte für das Bauen von Orten bestimmter Farben versprechen, bereits für das Bauen dieses Fähigkeitenorts selbst.

PRODUKTION/BAUPRÄMIE: 1 WARE FÜR EINEN BESTIMMTER FARBE

Orte, die euch Waren für Orte einer bestimmten Farbe liefern, zählen sich selbst mit, sofern sie die passende Farbe haben.

JAPANER

Das Volk der Japaner unterscheidet sich grundlegend von den anderen Völkern im Spiel. Ihre Völkerkarten weisen Zerstörungsfelder mit Zerstörungsprämie (immer 1 Siegpunkt) auf und können somit Ziel einer Aktion „Zerstören“ sein. Wenn **japanische Völkerkarten zerstört** werden, so werden sie **nicht zu Fundamenten**, sondern stattdessen abgeworfen. Wer die Japaner spielt, kann seine Arbeiter als Samurai einsetzen, um seine Völkerkarten zu schützen.

SAMURAI EINSETZEN

Spielst du die Japaner, darfst du jederzeit während deines Spielzuges eine beliebige Zahl deiner Arbeiter vor **Völkerkarten** in deiner Auslage stellen, um diese zu schützen. Arbeiter, die du auf diese Weise aufstellst, werden als Samurai bezeichnet. Jede deiner Völkerkarten kann **durch höchstens 1 Samurai geschützt** werden. Ein Samurai erhöht die Zahl der erforderlichen Zerstörungsplättchen, um den Ort zu zerstören, um 1. Wird der Ort dennoch zerstört, so kommt der Samurai in den allgemeinen Vorrat. Einmal eingesetzt kann ein Samurai nicht wieder abgezogen oder versetzt oder zu einem anderen Zweck verwendet werden. Samurai werden auch nicht in der Aufräumphase abgegeben.

ANMERKUNG: Du darfst Samurai auch vor Völkerkarten stellen, die ohnehin nicht zerstört werden können (wie der Schrein und das Tor).



SAMURAI EINSETZEN

Anna spielt die Japaner und stellt 1 ihrer Arbeiter als Samurai auf, um ihre Reisfelder zu schützen. Ihre Mitspieler müssen nun 3 Zerstörungsplättchen abgeben, um ihre Reisfelder zu zerstören. Thomas hat 3 Zerstörungsplättchen und gibt sie ab, um Annas Reisfelder zu zerstören. Er erhält 1 Siegpunkt, Annas Samurai kommt in den allgemeinen Vorrat und sie muss ihre Reisfelder abwerfen.

KLARSTELLUNGEN ZU DEN KARTEN

Garnison: Die Aktion erlaubt dir, 1 Ort ganz aus dem Reich eines Mitspielers zu entfernen. Dies gilt nicht als Zerstören.

Handelsroute: Verlierst du die Handelsroute (z. B. weil sie zerstört wird), bleiben die Handelsabkommen erhalten, die du mit ihrer Hilfe getroffen hast. Mit jedem Völkerort eines Mitspielers darfst du nur 1 Handelsabkommen treffen.

Ninja: Die Bauprämie gibt dir 2 Samurai. Hast du nicht ausreichend Völkerorte ohne Samurai, verfallen die überzähligen.

Schrein: Die Rohstoffe auf dem Schrein bleiben bis zum Spielende auf der Karte liegen. Sie werden nicht in der Aufräumphase abgeräumt. Der Schrein kann nicht zerstört werden.

Tor: Karten, die du unter das Tor legst, kannst du nicht wieder auf die Hand nehmen. Die Karten bleiben bis zum Spielende unter dem Tor liegen. Sie werden nicht in der Aufräumphase abgeräumt. Das Tor kann nicht zerstört werden.

Unterhändler: Sobald du die Aktion aktivierst, musst du sofort 1 deiner getroffenen Handelsabkommen (unter deiner Völkertafel liegend) nehmen und als Ort bauen. Die Baukosten musst du begleichen. Erfordern die Baukosten das Entfernen eines zuvor gebauten Ortes, ignoriere diese Forderung. Du darfst aber auch eine Karte ohne eine solche Forderung bauen. Falls du (über die Handelsroute) Handelsabkommen mit Orten deiner Mitspieler hast, darfst du einen solchen Ort nicht wählen.



ÄGYPTER

KLARSTELLUNGEN ZU DEN KARTEN

Heiligtum: Die Aktion gilt nicht als Zerstören eines Ortes. Sie erlaubt dir, 1 Handkarte (allgemeine Karte) als Fundament in deine Auslage zu legen. Außerdem erhältst du



dafür 1 Stein anstelle des 1 Holz, das du normalerweise für ein Fundament erzielst.

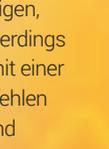
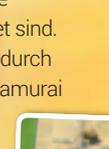
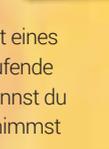
Oase: Gib dein Mitspieler mehrere Sets aus je 2 Arbeitern ab, bekommst du 1 Arbeiter pro Set.

Ra-Tempel: Markiere übernommene Orte mit 1 deiner ägyptischen Spezialplättchen. Sobald du passt, erhältst du die ägyptischen Spezialplättchen zurück und kannst diese Orte nicht mehr nutzen. Um anzuzeigen, dass du den Ra-Tempel genutzt hast, lege 1 Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat auf ihn. Übernimmst du einen Aktionsort eines Mitspielers, den der Mitspieler für die laufende Runde bereits voll ausgenutzt hat, so kannst du die Aktion des Ortes nicht nutzen. Übernimmst du mit dem Ra-Tempel die Kontrolle über ein Produktionsgebäude, so erhältst du die abgebildeten Waren dieses Ortes nicht. Ein durch den Ra-Tempel übernommener Ort kann nicht vom Mitspieler zwecks Bauen eines Ortes abgeworfen werden. Wird ein von dir übernommener Ort jedoch zerstört, erhältst du das 1 Holz für das Fundament und dein ägyptisches Spezialplättchen. Das Fundament bleibt jedoch bei seinem Besitzer.

Sphinx: Die Fähigkeit gilt auch während der Ertragsphase. Die Aktion bzw. die Karte muss dir die kompletten 2 Siegpunkte einbringen, damit du 1 zusätzlichen erhältst. Je 1 Siegpunkt von 2 verschiedenen Karten (bzw. von 1 Karte und der Aktion) bringen dir den Bonus nicht ein.

Streitwagenbauer: Die Aktion erlaubt dir, 1 Ort mit Zerstörungsfeld eines Mitspielers zu zerstören, ohne Zerstörungsplättchen bezahlen zu müssen (mit Ausnahme des Zerstörungsplättchens zur Aktivierung der Aktion). Du erhältst entsprechend die Waren, die im Zerstörungsfeld abgebildet sind. Du darfst sogar einen Ort zerstören, der durch ein Verteidigungsplättchen oder einen Samurai geschützt wird.

Wüste: Die Wüste hat keine Baukosten. Dennoch kostet sie 1 Aktion „Ort bauen“. Normalerweise sollst du die Waren, die du zur Aktivierung eines Aktionsortes einsetzt, auf die Karte legen, um anzuzeigen, dass du den Aktionsort genutzt hast. Allerdings wäre es etwas unpraktisch, die Wüste mit einer anderen Karte abzudecken. Daher empfehlen wir, die eingesetzte Karte abzuwerfen und stattdessen 1 Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat auf die Wüste zu legen. Der Arbeiter zeigt dann an, dass die Wüste verwendet wurde.



RÖMER

KLARSTELLUNGEN ZU DEN KARTEN

Handelskolonie: Die Handelskolonie hat 3 Farben: braun, grau und rot.

Ingenieure: Die Aktion erlaubt dir, 1 Ort 1 Mitspielers ganz aus seiner Auslage zu entfernen. Dies gilt nicht als Zerstören.

Lagerhallen: Verlierst du die Lagerhallen (z. B. weil du sie abwirfst, um eine andere Völkertafel zu spielen, oder weil sie zerstört werden), so bleiben dir die darüber gelagerten Rohstoffe zunächst erhalten und du kannst sie noch in der laufenden Runde nutzen. Erst in der Aufräumphase musst du die nicht verwendeten wie üblich abgeben.

Spione: Die Aktion gilt nicht als Treffen eines Handelsabkommens. Aktivierst du die Aktion und richtest sie gegen die Japaner, so kannst du kein Handelsabkommen wählen, das die Japaner über ihre Handelsroute getroffen haben. Du kannst nur ein Handelsabkommen stehlen, das unter einer Völkertafel liegt.

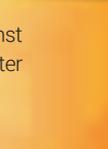
BARBAREN

KLARSTELLUNGEN ZU DEN KARTEN

Dunkle Kapelle: Die Karte oder der Ort muss, wie beim Zerstören üblich, ein Zerstörungsfeld aufweisen. Du erhältst entsprechend die Waren, die im Zerstörungsfeld abgebildet sind. Möchtest du einen Ort eines Mitspielers zerstören, der durch ein Verteidigungsplättchen oder einen Samurai geschützt ist, musst du entsprechend mehr Zerstörungsplättchen abgeben, um die Dunkle Kapelle zu aktivieren. Erhältst du dabei 1 Siegpunkt, darfst du diesen wie die anderen Waren „abwerfen“, um 2 Siegpunkte zu erhalten.

Gesindel: Die Aktion erlaubt dir, 1 Ort in deiner eigenen Auslage zu zerstören (und nicht etwa eine Handkarte). Du erhältst wie üblich die Zerstörungsprämie, drehst den Ort zu einem Fundament um und erhältst zudem das 1 Holz als Entschädigung.

Meute: Die Aktion erlaubt dir **nicht**, einen Ort eines Mitspielers zu zerstören. Du erhältst lediglich 1 Ware deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat, die im Zerstörungsfeld des gewählten Ortes abgebildet ist.



VARIANTEN

Mission: Du kannst dich bei jeder Karte, die du hierüber erhältst, neu entscheiden, ob du sie vom allgemeinen Kartenstapel oder vom eigenen Völkerkartenstapel ziehst.

Räuber: Aktivierst du die Aktion und richtest sie gegen die Japaner, so kannst du auch ein Handelsabkommen wählen, das die Japaner über ihre *Handelsroute* getroffen haben (unabhängig davon, mit wem es getroffen wurde). Dadurch wird das Handelsabkommen beendet. Stattdessen kannst du auch ein Handelsabkommen entfernen, das unter einer Völkertafel liegt.

Saboteure: Die Aktion erlaubt dir, 1 Rohstoff von 1 deiner Mitspieler zu stehlen und in deinen persönlichen Vorrat zu legen. (Dies darf kein Rohstoff von einem Aktionsort sein.)



ALLGEMEINE KARTEN

KLARSTELLUNGEN ZU DEN KARTEN

Hanse: Spielst du die Japaner und hast über deine *Handelsroute* Handelsabkommen mit den Orten deiner Mitspieler getroffen, so kannst du auch ein solches Handelsabkommen beenden, anstatt ein Handelsabkommen zu entfernen, das unter einer Völkertafel liegt.

Reichsbote: Spielst du die Japaner und hast über deine *Handelsroute* Handelsabkommen mit den Orten deiner Mitspieler getroffen, so kannst du auch solche Handelsabkommen wählen.

Ruinen: *Ruinen* haben keine Baukosten. Dennoch kosten sie 1 Aktion „Ort bauen“. *Ruinen* haben außerdem keine Farbe und können nicht zerstört werden.

Siedler: Aktivierst du die Aktion, baue sofort 1 Völkerkarte aus deiner Hand. Die Baukosten musst du begleichen. Erfordern die Baukosten das Entfernen eines zuvor gebauten Ortes, ignoriere diese Forderung.

Taverne: Normalerweise sollst du die Waren, die du zur Aktivierung eines Aktionsortes einsetzt, auf die Karte legen, um anzuzeigen, dass du den Aktionsort genutzt hast. Allerdings wäre es etwas unpraktisch, die *Taverne* mit einer anderen Karte abzudecken. Daher empfehlen wir, die eingesetzte Karte abzuwerfen und stattdessen 1 Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat auf die *Taverne* zu legen. Der Arbeiter zeigt dann an, dass die *Taverne* verwendet wurde.

Träger: Es spielt keine Rolle, ob du einen Völkerort oder einen allgemeinen Ort für die Aktion wählst.



ALTERNATIVE KARTENPHASE

Zunächst zieht jeder von euch 1 Völkerkarte von seinem Stapel und nimmt sie auf die Hand. Dann legt ihr eure Handkarten verdeckt vor euch ab. Nun zieht jeder von euch 3 allgemeine Karten vom Stapel und nimmt sie auf die Hand. Wählt 1 der 3 gezogenen Karten und legt sie verdeckt zu euren abgelegten Handkarten. Danach gebt ihr die beiden übrigen Karten an euren linken Nachbarn und wählt von den 2 erhaltenen Karten erneut 1 aus. Die andere Karte wird abgeworfen. Schließlich nehmt ihr eure verdeckten Karten zurück auf die Hand.

ANMERKUNG: Ihr könnt eure verdeckten Karten jederzeit einsehen.

KARTENPHASE FÜR FORTGESCHRITTENE

Zunächst zieht jeder von euch 1 Völkerkarte von seinem Stapel und nimmt sie auf die Hand. Zieht dann 5 allgemeine Karten vom Stapel und legt sie offen aus. Beginnend mit dem Startspieler und reihum im Uhrzeigersinn sucht sich jeder von euch je 1 Karte aus, bis jeder Spieler 2 allgemeine Karten aufgenommen hat. Das Auswählen erfolgt nach den folgenden Regeln.

- A)**
- ☒ Spielt ihr zu zweit, wählt ihr wie folgt aus:
 - ☒ Beginnend mit dem Startspieler wählt ihr abwechselnd je 1 Karte aus.
 - ☒ Die nicht genommene fünfte Karte wird abgeworfen.
 - B)** Im Spiel mit 3 oder 4 Spielern verfährt ihr wie folgt:
 - ☒ Der Startspieler sucht sich 1 der 5 offenen Karten aus.
 - ☒ Danach wählen die anderen Spieler reihum je 1 Karte aus 4 offenen Karten aus.

ANMERKUNG: Deckt jeweils für den dritten und vierten Spieler 1 weitere allgemeine Karte vom Stapel auf, so dass auch sie aus 4 Karten auswählen können. Nachdem der letzte Spieler 1 Karte ausgewählt hat, müssten noch 3 offene Karten ausliegen.

- ☒ Nachdem jeder Spieler 1 Karte ausgewählt hat, wählt der Startspieler seine zweite Karte aus den 3 offen liegenden aus.
- ☒ Alle weiteren Spieler bis auf den letzten wählen ihrerseits aus 3 Karten aus. Zieht bei Bedarf weitere allgemeine Karten nach, damit jeweils 3 Karten verfügbar sind.
- ☒ Der letzte Spieler muss seine zweite Karte aus den übrigen 2 Karten auswählen.
- ☒ Die übrig gebliebene Karte wird wie üblich abgeworfen.

BEISPIEL EINER KARTENPHASE BEI 3 SPIELERN

Zu dritt sucht der Startspieler seine erste Karte aus 5 Karten aus, der zweite Spieler aus 4. Danach wird 1 Karte nachgezogen, damit der dritte Spieler ebenfalls aus 4 auswählen kann. Dann sucht sich der Startspieler seine zweite Karte aus den übrigen 3 aus, ebenso der zweite Spieler, nachdem 1 weitere Karte nachgezogen wurde. Der dritte Spieler (der in diesem Fall der letzte Spieler ist) wählt aus den verbliebenen 2 Karten aus und wirft die nicht gewählte Karte ab.

FRIEDLICHE VARIANTE

Falls ihr Spiele mit viel negativer Interaktion nicht besonders mögt, bieten wir euch die folgende friedliche Variante an. Es gelten die Grundregeln mit folgenden Änderungen:

- ☒ Im ersten Teil der Kartenphase zieht jeder von euch nicht nur 1 Völkerkarte von seinem Stapel, sondern zusätzlich auch 1 allgemeine Karte, bevor ihr die Kartenphasen (gemäß der Grundregel oder einer Variante) fortsetzt.
- ☒ Während des Spiels könnt ihr nur die eigenen Handkarten zerstören. Die Orte eurer Mitspieler könnt ihr nicht zerstören.
- ☒ Nur wenn eine Karte das Zerstören eines Ortes bei einem Mitspieler erlaubt, dürft ihr auch tatsächlichen einen solchen zerstören.

REGELN FÜR DAS ERSTELLEN EINES EIGENEN VÖLKERDECKS

Wenn du dir in Zukunft Erweiterungen zu diesem Spiel kaufst, wirst du in der Lage sein, dir ein eigenes Völkerdeck aus den verfügbaren Karten zusammenzustellen.

Jedes Völkerdeck muss die folgenden Karten enthalten: von 3 Karten je 3 Exemplare, von 6 Karten je 2 Exemplare sowie 9 Einzelkarten (in Summe 30 Karten). Auf jeder Karte ist angegeben, wie viele Exemplare es von ihr gibt. Es müssen alle verfügbaren Exemplare einer Karte verwendet werden. Möchtest du deinem Deck beispielsweise eine neue Karte hinzufügen, von der es 3 Exemplare gibt, so musst du vorher die 3 Exemplare einer anderen Karte deines Decks entfernen.

DAS SOLOSPIEL

SPIELABLAUF

Im Solospiel spielst du gegen einen neutralen Spieler.

DER NEUTRALE SPIELER ...

- ✘ ... wählt kein Volk aus.
- ✘ ... erhält keine Völkertafel.
- ✘ ... erhält keine Waren.
- ✘ ... legt kein Völkerplättchen auf die Siegpunkteleiste.

SPIELZIEL

Dein Ziel ist es, nach 5 Runden **MEHR VÖLKERORTE IN DEINER AUSLAGE** liegen zu haben **ALS DER NEUTRALE SPIELER WÄHRENDESSEN KARTEN GESAMMELT** hat.

Wie üblich trägst du deine Siegpunkte, die du im Verlauf des Spiels sammelst, auf der Siegpunkteleiste ab. Gewinnst du gegen den neutralen Spieler, indem du mehr Völkerorte besitzt, notiere dir deine Gesamtpunktzahl. Versuche beim nächsten Mal, dieses Ergebnis zu übertreffen. Wie hoch kannst du deinen Highscore treiben?

SPIELAUFBAU

Baue das Spiel wie auf Seite 5 beschrieben auf mit den folgenden Änderungen:

- ✘ Verwende nur das Volk, das du dir selbst ausgesucht hast.
- ✘ Mische die 16 Angriffskarten und lege sie als verdeckten Stapel gegenüber von deiner Völkertafel ab.
- ✘ Decke die oberste Angriffskarte auf.

ANGRIFFSKARTEN

Die Angriffskarten geben an, welcher deiner Orte in der (im Solospiel neu hinzugefügten) Angriffsphase vom neutralen Spieler zerstört wird.



Das Spiel geht über 5 Runden. Jede Runde besteht aus 5 Phasen. Die ersten 4 Phasen sind identisch mit denen des Mehrpersonenspiels. Die fünfte Phase ist die Angriffsphase des neutralen Spielers.

Spiele nach den Regeln des Mehrpersonenspiels mit folgenden Änderungen:

KARTENPHASE

Anstelle der üblichen Kartenphase führst du die folgenden Schritte aus:

1. Zunächst ziehst du die oberste Karte deines Völkerkartenstapels und nimmst sie auf die Hand.
2. Danach ziehst du 4 allgemeine Karten vom Stapel und legst sie offen aus. Davon suchst du dir 1 aus und nimmst sie auf die Hand.
3. Dann mischst du die 3 übrigen Karten und ziehst eine für den neutralen Spieler, die du offen in seinem Spielbereich gegenüber von deiner Völkertafel ablegst.
4. Such dir aus den übrigen 2 Karten eine aus und nimm sie auf die Hand.
5. Lege die übrig gebliebene Karte offen in den Spielbereich des neutralen Spielers neben die zuvor dort abgelegte Karte.

ERTRAGS-, AKTIONS- UND AUFRÄUMPHASE

Diese 3 Phasen spielst du allein. Der neutrale Spieler bekommt weder Waren noch führt er irgendwelche Aktionen aus.

BETRACHT BEI DEINEN AKTIONEN UND FÜR DIE ZWECKE DEINER KARTENFÄHIGKEITEN DIE BEIDEN OFFENEN KARTEN DES NEUTRALEN SPIELERS ALS SEINE ORTE. BETRACHT SEINE OFFENEN ANGRIFFSKARTEN ALS SEINE ABKOMMEN.

BEACHT: Zerstörst du einen Ort des neutralen Spielers, erhältst du wie gewohnt die aufgedruckte Zerstörungsprämie. Allerdings wird der Ort nicht zum Fundament, sondern stattdessen abgeworfen.

ANGRIFFSPHASE DES NEUTRALEN SPIELERS

Auf die Aufräumphase folgt die Angriffsphase des neutralen Spielers.

Lege die noch offen ausliegenden Orte des neutralen Spielers auf einen verdeckten Sammelstapel in seinem Spielbereich. Diese verdeckten Orte zählen am Ende des Spiels gegen dich. Du gewinnst das Spiel, wenn du am Ende mehr Völkerkarten ausliegen hast als der neutrale Spieler Karten im Sammelstapel besitzt.

Danach durchläufst du die folgenden Schritte 2x, der neutrale Spieler greift dich also 2x an:

1. Decke die oberste Angriffskarte vom Stapel auf und lege sie so **AUF** die bereits gezogenen Angriffskarten, dass die Zielfelder aller offenen Angriffskarten sichtbar sind. (Somit liegt die zuletzt aufgedeckte Angriffskarte zuoberst, deren Zielfeld ist daher das unterste in der Reihenfolge der Zielfelder.) Die auf den Zielfeldern abgedruckten Waren geben an, welcher deiner Orte angegriffen wird.

ANMERKUNG: Der neutrale Spieler zerstört dir pro Angriff höchstens 1 Ort (also höchstens 2 Orte pro Angriffsphase).

2. Prüfe, ob es einen **ALLGEMEINEN ORT** in deiner Auslage gibt, dessen Zerstörungsprämie diejenige Ware enthält, die das Zielfeld der zuoberst liegenden, also zuletzt aufgedeckten Angriffskarte zeigt.

A) Hast du keinen solchen Ort, passiert nichts.

B) Hast du 1 oder mehrere Orte mit einer passenden Ware im Zerstörungsfeld, prüfe nun, ob die zweite Ware im Zerstörungsfeld eines dieser Orte mit der Ware im Zielfeld der nächsten Angriffskarte übereinstimmt. Falls nicht, setze die Überprüfung der Reihe nach mit den weiteren Angriffskarten fort. Trifft dies auf keinen deiner Orte zu, passiert nichts.

WICHTIG: Du musst nur die Paarungen der zuoberst liegenden Angriffskarte mit allen anderen überprüfen.

- C)** Findest du genau 1 Ort mit einem passenden Zielwarenpaar, wird genau dieser Ort zerstört.

ANMERKUNG: Sobald du 1 solchen Ort gefunden hast, wird er zerstört. Der neutrale Spieler erhält dafür keine Waren. **ALLERDINGS WIRD DER ORT AUCH NICHT ZUM FUNDAMENT (UND DU ERHÄLTST KEIN HOLZ DAFÜR), SONDERN AUF DEN VERDECKTEN SAMMELSTAPEL DES NEUTRALEN SPIELERS GELEGT.**

BEACHT: Verteidigungsplättchen schützen dich nicht vor den Angriffen des neutralen Spielers!

- D)** Findest du mehr als 1 Ort, bei dem beide Waren mit den Zielwaren übereinstimmen, richtet sich der Angriff gegen den ranghöchsten Ort. Der Rang eines Ortes in diesem Zusammenhang entspricht seiner Funktion in folgender Reihenfolge:

1. Aktionsort
2. Fähigkeitenort
3. Produktionsort:

DAS SOLOSPIEL

Ist dadurch immer noch nicht eindeutig bestimmt, welcher Ort zerstört werden muss, ist dies der Ort mit den höheren Baukosten. Es zählt die Anzahl der bei den Baukosten abgebildeten Symbole. Herrscht immer noch Gleichstand, ist Stein wertvoller als Holz und es wird der Ort mit den höchsten Steinkosten zerstört. Gibt es dann immer noch Gleichstand, darfst du bestimmen, welcher Ort zerstört wird.

D Verschiebe abschließend die beiden Angriffskarten, die den zu zerstörenden Ort bestimmt haben, ans Ende der Reihe, also unter die anderen Angriffskarten. Die zuletzt aufgedeckte Angriffskarte muss dann zuunterst liegen.

Nachdem du beide Angriffswellen durchlaufen hast, kannst du die nächste Runde beginnen (es sei denn diese war die letzte).

BEISPIEL EINES ANGRIFFS DES NEUTRALEN SPIELERS

Du spielst die Römer und befindest dich gerade in der zweiten Runde. Die neu aufgedeckte Angriffskarte, die du auf die bereits ausliegenden Angriffskarten legst, zeigt als Zielware ein Holz. Die folgenden beiden Zielwaren sind ein Arbeiter und ein Gold. Du prüfst die Zerstörungsfelder deiner allgemeinen Orte und stellst fest, dass du 4 Orte mit Holz im Zerstörungsfeld hast: die *Zimmerei*, den *Marktplatz*, den *Schreiner* und den *Holzlieferanten*. Als nächstes prüfst du, ob 1 dieser Orte Arbeiter im Zerstörungsfeld zeigt, aber keiner davon tut es. Also prüfst du, ob dort Gold abgebildet ist; tatsächlich gibt es 2 Treffer: die *Zimmerei* und den *Marktplatz*. Um zu entscheiden, welcher Ort zerstört wird, prüfst du deren Funktion. Die *Zimmerei* ist ein Fähigkeitenort, der *Marktplatz* ein Aktionsort. Demnach wird der *Marktplatz* zerstört.

Den *Marktplatz* legst du verdeckt auf den Sammelstapel des neutralen Spielers. Die beiden verwendeten Angriffskarten schiebst du ans Ende der Reihe.

JAPANER IM SOLOSPIEL

Spielst du die Japaner und die erste und eine weitere Angriffskarte zeigen jeweils einen Siegpunkt, greift der neutrale Spieler einen deiner Völkerorte an.

Hast du mehrere Völkerorte ausliegen, die der neutrale Spieler zerstören könnte, prüfe zunächst die Ware im Handelsabkommen-Feld. Sie bestimmt, welcher Ort zerstört wird. In absteigender Reihenfolge: Karte, Zerstörungsplättchen, Gold, Siegpunkt, Stein, Arbeiter, Nahrung, Holz. Fällt dadurch keine Entscheidung, verfährtst du wie im Falle eines allgemeinen Ortes und prüfst zunächst die Funktion des Ortes und danach im Zweifel die Baukosten.

Wie üblich werden die beiden Angriffskarten, die den zu zerstörenden Ort bestimmt haben, ans Ende der Reihe verschoben.

BEACHT: Samurai schützen dich nicht vor den Angriffen des neutralen Spielers! Dennoch kannst du Samurai einsetzen, um mit dem Daimyo-Schloss zu punkten.

SPIELEND

Nach der 5. Runde zählst du die Karten im Sammelstapel des neutralen Spielers. Sind dies mehr oder ebenso viele Karten, wie du Orte gebaut hast, so hast du das Spiel verloren. Hast du aber mehr Orte gebaut, dann gewinnst du das Spiel. Bestimme wie üblich deine Gesamtpunktzahl, indem du die Punktwerte deiner gebauten Orte zu deinen während des Spiels gesammelten Punkten addierst. Versuche beim nächsten Mal mehr Punkte zu sammeln und messe deinen Erfolg an der folgenden Tabelle.

LEISTUNGSTABELLE

<30	BÜRGER
30+	DIENER
40+	KNAPPE
50+	RITTER
60+	BURGVOGT
70+	KÖNIG
80+	KAISER

IMPRESSUM

AUTOR: Ignacy Trzewiczek

SOLOREGELN: Maciej Obszański

ILLUSTRATIONEN: Tomasz Jedruszek, Jaroslaw Marcinek, Mateusz Bielski, Rafal Szyma

GRAFIKDESIGN: Rafal Szyma

GRAFISCHE UNTERSTÜTZUNG: Michal Oracz, Maciej Mutwil

SPIELANLEITUNG: Lukasz Piechaczek



DEUTSCHE AUSGABE

GRAFIKDESIGN & SATZ: Chris Conrad

ÜBERSETZUNG: Grzegorz Kobiela

REALISATION: Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Portal Games. © 2015 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

ZERSTÖRT

Ein Gewinn, wer sie kennt ...



Unser ausgezeichnetes Dorfleben!

Ein Spiel voller taktischer Herausforderungen, das ist *Village*. Ein pfiffiger Aktionsmechanismus sorgt dafür, dass die Spielzüge im „Kennerspiel des Jahres“ 2012 kurz und trotzdem voller kniffliger Entscheidungen bleiben. Auf dem Weg zum Sieg müssen die Spieler versuchen, ihre Familie zu Ruhm und Ehre zu führen.

Und mit den Erweiterungen *Village Inn* und *Village Port* wird das Dorfleben noch bunter. Sie können einzeln oder zusammen mit dem Grundspiel gespielt werden, sogar zu fünft.



Der beliebteste Basar der Spielgeschichte

Istanbul ist ein strategischer Leckerbissen für Spieler, die im regen Basartreiben den Überblick behalten. Mit ihren Kaufleuten und Gehilfen versuchen sie, den anderen Spielern die besten Geschäfte vor der Nase wegzuschnappen. Wer sein Startguthaben zuerst in fünf Rubine verwandelt hat, gewinnt die Partie.

Die Erweiterung *Istanbul: Mokka & Bakschisch* bringt mit der neuen Köstlichkeit Kaffee und 4 neuen Orten zusätzlichen Schwung und Interaktion in eine Partie.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



ZUSAMMENFASSUNG DER REGELN

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 5 Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden 4 Phasen:

- 1. KARTENPHASE:** Ihr erhaltet neue Karten (1+2).
- 2. ERTRAGSPHASE:** Ihr erhaltet Waren von euren Völkertafeln, Handelsabkommen & Produktionsorten.
- 3. AKTIONSPHASE:** Ihr dürft: Ort bauen, Handelsabkommen treffen, zerstören, Aktionsort aktivieren, tauschen.
- 4. AUFRÄUMPHASE:** Ihr müsst alle genutzten und ungenutzten Rohstoffe, Arbeiter, Gold sowie Zerstörungs- & Verteidigungsplättchen abgeben (Ausnahme: Lagerfähigkeit).

KARTENPHASE

Jeder von euch bekommt **3 NEUE KARTEN** auf die Hand: 1 Karte von eurem Völkerkartenstapel und 2 Karten vom allgemeinen Kartenstapel.

ERTRAGSPHASE

Ihr **ERHALTET WAREN** von eurer Völkertafel, euren Handelsabkommen und euren Produktionsorten.

AKTIONSPHASE

VERFÜGBARE AKTIONEN:

- ✘ **ORT BAUEN** (Baukosten beachten)
- ✘ **HANDELSABKOMMEN TREFFEN** (kostet 1  Nahrung).
- ✘ **ZERSTÖREN** (Handkarte für 1 , allgemeinen Ort eines Mitspielers für 2 , zerstörter Ort des Mitspielers wird Fundament)
- ✘ **AKTIONSORT AKTIVIEREN**
- ✘ **ARBEITER GEGEN ROHSTOFF ODER KARTE TAUSCHEN** (2:1, beliebig oft pro Aktion)

WAREN UND SYMBOLE

-  **KARTE**
-  **SIEGPUNKT**
-  **ARBEITER**
-  **ZERSTÖRUNGSPLÄTTCHEN**
-  **VERTEIDIGUNGSPLÄTTCHEN**
-  **GOLD**
- ROHSTOFFE:**
 -  **HOLZ**,  **STEIN**,  **NAHRUNG**,
 -  **ORT**

FUNKTIONEN DER ORTE

- ✘ **PRODUKTIONSORTE** liefern euch **SOFORT** sowie in den folgenden **ERTRAGSPHASEN** die abgebildeten Waren.
- ✘ **FÄHIGKEITENORTE** verleihen euch Sonderfähigkeiten, die in eurem ganzen Spielzug gelten, oder belohnen euch für bestimmte Aktionen mit Waren.
- ✘ **AKTIONSORTE** könnt ihr aktivieren, indem ihr Arbeiter und/oder andere Waren auf die Karte legt.

DENKT DARAN!

- ✘ Gold kann jeden beliebigen Rohstoff (Holz, Stein, Nahrung) ersetzen, aber nicht umgekehrt. Gold kann nicht gegen Rohstoffe getauscht werden.
- ✘ Rohstoffe, Arbeiter und Plättchen in euren persönlichen Vorräten müssen jederzeit gut sichtbar sein.
- ✘ Immer wenn ihr eine Karte ziehen dürft, könnt ihr sie vom eigenen Völkerkartenstapel oder vom allgemeinen Kartenstapel ziehen, es sei denn, es ist anders angegeben.
- ✘ Sollte der allgemeine Kartenstapel zur Neige gehen, mischt den Ablagestapel und legt ihn als neuen Zugstapel aus. Völkerkarten werden nicht gemischt – sollte euer Stapel leer sein, könnt ihr keine weitere Karte von dort mehr ziehen!
- ✘ Wer in der Aktionsphase passt, ist bis zum Ende der Runde vor Angriffen sicher.
- ✘ Du kannst Handelsabkommen nur mit Karten treffen, die ein Handelsabkommen-Feld aufweisen.
- ✘ Du kannst Karten oder Orte nur dann zerstören, wenn sie ein Zerstörungsfeld aufweisen.
- ✘ Fähigkeit „**DU ERHÄLTST JEDES MAL ..., WENN DU ... BAUST.**“: Ihr bekommt die Waren, die euch Fähigkeitenorte für das Bauen von Orten bestimmter Farben versprechen, bereits für das Bauen dieser Fähigkeitenorte selbst.
- ✘ Produktion/Baumprämie: **1 WARE FÜR EINEN  BESTIMMTER FARBE**: Orte, die euch Waren für Orte einer bestimmten Farbe liefern, zählen sich selbst mit, sofern sie die passende Farbe haben.

SPIELLENDE

Nach der fünften Runde bestimmt ihr eure Gesamtpunktzahl. Addiert dazu die Siegpunkte der Orte eures Reiches zu eurem aktuellen Punktestand hinzu. **ALLGEMEINE ORTE** zählen **1 SIEGPUNKT**. **VÖLKERORTE** zählen **2 SIEGPUNKTE**.

Die japanische Fähigkeitenorte *Schrein* und *Tor* können bei Spielende zusätzliche Punkte wert sein.

Wer von euch die **MEISTEN SIEGPUNKTE** hat, **GEWINNT**.

Bei **GLEICHSTAND** entscheidet die höhere Summe der übrig gebliebenen Arbeiter und Rohstoffe. Herrscht auch hier Gleichstand, entscheidet die größere Anzahl der übrig gebliebenen Handkarten. Andernfalls gibt es mehrere Sieger.

BALD ERHÄLTlich!

ERWEITERUNGSSETS MIT NEUEN ALLGEMEINEN KARTEN UND NEUEN VÖLKERKARTEN.



HOL DIR DIE NEUEN KARTEN UND STELLE DEIN EIGENES VÖLKERDECK ZUSAMMEN.