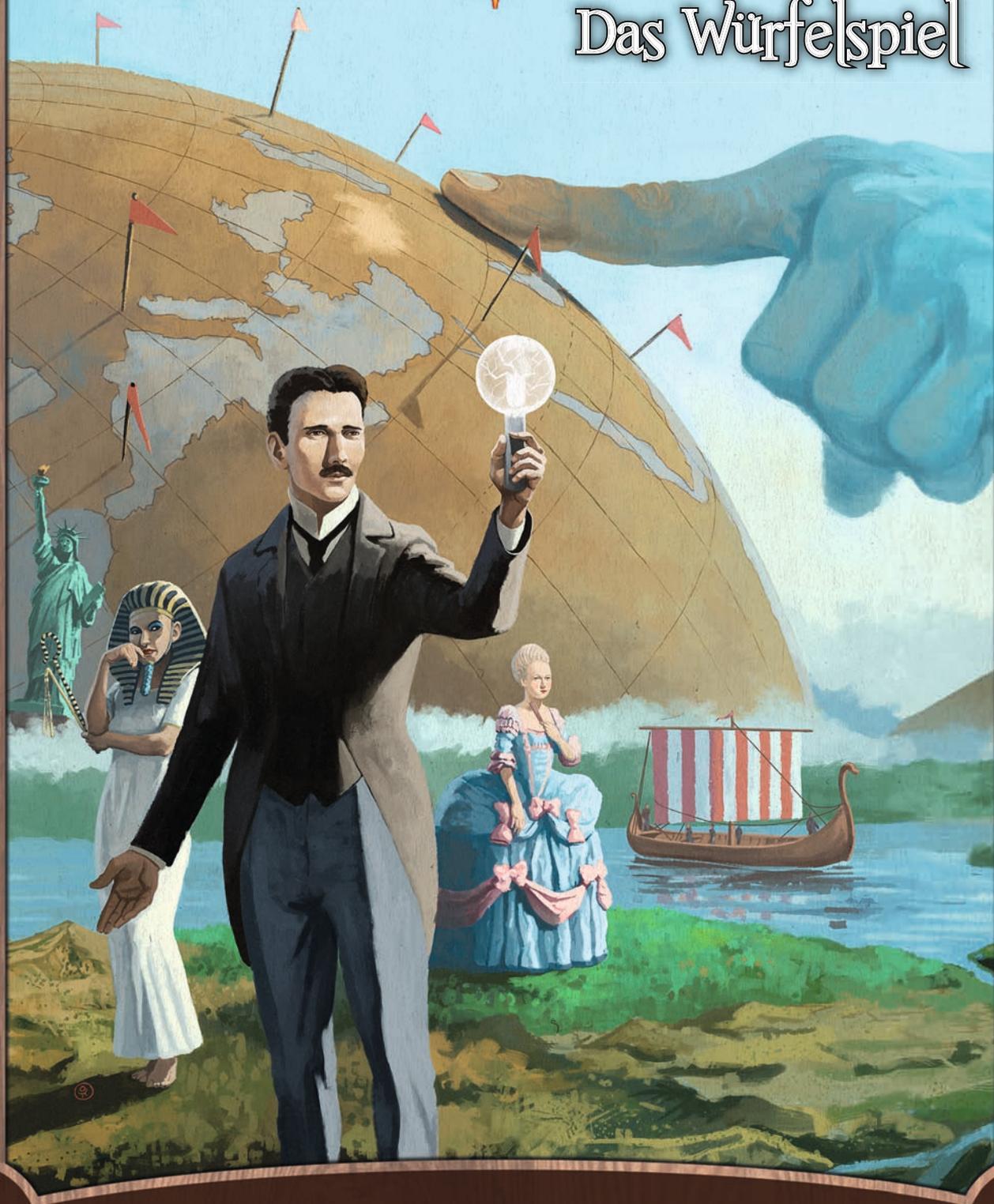


NATIONS

Das Würfelspiel



Einführung

Seit den Anfängen der Zivilisation, und über alle historischen Zeitalter hinweg, haben sich Nationen gebildet, in denen die Menschen als Gemeinschaft lebten, kämpften und bauten. Große Nationen sorgen für Schutz und Erhalt nach innen, während sie nach außen und gegen die Naturgewalten den Kampf antreten. Nationen müssen einer wachsenden Bevölkerung Nahrung bieten, für eine funktionierende Wirtschaft sorgen und den Rest der Welt mit den eigenen Errungenschaften in Erstaunen versetzen, um die Kultur voranzubringen und die großartigste Nation der Menschheit zu werden.

Spielmaterial

- 1 33 Marker (12 , 9 , 3 , 3 , 3 , 3 )
- 2 44 6-seitige Würfel (20 weiße, 8 blaue, 8 orangefarbene, 8 rote)
- 3 1 4-seitiger Würfel (für das Solospiel)
- 4 8 Spielerscheiben (je 2 in jeder der 4 Spielerfarben)
- 5 12 Ereignisplättchen (je 3 für jedes der 4 Zeitalter)
- 6 60 Fortschrittsplättchen (je 15 für jedes der 4 Zeitalter)
- 7 4 Spielhilfe- und Zugreihenfolge-Karten
- 8 4 Spielertableaus
- 9 1 Wertungsplan
- 10 1 Fortschrittsplan



-  » Stein
-  » Gold
-  » Bücher
-  » Nahrung
-  » Stärke
-  » Siegpunkte
-  » Wurfwiederholung

Aufbau Fortschrittsplättchen



- 1 Name
- 2 Kosten ( oder )
- 3 Siegpunkte
- 4 Ertrag (Würfel oder Marker)
- 5 Baukosten
- 6 Zeitalter

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.

Spielvorbereitung

Sortiert die Plättchen und bildet für jedes Zeitalter je 1 separaten Stapel mit je 15 Fortschrittsplättchen sowie je 1 Stapel mit je 3 Ereignisplättchen.



Bestimmt einen Startspieler, indem ihr die für die Spieleranzahl benötigten Zugreihenfolge-Karten mischt und verteilt. Jeder von euch erhält 1 Spielertableau sowie 5 weiße Würfel, 1 ☀️ Marker und 1 🔄 Marker, die ihr neben euer Tableau bereitlegt.



Legt 1 Scheibe jedes Spielers (in der Farbe des jeweiligen Spielertableaus) auf Feld „0“ der Siegpunkteleiste (🌿) und 1 auf das Feld der Kulturleiste (📖) gemäß der Spielerreihenfolge (der Startspieler beginnt mit 1 📖, der 2. mit 2, der 3. mit 3 und der 4. mit 4). Bei einer Partie zu zweit beginnt der 2. Spieler mit 3 📖, anstatt mit 2. Die Regeln für das Solospiel findet ihr am Ende der Spielanleitung.



Das übrige Spielmaterial bildet den Vorrat, legt es für alle leicht erreichbar bereit.

Spielverlauf

Über 4 Zeitalter der Menschheitsgeschichte entwickelt ihr eure Nation im Wettstreit mit euren Mitspielern. Entwicklungen und Militär versorgen euch mit zusätzlichen Würfeln, ihr baut an Wundern und erobert Kolonien, um Siegpunkte und Ressourcen zu erhalten. Berater ermöglichen euch wiederholtes Würfeln im Kampf um die meisten Bücher, das Vermeiden von Hungersnöten und erfolgreiche Kriegsführung. Eure verfügbaren Würfel und Marker liegen stets neben eurem Spielertableau, verbrauchte Würfel und Marker in dem „Verbraucht“-Bereich des Tableaus (der großen Fläche in eurer Spielerfarbe).

In jedem Zeitalter deckt ihr neue Plättchen auf und führt Aktionen aus, bis alle gepasst haben. Danach findet eine Bücherwertung statt und die Hungersnöte werden abgehandelt. Bestimmt anschließend die neue Zugreihenfolge und handelt Kriege ab. Nach 4 Zeitaltern gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Plättchen mischen und 8 Stapel bilden



Zugreihenfolge-Karte und Material verteilen

Spielerscheiben auf 🌿 und 📖 Leisten platzieren.

Beispiel 2-Personen-Spiel nach Spielvorbereitung



Auf der letzten Seite der Spielanleitung findet ihr eine beispielhafte Spielsituation.

Fortschritts- und Ereignisplättchen entfernen

Neue Fortschritts- und Ereignisplättchen auslegen

„Verbraucht“-Bereich leeren

Zugreihenfolge-Karte drehen



Aktionen ausführen, bis alle Spieler gepasst haben

Würfel direkt vor der ersten Aktion jedes Zeitalters werfen

Beispiel:

Die Kolonie kostet 3 ✂
Die Entwicklung kostet 2 ☀



Neue Fortschritts- & Ereignisplättchen

Entfernt zu Beginn jedes Zeitalters (Ausnahme: Zeitalter I) alle Fortschrittsplättchen vom Fortschrittsplan und füllt mit neuen Fortschrittsplättchen des aktuellen Zeitalters auf. Füllt bei 4 Spielern 4 Spalten auf, bei 1-3 Spielern 3 Spalten. Entfernt das ausliegende Ereignisplättchen vom Wertungsplan (Ausnahme: Zeitalter I) und ersetzt es durch 1 Ereignisplättchen des aktuellen Zeitalters. Legt übrige Plättchen des aktuellen Zeitalters zurück in die Schachtel.

Legt alle Marker und Würfel von eurem „Verbraucht“-Bereich neben euer Spielertableau und dreht eure Zugreihenfolge-Karte hochkant, so dass „gepasst“ senkrecht zur Leserichtung steht.

Würfel eintauschen

Jederzeit, wenn ein Spieler 1 ☀, 1 🌿 oder 1 ✂ verbrauchen möchte, kann er stattdessen 2 verfügbare Würfel seiner Wahl (keine Marker!) verbrauchen. Dies kann er beliebig oft tun und dies ist keine eigene Aktion. Man kann auf diese Weise keine 📖 oder ✂ erhalten.

Aktionen

Nacheinander in Zugreihenfolge führt ihr jeweils genau 1 Aktion aus oder passt. Wenn ihr passt (dreht dann eure Zugreihenfolge-Karte waagerecht, um dies anzuzeigen), führt ihr in diesem Zeitalter keine weitere Aktion aus.

Dies wird so lange fortgesetzt, bis ihr alle gepasst habt.

Die möglichen Aktionen sind:

- » **Wurfwiederholung**
- » **1 Fortschrittplättchen kaufen**
- » **1 Wunder bauen**

Rückt während des Spiels eure Spielerscheiben für Siegpunkte 🌿 nur aufgrund von Bücherwertungen, Hungersnöten und Kriegen vor. Rechnet Siegpunkte 🌿 auf Plättchen erst bei Spielende ab.

Bevor du deine erste Aktion des Zeitalters ausführst, wirf alle deine Würfel und führe direkt anschließend deine erste Aktion aus.

Wurfwiederholung

Um einen Wurf zu wiederholen, nimm 1 deiner verfügbaren 🌀 Marker und lege ihn in deinen „Verbraucht“-Bereich. Dann nimm 1 oder mehrere deiner verfügbaren Würfel und wirf sie erneut. Du darfst keine weitere Aktion direkt im Anschluss ausführen, sondern musst warten, bis du erneut am Zug bist.

1 Fortschrittplättchen kaufen

Um 1 Fortschrittplättchen zu kaufen, zahle die Kosten in ☀ oder ✂, je nach Symbol auf dem Plättchen. Die benötigte Anzahl an ☀ oder ✂ wird durch die Reihe bestimmt, in der das Plättchen liegt.

- » **Reihe 3: Zahle 3 ☀ / ✂**
- » **Reihe 2: Zahle 2 ☀ / ✂**
- » **Reihe 1: Zahle 1 ☀ / ✂**

Um die Kosten zu zahlen, nimm 1 oder mehrere verfügbare Würfel und/oder Marker mit mindestens der notwendigen Anzahl an Symbolen und lege sie in deinen „Verbraucht“-Bereich. Du gibst stets „ganze“ Würfelseiten ab – überzählige Symbole

verfallen (zum Beispiel, wenn du 1 Würfel mit 3  verbrauchst, um 1 Fortschrittsplättchen zu kaufen, das 2  kostet).

1 **Entwicklungsplättchen** (Plättchen mit blauem Rahmen: Bauwerk oder Militär) ersetzt stets 1 bisherige Entwicklung auf deinem Spielertableau, die damit aus dem Spiel ist. Zunächst musst du die auf der ersetzten Entwicklung abgebildeten Würfel in den Vorrat abgeben. Du hast die Wahl, welche deiner Würfel dieser Farbe du abgibst (verbrauchte, verfügbare oder eine Mischung aus beidem). Dann erhältst du aus dem Vorrat die auf dem neuen Plättchen abgebildeten **zusätzlichen** Würfel der entsprechenden Farbe, wirfst sie sofort und kannst sie in späteren Zügen verbrauchen.



Beispiel: Du hast 1 Entwicklung mit 1 orangefarbenen Würfel **1**. Der Würfel zeigt 2  **2**. Du kaufst mit diesem Würfel die Entwicklung Terrassenfelder (die 2 orangefarbenen Würfel einbringt) **3** und legst ihn in deinen „Verbraucht“-Bereich **4**. Du ersetzt nun die Synagoge durch die neue Entwicklung Terrassenfelder **5**, gibst den gerade verbrauchten Würfel ab **6**, erhältst 2 neue orangefarbene Würfel **7** und wirfst sie.

Lege **Berater** (Plättchen mit orangem Rahmen) auf das linke obere Feld des Spielertableaus. Hast du bereits einen Berater, ersetze diesen und gib die auf ihm abgebildeten Wurfwiederholungsmarker in den Vorrat ab. Du hast die Wahl, ob du verbrauchte oder verfügbare Marker oder eine Mischung aus beidem abgibst. Du erhältst die auf dem neuen Berater abgebildeten Wurfwiederholungsmarker, die du in späteren Zügen verbrauchen kannst.

Lege **Kolonien** (Plättchen mit grünem Rahmen) neben deinem Spielertableau ab. Du darfst beliebig viele Kolonien haben. Du erhältst beim Kauf gegebenenfalls den abgebildeten Marker und kannst ihn in späteren Zügen verbrauchen.

Lege **Wunder** (Plättchen mit braunem Rahmen) auf das rechte obere Feld des Spielertableaus. Liegt dort bereits ein Wunder, ersetze dieses. Ein Wunder auf diesem Feld befindet sich im Bau, sein Ertrag steht noch nicht zur Verfügung und es zählt bei Spielende keine . Um es zu bauen, musst du in einem späteren Zug die Aktion „1 Wunder bauen“ ausführen.

1 Wunder bauen

Hast du ein im Bau befindliches Wunder, kannst du die links unten darauf abgebildeten Kosten zahlen, um es zu bauen. Um die Kosten zu zahlen, nimm 1 oder mehrere verfügbare Würfel und/oder Marker mit mindestens der notwendigen Anzahl entsprechender Symbole und lege sie in deinen „Verbraucht“-Bereich.

Lege das fertige Wunder neben dein Spielertableau. Du darfst beliebig viele fertige Wunder haben. Du erhältst bei der Fertigstellung den abgebildeten Marker (wenn vorhanden) und kannst ihn in späteren Zügen verbrauchen.

Passen

Kannst oder möchtest du keine weitere Aktion ausführen, so passe. Dazu drehst du deine Zugreihenfolge-Karte waagrecht, so dass „gepasst“ in deiner Leserichtung steht. Du führst in diesem Zeitalter keine Aktion mehr aus, deine Mitspieler führen solange weitere Aktionen aus, bis alle gepasst haben. Nun erfolgt das Sammeln und Werten der Bücher.

Entwicklung



Berater



Kolonie



Wunder



Bücher

 sammeln

 werten

In umgekehrter Zugreihenfolge könnt ihr beliebig viele verfügbare Marker und Würfel mit  Symbolen nehmen und in euren „Verbraucht“-Bereich legen. Für jedes verbrauchte  rückt ihr eure Spielerscheibe auf der Kulturleiste  des Wertungsplans 1 Schritt vor.

Wertet nun die . Ihr erhaltet 1  für jeden Mitspieler, der auf der Kulturleiste weiter hinten liegt (2  beim Spiel alleine oder zu zweit). Für Mitspieler mit derselben Anzahl  erhaltet ihr keine .



Beispiel:

Rot erhält 3 ,
Gelb erhält 2 ,
Violett und Grün 0 .

Hungersnot

In umgekehrter Zugreihenfolge könnt ihr beliebig viele verfügbare Marker und Würfel mit Nahrungssymbolen  nehmen und in euren „Verbraucht“-Bereich legen. Sind auf diesen mindestens so viele  wie auf dem Ereignisplättchen angegeben, erhaltet ihr die angegebene Anzahl  (1  in Zeitalter 1, 2  in Zeitalter 2, 3  in Zeitalter 3 und 4  in Zeitalter 4). Für weniger Nahrung erhaltet ihr nichts, für überzählige nicht mehr als angegeben.

$3 \times \text{🌿} = 3$

$4 \times \text{🔪} = 3$

Zugreihenfolge

Die neue Zugreihenfolge ergibt sich wie folgt: Der Spieler mit den meisten Stärkesymbolen  auf seinen verfügbaren Würfeln und Markern wird Startspieler, der Spieler mit den zweitmeisten ist als Zweiter an der Reihe und so weiter. Bei Gleichständen bleibt die Zugreihenfolge zwischen den am Gleichstand beteiligten Spielern unverändert.

Nun erhält jeder von euch die Zugreihenfolge-Karte entsprechend der neuen Zugreihenfolge. Legt bei der Bestimmung der Zugreihenfolge keine Würfel und/oder Marker in den „Verbraucht“-Bereich.



Krieg

Ihr dürft in umgekehrter Zugreihenfolge beliebig viele verfügbare Marker und Würfel mit  nehmen und in euren „Verbraucht“-Bereich legen. Sind auf diesen mindestens so viele  abgebildet, wie auf dem Ereignisplättchen angegeben, erhaltet ihr die angegebene Anzahl  (1  in Zeitalter 1, 2  in Zeitalter 2, 3  in Zeitalter 3 und 4  in Zeitalter 4). Für weniger Stärke erhaltet ihr nichts, für überzählige nicht mehr als angegeben.

$2 \times \text{🌿} = 2$

$2 \times \text{🔪} = 2$

Spieler mit den meisten  wird Startspieler,  werden zur Bestimmung der Zugreihenfolge nicht verbraucht

Spielende

Zählt nach dem vierten Zeitalter die 🌱 eurer Kolonien, Entwicklungen, Berater und fertigen Wunder zusammen und rückt eure Spielerscheibe auf der Siegpunktleiste 🌱 entsprechend vor. Wunder im Bau zählen nicht. Derjenige von euch mit den meisten 🌱 gewinnt das Spiel. Löst Gleichstände nach Zugreihenfolge auf (der Startspieler gewinnt vor dem Zweiten der Zugreihenfolge, usw.).

Solospiel

Im Solospiel spielst du gegen einen imaginären Gegner, der Bücher sammelt und Fortschrittsplättchen kauft. Ihr startet beide mit 1 📖. Es werden 3 Spalten des Fortschrittsplans benutzt. Du bist stets Startspieler.

Wenn du ein Ereignisplättchen aufdeckst, wirf außerdem so viele blaue Würfel, wie dem Zeitalter entsprechen (1 Würfel bei Zeitalter 1, 2 bei Zeitalter 2, usw.) und rücke die Spielerscheibe des Gegners auf der Kulturleiste um die gewürfelte Anzahl 📖 vor. Gewürfelte 🎲 bleiben unberücksichtigt.

Wirf nach jeder Aktion, die du ausführst, den 4-seitigen Würfel. Bei 1-3 entferne das billigste Fortschrittsplättchen der entsprechend nummerierten Spalte auf dem Fortschrittsplan. Wirfst du eine 4 oder ist die Spalte leer, geschieht nichts.

Wie beim 2-Personen-Spiel erhältst du 2 🌱, wenn du am Ende des Zeitalters mehr 📖 hast, als dein Gegner.

Vergleiche nach Spielende dein Ergebnis mit der Ruhmeshalle. Versuche bei der nächsten Partie, ein besseres Ergebnis zu erzielen. Für ein schwierigeres Spiel wiederholst du den Fortschrittsplättchen-Wurf für den Gegner, wenn du eine 4 würfelst.

Ruhmeshalle

- » 50 Trajan
- » 40 Ashoka
- » 35 Wu Zetian
- » 30 Saladin
- » 25 Victoria
- » 20 Karl V
- » 15 Kleopatra
- » 10 Dan Quayle

Impressum

Spieleautor

Rustan Håkansson

Layout, Regelheft

Jere Kasanen

Illustrationen Schachtel und Kolonie-Plättchen

Ossi Hiekkala (www.archipictor.com)

Illustrationen der Plättchen

Frida Lögdberg (www.fridalogdberg.se)

Logo

Paul Laane (www.designaqua.com)

Deutsche Übersetzung

Daniel Danzer

Anpassungen für die Pegasus-Ausgabe: Jens Wiese, Klaus Ottmaier, Stefan Stadler

© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Lautapelit.fi Oy. 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

Danke an alle, die geholfen und Ideen beigesteuert haben

Anna Call, Andrea Novicky, Brent Lloyd, Daniel Hammond, David Stenbeck, Evelina Olsson, Ingalisa Novicky, Jere Kasanen, Johan Falk, Johan Sebring, Johanna Linders, Jonathan Madison, Justin Zera, Lena Viktorsson, Lewis Wagner, Marcus Lagré, Markus Bremer, Mikael Andersson, Mikael Call, Rafael Hannula, Ronald Novicky, Tomas Wallström, Toni Niittymäki, Torsten Linders, Yann Wenz.

Besonderer Dank

Nina Håkansson, Robert Rosén, Einar Rosén.

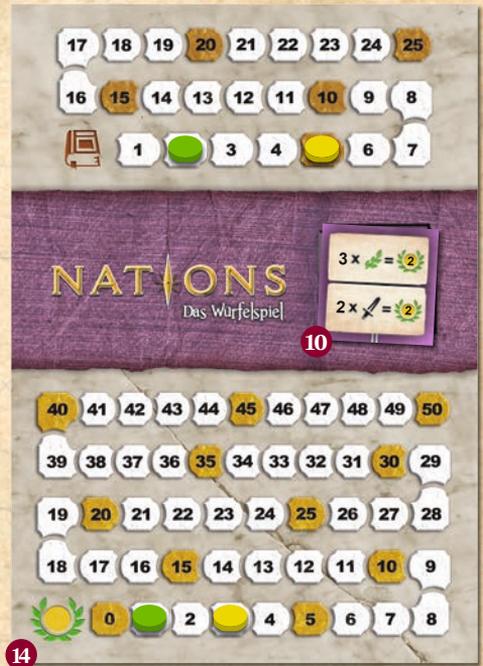
Texturen

www.cgtextures.com



Pegasus Spiele

Beispiel einer Spielsituation



- 1 Wunder im Bau
- 2 Verbrauchte Würfel und Marker
- 3 Gekaufte Entwicklungen, die vorherige ersetzt haben
- 4 Gekaufter Berater
- 5 Kolonien und fertige Wunder
- 6 Verfügbare Marker
- 7 Verfügbare Würfel
- 8 Spielhilfe- und Zugreihenfolge-Karte
- 9 Fortschrittsplan
- 10 Ereignisplättchen dieses Zeitalters
- 11 Vorrat an Markern
- 12 Vorrat an Würfeln
- 13 Fortschritts- und Ereignisplättchen für die folgenden Zeitalter
- 14 Wertungsplan