

KORYŎ™

고려

 p2
 p8
 p14



Livret de règles





Un jeu de **Gary Kim**
Illustrations de **Stéphane Gantiez**
Design de **Ian Parovel**
Traduction d'**Alexandre Figuière** et les équipes
Happy Baobab et **Moonster Games ASIA**

Koryŏ est un jeu pour **2 à 4 joueurs**, à partir de **14 ans**.
La durée d'une partie est d'environ **15 minutes**.

Koryŏ se déroule dans un univers uchronique politico-steampunk enraciné dans les terres historiques de la Grande Corée du 10^e siècle.

But du jeu :

Dans **Koryŏ**, les joueurs vont jouer des cartes « personnages » et « événements » pendant 8 tours afin de construire leurs diverses influences. A la fin de la partie, le joueur ayant le plus d'influence est déclaré vainqueur.

Matériel de jeu :

- **45** cartes « personnages »
- **10** cartes « événements »
- **8** cartes « saisons »
- **8** jetons « point de victoire »
- **1** jeton « 1^{er} joueur »
- **1** livret de règles

Préparation du jeu :

- Mélangez les 45 cartes « personnages » et les 10 cartes « événements » ensemble. Placer ce paquet au milieu de la table.
- Triez par ordre croissant les 8 cartes « saisons » de 1 à 8, puis placez la pile ainsi constituée au centre de la table, faces cachées, le numéro 1 se trouvant donc sur le dessus et le 8 tout en bas.
- Placez les 8 jetons « Point de Victoire » également au centre de la table.
- Choisissez au hasard un premier joueur. Il prend le jeton « 1^{er} joueur ».



2



Ronde de jeu :

Au cours d'une ronde, tous les joueurs vont jouer à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur avec le jeton « 1^{er} joueur », les quatre phases qui composent la ronde. Lorsque c'est fait, la ronde est terminée.



Au début de la ronde de jeu, retournez la carte « saison » du sommet de la pile, elle indique les informations pour la phase de distribution et pour la phase de fin de tour. A la fin de la 8ème ronde la partie est finie.



La ronde de jeu se décompose en quatre phases successives.

Phase de fin de tour



Phase de distribution : Chaque joueur reçoit un nombre de cartes correspondant au chiffre indiqué sur la carte « saison » de la ronde en cours. Pendant cette phase, si un joueur a la majorité des « Broadcasters » (numéro 8), il reçoit une carte supplémentaire.



Phase d'ordres : Chaque joueur, dans l'ordre de la ronde et en commençant par le « 1^{er} joueur », va jouer autant de cartes de sa main qu'il le souhaite, les posant devant lui, faces cachées. Il doit choisir UNIQUEMENT des cartes identiques, personnages ou événements. Par exemple, il ne pourra jouer que des personnages « Banquiers » (numéro 6) ou encore que des événements « Barbares ». Durant cette phase, si un joueur a la majorité des « Armateurs » (numéro 5), il peut choisir de poser normalement plusieurs cartes identiques, ou bien de ne jouer que deux cartes, celles-ci peuvent être différentes (comme par exemple, un « Banquier » et un « Barbare », ou encore un « Marchand » et un « Espion »).

ATTENTION : Toutes les cartes non jouées et toutes les cartes détruites sont ensuite défaussées et remélangées dans le paquet central. Aucune carte n'est conservée en main à la fin de cette phase.



Phase principale : Chaque joueur, dans l'ordre de la ronde et en commençant par le « 1^{er} joueur », dévoile les cartes placées faces cachées devant lui à la phase précédente. Il peut résoudre les effets de ses cartes majoritaires déjà en jeu à tout moment : avant, pendant ou après avoir dévoilé et placé ses cartes cachées. Si les cartes arrivant en jeu lui donnent une nouvelle majorité, il peut aussi les résoudre pendant son tour. Dans tous les cas, le joueur gère ses effets et pouvoirs comme il le désire pendant son tour de jeu. **NOTA :** les effets se déclenchent pendant le tour d'un joueur, s'il est majoritaire, sont : les « Banquiers » (numéro 6), les « Prêtres » (numéro 4), les « Espions » (numéro 2) et indirectement « l'Omniscient » (numéro 1).





Phase de fin de tour : Chaque joueur, dans l'ordre de la ronde et en commençant par le « 1er joueur », vérifie que le nombre de cartes posées devant lui ne dépasse pas le maximum autorisé par la carte « saison » de la ronde en cours. Si un joueur a trop de cartes, il doit en défausser autant que nécessaire. Mais attention, SEULS les personnages peuvent être ainsi défaussés. Il est interdit de se séparer d'événements par ce biais. Seuls les « Prêtres » (numéro 4) permettent de retirer une carte événement posée (« Barbare » ou « Lobbying »). Durant cette phase, si un joueur a la majorité des « Sénateurs » (numéro 3), il augmente de 2 le nombre de cartes maximum qu'il peut conserver devant lui.

Ceci fait, le jeton « 1er joueur » passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et une nouvelle ronde commence. A la fin de la 8ème ronde, la partie s'arrête et l'on procède au décompte des points d'influence de chaque joueur.

Fin de partie et comptage des points :

- Lorsque la partie s'arrête, les joueurs calculent leurs points d'influence.
- Pour chaque famille de personnage, le joueur ayant devant lui la majorité des cartes jouées de cette famille, marque autant de points d'influence que la valeur de cette famille. En cas d'égalité, personne ne marque de point. **ATTENTION :** le pouvoir de « l'Omniscient » (numéro 1) ne fonctionne que pour les pouvoirs pendant les rondes. Il est inopérant pour trancher les égalités lors du décompte des points.

Exemple : un premier joueur possède 2 « Marchands », un deuxième en a 3 et le troisième joueur en a joué 4. C'est uniquement ce dernier joueur qui, majoritaire, marquera les 9 points d'influence apportés par cette famille. Si le deuxième et le troisième joueur avaient chacun eu 3 « Marchands », alors personne n'aurait marqué les 9 points d'influence correspondant, tous étant à égalité.

- Pour chaque événement en jeu devant lui, chaque joueur perd un point d'influence (il marque donc « moins un point (-1) d'influence »). Ainsi, avec 3 « Barbares » et 1 « Lobbying » dans son jeu, un joueur marquera « moins quatre points d'influence » (-4).
- Pour chaque jeton « Point de Victoire » en sa possession, chaque joueur marque un point d'influence supplémentaire.
- Le joueur avec le plus de points d'influence remporte la partie.

Un score final de trente (30) et plus vous catapultera au sommet de la hiérarchie de **Koryō**. A l'inverse, un score négatif vous fera rentrer dans le cercle très fermé de certains testeurs du **Koryō** qui ont réalisé cet exploit à plusieurs reprises !



Description des personnages et évènements du jeu :



MARCHAND (9 cartes en jeu) :

Le « Marchand » n'a aucun pouvoir spécial, si ce n'est celui de rapporter 9 points d'influence à la fin de la partie.



BROADCASTER (8 cartes en jeu) :

Le « Broadcaster » permet, si vous avez la majorité d'entre eux, de piocher une carte de plus pendant la phase de distribution.



GARDIEN (7 cartes en jeu) :

Tant que vous avez la majorité des « Gardiens », ceux-ci vous protègent contre l'évènement « Barbares ». Aucun joueur ne peut alors vous détruire une carte (voir usage du « Barbare » ci-dessous).



BANQUIER (6 cartes en jeu) :

Vous gagnez un jeton « Point de Victoire » pendant votre tour si vous avez la majorité des « Banquiers ». Attention, il n'y a que 8 points de victoire disponibles dans le jeu. Lorsqu'il n'y en a plus, plus personne ne peut gagner de nouveau point de victoire.



ARMATEUR (5 cartes en jeu) :

Pendant la phase d'ordre, si vous avez la majorité des « Armateurs », vous pouvez choisir de jouer 2 cartes différentes (comme par exemple, un « Marchand » et un « Espion »), au lieu d'un nombre quelconque de cartes identiques (comme par exemple 5 « Marchands » ou 3 « Barbares »).



PRETRE (4 cartes en jeu) :

Pendant votre tour, si vous avez la majorité des « Prêtres », vous pouvez choisir de détruire une carte événement en jeu devant vous.





SENATEUR (3 cartes en jeu) :

Pendant la phase de fin de tour, si vous avez la majorité des « Sénateurs », le nombre de cartes maximum que vous pouvez conserver devant vous à la fin de la ronde est augmenté de 2.



ESPION (2 cartes en jeu) :

Les « Espions » ont deux pouvoirs, chacun nécessitant qu'une condition préalable soit remplie pour se déclencher, en plus de la condition de majorité.

Pouvoir 1 : Pendant votre tour, si vous avez la majorité des « Espions » vous pouvez voler à un autre joueur un jeton « Point de Victoire ». **ATTENTION :** Si aucun joueur ne possède de jeton, ce pouvoir ne peut être utilisé.

Pouvoir 2 : Les Espions vous protègent contre l'évènement « Lobbying ». Ainsi tant que vous avez la majorité d'entre eux, vous ne pouvez pas être la cible de l'évènement « Lobbying ». Lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, si vous jouez vous-même l'évènement « Lobbying », vous êtes obligé de cibler deux joueurs adverses.

ATTENTION : Ce pouvoir ne peut être activé si vous contrôlez au moins un « Gardien » (numéro 7). Sa seule présence, même sans en avoir la majorité, vous empêche d'utiliser ce pouvoir.



L'OMNISCIENT (1 seule carte en jeu) :

Le pouvoir de « l'Omniscent » est permanent, il vous permet de gagner toutes les égalités sur tous les pouvoirs, tout le temps. Donc par exemple si 3 joueurs ont chacun 2 « Gardiens » devant eux, mais qu'un de ces trois joueurs a également « l'Omniscent », il gagne alors la protection contre les « Barbares », au détriment de ses adversaires.

RAPPEL : Ce pouvoir est inopérant au moment du décompte final des points d'influence.



EVENEMENTS :

Chaque carte événement ne fonctionne qu'une fois : au moment où vous la jouez. Pour jouer un événement, vous le posez devant vous avec les autres personnages. En effet, ces cartes événements comptent pour le nombre maximum de cartes autorisées lors de la phase de fin de tour. Un événement ne peut être défaussé pendant la phase de fin de tour. Il ne peut qu'être détruit par les « Prêtres ». Chaque événement fait perdre 1 point d'influence à la fin de la partie.



BARBARES (-1) (6 cartes en jeu)

Lorsque vous jouez un « Barbare » vous pouvez détruire une carte chez un autre joueur. Attention cependant, si ce joueur à la majorité des « Gardiens », il ne peut être ciblé par cet événement.



LOBBYING (-1) (4 cartes en jeu)

Lorsque vous jouez un « Lobbying », vous pouvez échanger deux cartes personnages (vous ne pouvez pas échanger des cartes événements) entre deux joueurs (vous y compris). Attention cependant, si un joueur a la majorité des « Espions » (sans avoir de « Gardiens » dans son jeu), il ne peut être ciblé par cet événement.

Remerciements :

Gary Kim, Donghoon Lee, Jade Yoo, K.J. LEE, Dave Choi, Visionary, Wednesday Games, Happy Baobab, Ian Parovel, Stéphane Gantiez, Moonster Games Asia & Moonster Games France, Jules Verne, Hongdae by night, 고기구이, Korean Airlines, 미미네 and Coke Zero !





A game designed by **Gary Kim**
Artworks by **Stéphane Gantiez**
Graphic Design by **Ian Parovel**
Translation by **Alexandre Figuière** (english version) and **the Happy Baobab** et **Moonster Games ASIA teams** (korean version)

Koryŏ is a game for **2 to 4 players**, aged **14 and up**.
Game duration is around **15 minutes**.

Koryŏ takes place in an uchronic and politico-steampunk universe, rooted in the lands of 10th-century Great Korea.

Game Objective:

In **Koryŏ**, players will play « Character » and « Event » cards during 8 turns so as to build their influence with the nine governing political « Families ». At the end of the game, the player having gained the greatest influence wins the game.

Game Material:

- **45** « Character » cards of 9 different « Families »
- **10** « Event » cards
- **8** « Season » cards
- **8** « Victory Point » tokens
- **1** « 1st Player » token
- This rulebook

Game Preparation:

- Shuffle the 45 « Character » cards with the 10 « event » cards and place the cards in a pile, face down, at the center of the table.
- Sort the 8 « Season » cards in ascending order from 1 to 8 and place them in a pile face down, at the center of the table, number 1 being on top and number 8 being the last.
- Place the 8 « Victory Point » tokens beside the card piles.
- Randomly choose the player who will go first and hand him the « 1st Player » token.



Game Rounds:

A game round is divided into four different phases. Each one will be played by all players, clockwise and starting with the « 1st Player ». Once it is done, the game round is finished.



At the beginning of the round, reveal the top card of the « Season » draw pile. On it are indicated the number of cards to be dealt to each player for the round, and the maximum number of cards authorized in front of each player at the end of the fourth phase of the round. When the 8th round is complete, the game is over.



The four phases that follow are played one in turns, by all players.

Round Ending Phase



Card Distribution Phase: Each player is dealt a number of cards corresponding to the number printed on the « Season » card of the current round. If a player has the majority of « Broadcasters » (#8) in front of him, he gets one additional card.



Order Phase: Each player, playing in turn clockwise and starting with the « 1st Player », places face down in front of him as many cards as he wishes. All the cards played must be identical, whether a « Character » or an « Event ». For example, he may only play « Bankers » (character #6) or « Barbarians » (event), but not both.

If a player has the majority of « Ship Owners » (#5) in front of him, he may, during this phase, play two cards of different types instead of as many as he wants of the same type (normal play). For example, he could play one « Banker » (#6) and one « Barbarian » (event), or one « Broadcaster » (#8) and one « Spy » (#2).

ATTENTION: All the cards that are not played and all the cards destroyed are discarded and reshuffled in the draw pile for the next round. No card is kept in hand from one round to the next.



Action Phase: Each player, playing in turn clockwise and starting with the « 1st Player », reveals the cards he just played. He may resolve the effects of the cards he has a majority of at any time during his turn, either before, after or while revealing his newly played cards. In any case, during his Action Phase, the player is free to handle the way he wants the powers he is entitled to by his cards. NOTE: The effects that may be triggered during the Action Phase of a player, provided he has a majority of the corresponding cards, are: the « Bankers » (#6), the « Priests » (#4), the « Spies » (#2) and the « Omniscient » (#1).





Round Ending Phase: Each player, playing in turn clockwise and starting with the « 1st Player », checks that the number of cards placed in front of him does not exceed the maximum number authorized by the current “Season” card. If a player has too many cards, he must discard enough to comply with the requirement. Be careful though! ONLY “Character” cards may be discarded. It is forbidden to discard « Event » cards (“Barbarians” or “Lobbying”) in this manner. The only way to get rid of them is to use the power of the « Priests » (#4).

If a player has the majority of « Senators » (#3) in front of him, he may, during this phase, keep as many as two (2) additional cards in front of him.

ATTENTION: All the cards that are discarded are reshuffled in the draw pile for the next round.

Once done, the current game round comes to an end and the « 1st Player » token is passed onto the next player, going clockwise. A new round may then begin.

At the end of the 8th round, the game is over and Influence Points are scored for each player to determine the winner.

End of Play and Scoring:

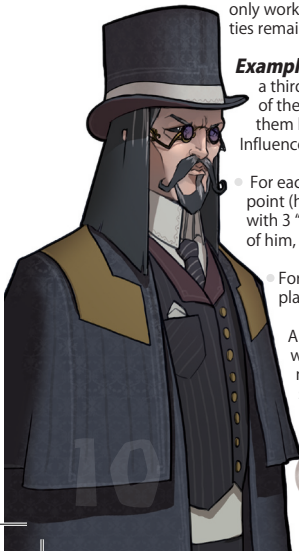
- When the game is over, players need to score their Influence Points.
- For each « Family », the player having a majority of cards placed in front of him scores as many Influence Points as the « Family » value. In case of a tie for the number of cards, no one scores. **WARNING:** the power of the « Omniscient » (#1) only works during game rounds, not during the scoring phase. Hence, ties remain and no point is scored for the corresponding « Family ».

Example: a player has 2 « Merchants », another has 3 of them and a third has 4. Only the latter will score the 9 Influence Points of the « Merchant » family. If by happenstance, the three of them had 3 « Merchants » instead, they would all be tied and no Influence Point would be scored for the « Merchant » family.

- For each « Event » card in front of him, a player loses one (1) influence point (he thus scores minus one (-1) influence point). So, with 3 “Barbarians” and 1 “Lobbying” cards in play in front of him, a player loses as many as 4 Influence Points!

For each « Victory Point » token he owns, a player scores an additional Influence Point.

A final score of thirty (30) will ensure your name to be written in golden letters on the Hall of Fame! On the opposite, a negative score will open you the doors of the Wall of Shame, a very select group some of Koryo’s play testers have made their own!



Description of the 9 families of “Character” and of the 2 types of “Event”:



MERCHANT (9 cards in play – Value of 9 Influence Points):
The « Merchant » has no special power. But it is worth 9 Influence points to the one player having the majority of them at the end of the game.



BROADCASTER (8 cards in play – Value of 8 Influence Points):
The « Broadcaster » allows the player having a majority of it at the Card Distribution Phase to get one card more than the number allowed for the active season.



GUARDIAN (7 cards in play – Value of 7 Influence Points):
As long as a player has the majority of « Guardians » in front of him, he may not be the target of a « Barbarian » event (see below for how « Barbarian » events work). He is protected against anyone willing to destroy one of his « Character » cards.



BANKER (6 cards in play – Value of 6 Influence Points):
If a player has the majority of « Bankers » during his turn, he may take a « Victory Point » token. But be careful! There are only 8 such tokens in play. So, when none is left, the Bank is empty and the power of the « Banker » becomes ineffective.



SHIP OWNER (5 cards in play – Value of 5 Influence Points) :
During the Order Phase, if a player has the majority of « Ship Owners » in front of him, he may decide to play 2 cards of 2 different types (e.g. a « Merchant » and a « Spy ») instead of playing any given number of cards of the same type (e.g. 5 « Merchants » or 3 « Barbarians »).



PRIEST (4 cards in play – Value of 4 Influence Points):
During his turn, if a player has the majority of « Priests » in play, he may destroy one of his « Event » cards (« Barbarian » or « Lobbying »).





SENATOR (3 cards in play – Value of 3 Influence Points):
During the Ending Phase of a Game round, if a player has the majority of « Senators », the maximum number of cards he may keep is increased by 2.



SPY (2 cards in play – Value of 2 Influence Points):
The « Spies » have two distinct powers, each one requiring some conditions to be met in order to be available (in addition to the normal « majority » condition).

Power 1: During his turn, if a player has the majority of « Spies », he may steal a « Victory Point » token from another player (not from the Bank!). Note: If no player has a token, this power is inoperative.

Power 2: The « Spies » also protect against the « Lobbying » events (like the « Guardians » against the « Barbarians »). BUT this protection is not available if the player has at least one « Guardian » (#7) in play. No majority is needed, just one « Guardian »! When so protected, the player may not be targeted by any « Lobbying » event, even if he is the one playing it. Hence, in a 3-4 player game, the player having the majority of « Spies » and playing a « Lobbying » event must target 2 different opponent players.



THE OMNISCIENT (1 unique card in play – Value of 1 unique Influence Point):
The power of the « Omniscient » is permanent. In case of a tie for the majority on any given family, the player controlling the « Omniscient » wins the tie and may use the corresponding power. So, if 3 players have 2 « Guardians » in play, but one also controls the « Omniscient », then he is the one protected from the « Barbarian » event. Not the others.

WARNING: This power does not break ties for scoring Influence Points during the final scoring phase. It is applicable only during the rounds.



EVENTS:

Each « Event » card only works once: when played. When revealed during the Action Phase, the « Event » card is placed alongside the other cards in front of the player who played it and its effect is immediately applied. During the Ending Phase, the « Event » cards will count against the maximum number of cards authorized for the season. Remember that no « Event » card may be discarded as a result of having too many cards in play! Only the power of the "Priests" (#4) can do it. Each « Event » card present in front of a player at the end of the game costs him 1 Influence Point (i.e. he scores -1 per « Event » card he controls).



BARBARIANS (6 cards in play - Value of (-1) Influence Point)

When a « Barbarian » is played, the player may destroy a « Character » card of an opponent. Be careful when applying the effect of the « Barbarian »: the player controlling a majority of « Guardians » (#7) may not be targeted.



LOBBYING (4 cards in play - Value of (-1) Influence Point)

When a « Lobbying » event card is played, the player may swap 2 « Character » cards between two different players (himself included). No « Character » card may be swapped however with the player (including himself) who controls the majority of « Spies » (#2) (with no « Guardian » in front of him). This player may not be targeted by this event.

Special Thanks:

Gary Kim, Donghoon Lee, Jade Yoo, K.J. LEE, Dave Choi, Visionary, Wednesday Games, Happy Baobab, Ian Parovel, Stéphane Gantiez, Moonster Games Asia & Moonster Games France, Jules Verne, Hongdae by night, 고기구이, Korean Airlines, 미미네 and Coke Zero !



KORYŎ

고려

Ein Spiel von **Gary Kim**

Illustrationen von **Stéphane Gantiez**

Grafik Design von **Alexandre Figuière** (englische Version), **the Happy Baobab** und **Moonster Games ASIA Team** (koreanische Version)

Koryo ist ein Spiel für **2 bis 4 Spieler ab 13 Jahren**
Spieldauer ca. **15 Minuten**

Koryo spielt in einer anachronistischen Steampunk-Welt, verwurzelt im Großkorea des 10. Jahrhunderts.

Spielziel

In **Koryo** spielen die Spieler 8 Runden lang Personen- und Ereigniskarten aus, um ihren Einfluss in 9 politischen Familien aufzubauen. Bei Spielende gewinnt der Spieler, der den größten Einfluss erlangt hat.

Spielmaterial

- **45** Personenkarten von 9 verschiedenen Familien
- **10** Ereigniskarten
- **8** Jahreszeitenkarten
- **8** Siegpunkt-Marker
- **1** Startspieler-Marker
- Dieses Regelheft

Spielvorbereitungen

- Mischt die 45 Personenkarten mit den 10 Ereigniskarten zusammen und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.
- Sortiert die 8 Jahreszeitenkarten in aufsteigender Reihenfolge von 1 bis 8 und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte; Nummer 1 ganz oben und Nummer 8 ganz unten.
- Legt die 8 Siegpunkt-Marker neben den Kartenstapel.
- Wählt zufällig einen Spieler der beginnt. Er bekommt den Startspieler-Marker.



14



Spielrunden

Eine Runde wird in vier verschiedene Phasen eingeteilt. Jede Phase wird, beginnend mit dem Startspieler, von allen Spielern im Uhrzeigersinn durchgeführt. Wenn die Spieler alle Phasen ausgeführt haben, ist die Spielrunde zu Ende.

Zu Beginn einer Runde, wird die oberste Karte des Jahreszeiten-Kartenstapels umgedreht. Darauf ist angegeben, wie viele Karten jedem Spieler in dieser Runde ausgeteilt werden und wie viele Karten am Ende der vierten Phase dieser Runde höchstens vor einem Spieler ausliegen dürfen. Wenn die 8. Runde zu Ende ist, ist das Spiel vorbei.



Die folgenden vier Phasen werden Zug um Zug von allen Spielern gespielt. Phase > Rundende <



Phase 1 – Karten austeilen: Jeder Spieler bekommt so viele Karten ausgeteilt, wie die Zahl oben in der Mitte auf der Rundenkarte anzeigt. Sollte ein Spieler jetzt die Mehrheit der »Wissensvermittler« (#8) vor sich liegen haben, bekommt er eine zusätzliche Karte.



Phase 2 – Karten auslegen: Angefangen mit dem Startspieler legen die Spieler im Uhrzeigersinn jeder so viele Karten verdeckt vor sich ab, wie sie möchten. Alle Karten eines Spielers müssen gleich sein, entweder Personen oder Ereignisse. Zum Beispiel dürfen nur »Bankiers« (#6) oder »Barbaren« (Ereignis) gespielt werden, nicht beide gleichzeitig. Sollte ein Spieler die Mehrheit der »Schiffsbesitzer« (#5) vor sich liegen haben, darf er in dieser Phase zwei Karten verschiedenen Typs spielen, statt beliebig viele des gleichen Typs (wie normalerweise). Zum Beispiel darf er dann einen »Bankier« (#6) und einen »Barbar« (Ereignis) spielen oder einen »Wissensvermittler« (#8) und einen »Spion« (#2).

Achtung: Alle Karten die nicht gespielt bzw. vernichtet wurden, werden abgelegt und wieder in den Stapel für die nächste Runde eingemischt. Keine Handkarte darf von einer Runde in die nächste mitgenommen werden.



Phase 3 – Aktionen: Angefangen mit dem Startspieler deckt nun jeder Spieler im Uhrzeigersinn seine gerade gespielten Karten auf. Er darf den Effekt der »Familien«, von denen er eine Mehrheit besitzt, jederzeit in seinem Zug einsetzen. Entweder vor, nach oder während er die neu gespielten Karten aufdeckt. In seiner Aktionsphase darf der Spieler auf jeden Fall die Fähigkeiten, die er von seinen Karten erhält, ganz nach Belieben einsetzen. BEACHT: Die Fähigkeiten, die der Spieler während der Aktionsphase einsetzen kann, kommen aus der Mehrheit der folgender Familien: »Bankiers« (#6), »Priester« (#4), »Spione« (#2), und »Allwissende« (#1).



15



Phase 4 – Rundenende: Beginnend mit dem Startspieler, überprüft nun jeder Spieler im Uhrzeigersinn, ob seine ausliegenden Karten das Limit überschreiten, dass die ausliegende Rundenkarte vorschreibt. Wenn ein Spieler zu viele Karten hat, muss er ausreichend Karten ablegen, um das Limit zu erfüllen. Allerdings dürfen nur Personen-Karten abgelegt werden. Es ist verboten auf diese Weise Ereigniskarten (»Barbaren« und »Einflussnahme«) abzulegen. Man kann sie nur los werden, wenn man die Fähigkeit der »Priester« (#4) nutzen kann. Falls ein Spieler die Mehrheit der »Senatoren« (#3) vor sich ausliegen hat, darf er in dieser Phase 2 Karten mehr als erlaubt vor sich liegen lassen.

ACHTUNG: Alle abgelegten und zerstörten Karten werden wieder in den Stapel für die nächste Runde eingemischt.

Wenn alles ausgeführt wurde, ist die Runde zu Ende und der Startspieler-Marker wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter gereicht. Dann beginnt die nächste Runde. Nach dem Ende der 8. Runde ist das Spiel vorbei und die Einflusspunkte werden für jeden Spieler gewertet, um den Gewinner zu ermitteln.

Spielende und Wertung:

- Wenn das Spiel endet, werten die Spieler ihre Einflusspunkte. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Einflusspunkten.
- Für jede »Familie«, in welcher ein Spieler mehr Karten als jeder andere Mitspieler vor sich liegen hat, bekommt er so viele Einflusspunkte wie der Wert der »Familie« angibt. Falls es bei der Kartenanzahl einen Gleichstand gibt, bekommt niemand Punkte. **ACHTUNG:** Die Fähigkeit des »Allwissenden« (#1) funktioniert nur während des Spieles, nicht in der Wertung. Also bleiben Gleichstände bestehen und es gibt kein Punkte für diese »Familien«.

Beispiel: Ein Spieler hat 2 »Händler«, ein anderer hat 3 und ein dritter 4. Nur der letzte von ihnen bekommt die 9 Einflusspunkte für die »Händler«-Familie. Wenn in einem anderen Fall alle 3 Spieler jeweils 3 »Händler« besitzen, gilt für alle der Gleichstand und niemand bekommt Einflusspunkte für die »Händler«-Familie.

- Für jede Ereigniskarte, die vor einem Spieler ausliegt, verliert er einen Einflusspunkt (er zieht also 1 Einflusspunkt ab). Hat jemand zum Beispiel 3 »Barbaren« und 1 »Einflussnahme«, verliert er 4 Einflusspunkte!
- Für jeden eigenen Siegpunkte-Marker bekommt der Spieler einen Einflusspunkt.

Ein Punktestand von dreißig (30) sollte genügen, um deinen Namen in goldenen Lettern in der Ruhmeshalle zu verewigen. Mit einem negativen Punktestand allerdings, kommst du an die Schandmauer, wo schon eine »streng ausgewählte« Gruppe von Koryo-Testspielern auf dich wartet!



Beschreibung der 9 »Familien« und der 2 »Ereignisse«:



Händler (9 Karten im Spiel – Wert: 9 Einflusspunkte):
Die »Händler« haben keine spezielle Fähigkeit. Allerdings ist die Mehrheit der »Händler« in der Wertung bei Spielende 9 Punkte wert.



Wissensvermittler (8 Karten im Spiel – Wert: 8 Einflusspunkte):
Der Spieler, der die Mehrheit der »Wissensvermittler« besitzt, erhält in »Phase 1 – Karten austeilen« eine Karte mehr als auf der Rundenkarte angegeben.



Wächter (7 Karten im Spiel – Wert: 7 Einflusspunkte):
Der Spieler, der die Mehrheit der »Wächter« besitzt, ist vor dem Ereignis »Barbaren« geschützt (Auswirkungen der Barbaren, siehe unten). Er ist dagegen geschützt, das jemand seine »Personen«-Karten zerstört.



Bankiers (6 Karten im Spiel – Wert: 6 Einflusspunkte):
Wenn ein Spieler, die Mehrheit der »Bankiers« in seinem Zug besitzt, darf er einen Siegpunkt-Marker nehmen. Allerdings gibt es nur 8 Siegpunkt-Marker im Spiel. Wenn also kein Marker mehr übrig ist, ist die Bank leer und diese Fähigkeit nutzlos.



Schiffsbesitzer (5 Karten im Spiel – Wert: 5 Einflusspunkte):
Hat ein Spieler in »Phase 2 – Karten auslegen«, die Mehrheit der »Schiffsbesitzer«, darf er 2 Karten unterschiedlichen Types (z. B. einen »Händler« und einen »Spion«) spielen, statt beliebig viele Karten eines Typs (wie z. B. 5 »Händler« oder 3 Barbaren).



Priester (4 Karten im Spiel – Wert: 4 Einflusspunkte):
Ein Spieler, der die Mehrheit der »Priester« in seinem Zug besitzt, darf eine seiner gespielten Ereigniskarten (»Barbaren« oder »Einflussnahme«) ablegen.





Senatoren (3 Karten im Spiel – Wert: 3 Einflusspunkte):
Wenn ein Spieler in »Phase 4 – Rundenende« die Mehrheit der »Senatoren« hat, darf er 2 Karten mehr behalten als die Rundenkarte erlaubt.



Spione (2 Karten im Spiel – Wert: 2 Einflusspunkte):
Die »Spione« haben zwei unterschiedliche Fähigkeiten, für die man jeweils andere Voraussetzungen erfüllen muss, um sie nutzen zu können (zusätzlich zur erforderlichen Mehrheit).

Fähigkeit 1: Wenn ein Spieler, die Mehrheit der »Spione« in seinem Zug besitzt, kann er einen Siegpunkt-Marker von einem Mitspieler stehlen (nicht aus der Bank). Merke: Wenn kein Mitspieler einen Siegpunkt-Marker hat, ist diese Fähigkeit wirkungslos.

Fähigkeit 2: Die »Spione« schützen auch vor dem Ereignis »Einflussnahme« (genauso wie die »Wächter« gegen Barbaren). Allerdings wirkt dieser Schutz nicht, wenn der Spieler einen oder mehrere »Wächter« (#7) besitzt. Nicht nur die Mehrheit der »Wächter« verhindert den Schutz, ein »Wächter« genügt schon! Im Falle des Schutzes darf der geschützte Spieler nicht Ziel der »Einflussnahme« werden, auch nicht, wenn er selbst »Einflussnahme« ausspielt. Deswegen muss ein Spieler, der die Mehrheit der »Spione« hat und »Einflussnahme« spielt, im 3er- und 4er-Spiel zwei Mitspieler auswählen (siehe unten).



Der Allwissende (1 einzelne Karte im Spiel – Wert: 1 Einflusspunkte):

Die Fähigkeit des Allwissenden ist andauernd. Der Spieler, der den Allwissenden besitzt, gewinnt jedes mal bei einem Gleichstand, um die Familienfähigkeit und darf die entsprechende

Fähigkeit nutzen. Wenn z. B. 3 Spieler 2 »Wächter« besitzen und einer von ihnen den Allwissenden besitzt, ist nur er (nicht die anderen) vor dem Barbaren-Ereignis geschützt.

ACHTUNG: Diese Fähigkeit gewinnt keine Gleichstände in der Schlusswertung bei Spielende. Sie kann nur während der Spielrunden genutzt werden.





Ereignisse

Jede Ereigniskarte wirkt nur einmal und zwar dann wenn sie ausgespielt wird. Wird sie während der Aktionsphase aufgedeckt, legt der Spieler sie neben die anderen schon ausgespielten Karten und führt die Auswirkung sofort aus. In »Phase 4– Rundenende« zählen gespielte Ereigniskarten zur Anzahl der Karten hinzu, die jeder Spieler vor sich liegen lassen darf. Wie schon erwähnt, dürfen Ereigniskarten nicht abgelegt werden, wenn man zu viele Karten vor sich ausliegen hat. Nur die Fähigkeit der »Priester« erlaubt das. Jede Ereigniskarte, die am Spielende vor einem Spieler liegt, kostet einen Einflusspunkt (anders gesagt, jedes Ereignis wird als –1 gewertet)



Barbaren (6 Karten im Spiel – Wert: –1 Einflusspunkte):
Wenn ein »Barbar« gespielt wird, darf der Spieler eine Personenkarte eines Mitspieler zerstören. Der Spieler, der die Mehrheit der »Wächter« (#7) besitzt, darf nicht angegriffen werden.



Einflussnahme (4 Karten im Spiel – Wert: –1 Einflusspunkte):
Wenn die »Einflussnahme« gespielt wird, darf der Spieler zwei Personenkarten, die verschiedenen Spielern gehören, austauschen (auch von sich selbst). Es darf in keinem Fall eine Personenkarte von einem Spieler (auch nicht dem Ausspielenden selbst) ausgetauscht werden, der die Mehrheit der »Spione« (und keinen »Wächter«) besitzt. Dieser Spieler darf von diesem Ereignis nicht betroffen werden.

Besonderen Dank an:

Gary Kim, Donghoon Lee, Jade Yoo, K.J. LEE, Dave Choi, Visionary, Wednesday Games, Happy Baobab, Ian Parovel, Stéphane Gantiez, Moonster Games Asia & Moonster Games France, Jules Verne, Hongdae by night, 꼬기꾸이, Korean Airlines, 미미네 und Cock Zero!



KORYŬ 고려



20

