

Mythotopia

Als die Fluten des als „Avulsio“ bekannten Zeitalters endlich zurückgegangen waren, sahen die wenigen verbliebenen Fürsten von Mythotopia, welche Aufgaben nun vor ihnen lagen: Ihre verstreut gelegenen Herrschaftsgebiete mussten verteidigt und zusammengeführt werden, denn Feinde lauerten überall. Krieg würde erneut über das Land kommen, doch dieses Mal würde es darum gehen, neue Reiche aufzubauen. Gleichzeitig zog es Steinmetze, Kaufleute und Mystiker in die heruntergekommenen Dörfer. Bald schon würden diese zu Städten heranwachsen. Eine neue Morgenröte für einige – eine weniger rosige Zukunft indes für andere ...

In „Mythotopia“ übernimmst du die Rolle eines dieser Fürsten. Du hast eine Handvoll Gebiete geerbt, die in allen vier Himmelsrichtungen verstreut liegen. Um Herr von Mythotopia zu werden, musst du dein Reich vergrößern, neue Straßen errichten und deine Gebiete miteinander verbinden, Dörfer zu Städten ausbauen, Drachen erschlagen und die Armeen deiner Feinde in Schach halten. „Mythotopia“ ist ein Fantasy-Brettspiel für zwei bis vier Spieler mit einer Spielzeit zwischen 60 und 90 Minuten.



Inhalt

Spielmaterial	3	Ein Gebiet angreifen	10
Überblick über Mythotopia	4	Armeen aufs Brett bringen	11
Spielbrett	5	Armeen vom Brett abziehen	11
Gelände-Effekte	5	Schiffe aufs Brett bringen	11
Kartenarten	6	Schiffe vom Brett abziehen	12
Rohstoffe	6	Einen Krieg beenden	12
Spielaufbau	7	Armeen und Schiffe kaufen	13
Spielmaterial der Spieler	7	Eine Karte dem Deck hinzufügen	13
Gebietskarten	7	Karten in die Reserve legen	13
Fortschrittskarten	7	Karten abwerfen.....	13
Siegpunktkarten	7	Karten aus dem Deck entfernen	13
Startspieler	8	Eine Kartenaktion ausführen	13
Siegpunkte bei Spielstart	8	Gönnerschaft	13
Siegpunkte während des Spiels	8	Passen	13
Ausführliche Beschreibung der Siegpunktkarten	9	Das Spiel beenden	14
Spielablauf	10	Ausführliche Erläuterung der Karten	15
Mögliche Aktionen	10	Regelübersicht	19

Credits

Autor: Martin Wallace

Illustrationen und Grafik: Sanjana Bajjnath

Übersetzung: Sebastian Rapp

Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe: Carol und Sebastian Rapp und Sebastian Wenzlaff

Danke an Philippe Mouret, CROC, Marc Nunes, Asmodee und David Taylor

Und ein besonderes Dankeschön an Julia Wallace

Spieltester: Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Richard Dewsbury, Chris Dearlove, Paul Allwood, Larry Whalen, Ravindra Prasad, Mary Prasad, Brad Thompson, Glenn Patel, Antonia Brown, Nathan Grange, Kirstin McDonald, Max Allen, John Malecek, Jamie Hunt, Kikolaj Wendt, Mark Pearce, Cliff Kamarga

Fawzi Musmar, Feras Musmar, Thomas Rodrigues, Parag Boro, Gloria Gaspar, Patrick Brennan, Chris Boote, Katherine Boag und ganz viele tolle Leute bei Boardgames by the Bay, the King of Cards, Beyond Monopoly!, Kublacon und Stabcon.

Spielmaterial

Spielerplättchen

Dörfer



je 18 x

je 14 x

Stadt



je 4 x

Armee



je 14 x

Schiff



je 5 x

Zitadelle



je 1 x

Siegpunktmarker



je 1 x

Straße



x 9

Festung



x 9

Drache



x 5

Runenstein



x 5

Söldner



x 2

Siegpunktplättchen



x 28



x 26



x 3

Karten „Reserve“



x 4

Startkarten der Spieler



5 je Spieler

Spielhilfe-Karten



x 4

Ein Spielbrett

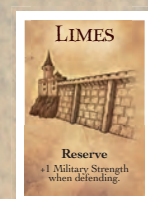


Gebietskarten



x 40

Fortschrittskarten



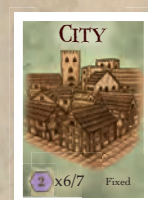
x 29

Variable Siegpunktkarten



x 10

Feste Siegpunktkarten



x 3

Überblick über Mythotopia

Mythotopia übernimmt viele Mechanismen aus „A Few Acres of Snow“, das wiederum von Donald X Vaccarinos „Dominion“ inspiriert wurde. Mit anderen Worten: Mythotopia ist ein Deckbau-Spiel mit Spielbrett. Bei Spielbeginn kontrollierst du ein paar zufällig bestimmte Gebiete. Zu jedem dieser Gebiete erhältst du eine zugehörige Gebietskarte. Zusammen mit fünf allgemeinen Startkarten, die bei jedem Spieler gleich sind, bilden diese dein Start-Kartendeck. Du beginnst deinen Spielzug normalerweise mit 5 Handkarten, dann führst du genau 2 Aktionen durch und füllst danach deine Handkarten wieder auf 5 Karten auf.

Du kannst aus einer Vielzahl verschiedener Aktionen auswählen: Du kannst dein Reich vergrößern, indem du andere Gebiete angreifst. Diese können sowohl neutral als auch unter der Kontrolle eines Mitspielers sein. Hierfür musst du aber erst einmal Armeen auf dem Brett haben und ausreichend Nahrung, um diese zu ernähren. Bist du eher ein friedfertiger Spieler, kannst du dich dem Bau unterschiedlicher Dinge widmen: Mit Festungen beschützt du deine Ländereien, Straßen erlauben dir, bestimmte Karten anstelle von anderen zu nutzen, und Städte erhöhen die Anzahl an Karten, die du in Reserve halten kannst. Zahlreiche Fortschrittskarten, die du deinem Deck hinzufügen kannst, ermöglichen es dir, deine Strategie optimal zu unterstützen.

In jedem Spiel werden zu Beginn 7 Siegpunktkarten ausgelegt. Die 3 Feste Siegpunktkarten sind in jeder Partie dabei, während die 4 anderen zufällig gezogen werden. Auf jede dieser Karten wird eine bestimmte Anzahl von Siegpunktplättchen gelegt. Sobald du die Bedingung einer solchen Karte erfüllst, erhältst du eines dieser Plättchen. Sobald auf 4 Siegpunktkarten keine Plättchen mehr liegen, ist das Spielende nah. Denn ab jetzt kann jeder Spieler die Aktion „Das Spiel beenden“ wählen. Da sich also die Möglichkeiten, Siegpunkte zu erringen, von Partie zu Partie ändern, musst du deine Spielweise jedes Mal neu auf die aktuellen Gegebenheiten ausrichten.

Solltest du „A Few Acres of Snow“ gut kennen, reicht es dir vermutlich, nur die Regelzusammenfassung am Ende dieser Regel zu lesen und dabei ggf. Details in der Regel nachzuschlagen.

Spielbrett

Siegpunkteleiste Kampfstärke eines neutralen Gebiets Hügel Berge Rohstoffsymbol



Seefeld Gebiet Armeesymbol Verteidigungsbonus für raues Gelände Raues Gelände

Gelände-Effekte

Hügel - Greifst du über eine Grenze mit Hügeln an, kostet dich das zusätzlich 1 Nahrung. Baust du eine Straße über eine Grenze mit Hügeln, kostet dich das zusätzlich 1 Stein.

Berge - Über eine Grenze mit Bergen kannst du weder angreifen, noch eine Straße bauen.

Raues Gelände - Der Verteidiger erhöht seine Kampfstärke um 1. (Dies gilt nicht, wenn das Gebiet neutral ist!)

Seefeld - In ein Seefeld können nur Schiffe gelegt werden.

Kartenarten

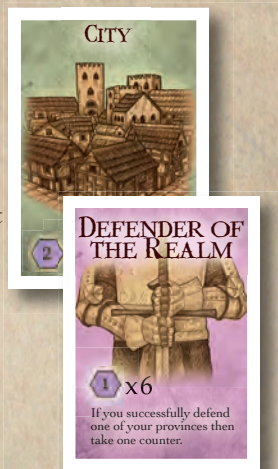
Im weiteren Spielverlauf wirst du eine Mischung aus Startkarten, Gebietskarten und Fortschrittskarten in deinem Deck haben. Auf diesen Karten können Symbole abgebildet sein, die Rohstoffe, Armeen und Schiffe zeigen. Einige haben unten auf der Karte auch Texte, die Sonderfertigkeiten beschreiben. Wenn eine solche Fertigkeit mit „Action“ (Aktion) gekennzeichnet ist, dann kostet es eine deiner beiden Aktionen, diese Fertigkeit zu nutzen. Ist sie mit „Free Action“ (Freie Aktion) gekennzeichnet, so kannst du diese Fertigkeit zusätzlich zu den beiden Aktionen nutzen. Wenn die Fertigkeit mit „Reserve“ gekennzeichnet ist, hat die Karte einen dauerhaften Effekt, wenn du sie in deine Reserve gelegt hast. Ist sie mit „Benefit“ (Vorteil) gekennzeichnet, kannst du sie ausspielen, wenn du die auf der Karte benannte Aktion durchführst, um diese zu verändern oder zu verbessern.

Grundsätzlich kannst du jede Karte nur für EINE Art Symbole ODER für die Sonderfertigkeit ODER für eine Aktion im entsprechenden Gebiet (wenn es sich um eine Gebietskarte handelt) einsetzen. Beispiel: Wenn du eine „Build“-Karte (Bauen) ausspielst, um die Aktion „Bauen“ auszuführen, kannst du das Rohstoffsymbol „Stein“ auf derselben Karte nicht nutzen, um die Baukosten zu bezahlen.



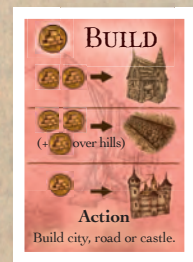
Gebietskarten

Für jedes Gebiet auf dem Spielbrett gibt es auch eine Gebietskarte („Province“). Auf jeder dieser Karten ist entweder ein Rohstoff- oder ein Armeesymbol aufgedruckt, welches mit dem Symbol in diesem Gebiet auf dem Spielbrett übereinstimmt.



Siegpunktkarten

Es gibt drei Karten mit Festen Siegpunkten („Fixed“) und zehn Karten mit Variablen Siegpunkten. Die Karten mit Festen Siegpunkten sind immer im Spiel, aber nur vier der zehn Karten mit Variablen Siegpunkten. Welche im Spiel sind, wird zufällig bestimmt. Auf jede Karte legt ihr eine bestimmte Anzahl von Siegpunktplättchen. Wie viele das sind, wird jeweils durch die Karte bestimmt. Immer wenn ein Spieler die auf der Karte genannten Voraussetzungen erfüllt, nimmt er sich ein solches Plättchen.



Startkarten

Jeder Spieler beginnt mit fünf Startkarten. Rohstoffe stehen immer in einem Kreis, Armeen und Schiffe in einem Viereck. Die Aktionen, Freien Aktionen und Vorteile stehen auf dem unteren Teil der Karte.



Fortschrittskarten

Es gibt 29 verschiedene Fortschrittskarten. 16 davon können während des Spiels von den Spielern genommen und ihrem Deck hinzugefügt werden. Einige dieser Karten haben verschiedene Nutzen. So kann die Karte „Portal“ entweder als Nahrung genutzt werden oder für den beschriebenen Vorteil.



Armee



Schiff

Rohstoffe

In Mythotopia gibt es drei verschiedene Rohstoffe: Nahrung, Stein und Gold. Diese sind immer in einem Kreis abgebildet. Nahrung benötigst du, wenn du ein Gebiet angreifst. Stein brauchst du, um Städte, Straßen und Festungen zu bauen. Mit Gold kannst du Fortschrittskarten sowie zusätzliche Armeen und Schiffe kaufen.

Wenn du Rohstoffe bezahlen sollst, so musst du Karten mit den entsprechenden Rohstoffsymbolen aus deiner Hand und/oder deiner Reserve ausspielen. Ausgespielte Karten legst du auf deinen (persönlichen) Ablagestapel.



Nahrung



Stein

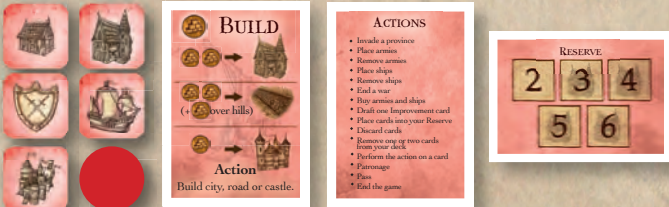


Gold

Spielaufbau

Spielmaterial der Spieler

Jeder Spieler nimmt einen Satz Spielerplättchen (einer Farbe) und das passende Deck mit Startkarten. Außerdem erhält jeder Spieler eine Spielhilfe-Karte und eine Karte „Reserve“



In einem Spiel zu zweit müsst ihr die Farben Rot und Blau verwenden, da es in diesen Farben je vier zusätzliche Dörfer gibt.

Jeder Spieler legt alle seine Dörfer und Städte in seinen Persönlichen Vorrat. Außerdem legt jeder Spieler 6 Armeen und 2 Schiffe in seinen Persönlichen Vorrat. Die weiteren Armeen und Schiffe legt ihr als Allgemeinen Vorrat beiseite, so dass ihr sie schnell und einfach erreichen könnt, aber nicht versehentlich mit den Plättchen im Persönlichen Vorrat vermischt.

Die Zitadelle ist etwas Besonderes. Wir kommen später darauf zurück.

Legt eure Städte auf die Felder eurer Karte „Reserve“, die das Stadtsymbol zeigen. Die größte sichtbare Zahl gibt immer an, wie viele Karten in eurer Reserve liegen dürfen.



Legt die Straßen, Festungen und Söldner neben das Spielbrett.



Gebietskarten

Mischt die Gebietskarten und teilt, abhängig von der Spielerzahl, eine bestimmte Anzahl Karten an jeden Spieler aus:

- 2 Spieler – 11 Karten je Spieler.
- 3 Spieler – 8 Karten je Spieler.
- 4 Spieler – 6 Karten je Spieler.

Die übrigen Gebietskarten werden als verdeckter Stapel neben das Spielbrett gelegt.



Optionale Regel – Sobald ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr jedem Spieler eine zusätzliche Karte austeilen. Jeder von euch wählt dann aus seinen Karten die Gebiete aus, in denen er starten möchte. So habt ihr schon von Anfang an etwas Einfluss auf eure strategischen Möglichkeiten. Im Spiel zu viert erhält jeder Spieler dann 7 Karten, im Spiel zu dritt 9 Karten. (Spielt ihr zu zweit, solltet ihr diese Regel nicht nutzen.) Dann legt jeder

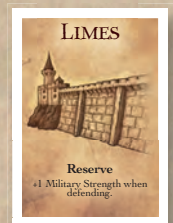
Spieler Dörfer (seiner Farbe) in die Gebiete, die ihm ausgeteilt worden sind. Alle Spieler können so sehen, wer in welchen Gebieten starten könnte. Sobald alle Siegpunkt- und Fortschrittskarten gezogen (und ggf. Drachen und/oder Runensteine platziert) worden sind, wählen alle Spieler gleichzeitig und geheim zwei ihrer Gebietskarten aus, die sie abwerfen wollen. Dann werden diese Karten aufgedeckt und die Dörfer werden aus den entsprechenden Gebieten entfernt. Die abgeworfenen Karten werden zurück auf den Stapel der übrig gebliebenen Gebietskarten gelegt. Sollten Zitadellen im Spiel sein, entscheiden die Spieler jetzt gemäß den normalen Regeln, wo sie ihre Zitadelle platzieren möchten.

Jeder Spieler schaut sich seine Gebietskarten an und legt eines seiner Dörfer in jedes Gebiet, für das er eine Karte besitzt. Am besten legt ihr die Dörfer so, dass die „Kampfstärke des neutralen Gebiets“ (angezeigt im Kreis) überdeckt wird.



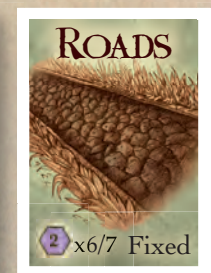
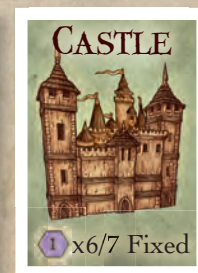
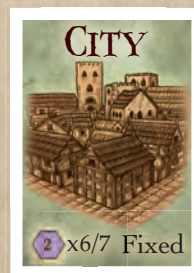
Fortschrittskarten

Mischt die Fortschrittskarten. Zieht die obersten 16 Karten und legt diese als offene Auslage neben das Spielbrett, so dass alle Spieler die Karten gut sehen können. Die übrigen Fortschrittskarten werden als verdeckter Stapel beiseitegelegt.



Siegpunktkarten

Legt die 3 Festen Siegpunktkarten „City“, „Castle“, „Streets“ (Stadt, Festung, Straßen) als offene Auslage neben das Spielbrett.



Legt auf jede der 7 Siegpunktkarten so viele Siegpunktplättchen, wie auf der jeweiligen Karte angegeben. Die Anzahl der Siegpunktplättchen auf den Festen Siegpunktkarten ist von der Anzahl der teilnehmenden Spieler abhängig. Im Spiel zu zweit werden 6 Plättchen mit „2 SP“ auf jede Karte gelegt. Bei 3 und 4 Spielern kommen je 7 Plättchen mit „2 SP“ auf jede Karte.



Die überzähligen Siegpunktplättchen werden beiseitegelegt. Sie werden u. U. im weiteren Spielverlauf noch benötigt, wenn die Fortschrittskarten „Alchemist“ oder „Scribe“ (Schriftgelehrter) ins Spiel kommen.

Einige Variable Siegpunktkarten erfordern außerdem, dass Plättchen aufs Spielbrett gelegt werden (s. u.).

CITADEL (ZITADELLE) – Wird die Zitadellen-Siegpunktkarte gezogen, wählen alle Spieler gleichzeitig und geheim eine ihrer Gebietskarten aus, um das Gebiet zu bestimmen, in dem sie ihre Zitadelle errichten wollen. Haben alle Spieler ihre Wahl getroffen, werden die Karten aufgedeckt und jeder Spieler ersetzt in dem von ihm gewählten Gebiet sein Dorf durch seine Zitadelle.



Eine Zitadelle vereint die Eigenschaften von Stadt und Festung. D. h., die Größe der Reserve wird um 1 erhöht, die Verteidigung des Gebiets um 2. Verwendet im Spiel mit Zitadellen die Rückseite der Karte „Reserve“.



In einem Gebiet mit Zitadelle kann man weder eine Stadt noch eine Festung errichten.

Der erste Spieler, der die Zitadelle eines anderen Spielers (erfolgreich) angreift, erhält das Siegpunktplättchen von der Zitadellen-Siegpunktkarte. Es gibt nur 1 solches Plättchen, daher erhält nur der erste Spieler, dem dies gelingt, zusätzliche Siegpunkte. Erobern später weitere Spieler fremde Zitadellen, so erhalten sie dafür keine zusätzlichen Siegpunkte. Verliert ein Spieler seine Zitadelle legt er das Plättchen auf das Feld seiner Reserve, das die höchste sichtbare Zahl zeigt (genauso als hätte er eine Stadt vom Spielbrett entfernt).

Ist eine Zitadelle erst einmal zerstört, kann man sie nicht mehr neu errichten. Liegt dein Zitadellenplättchen auf deiner Karte „Reserve“, solltest du es entsprechend verschieben, wenn du eine Stadt errichstest, so dass die Kapazität deiner Reserve immer korrekt angezeigt wird.

„HERE BE DRAGONS“ („ES GIBT DRACHEN“) – Wird die „Es gibt Drachen“-Siegpunktkarte gezogen, zieht die obersten 5 der übrigen Gebietskarten und legt in jedes Gebiet ein Drachenplättchen. Legt die 5 Gebietskarten danach unter den Stapel der übrigen Gebietskarten.



RUNESTONES (RUNENSTEINE) – Wird die Runensteine-Siegpunktkarte gezogen, zieht die obersten 5 der übrigen Gebietskarten und legt in jedes Gebiet ein Runenstein-Plättchen. Legt die 5 Gebietskarten danach unter den Stapel der übrigen Gebietskarten.



Startspieler und Startkarten

Bestimmt nach Belieben einen Startspieler.

Jeder Spieler zieht 5 Karten. Spielt ihr zu viert, zieht der vierte Spieler in der Spielreihenfolge eine zusätzliche Karte (um den Nachteil auszugleichen, als Letzter dran zu sein).



Jeder Spieler mischt nun seine Gebietskarten zusammen mit sein Startkarten und baut so seinen eigenen Deck. Dieses legt er als Zugstapel vor sich ab.

Siegpunkte bei Spielbeginn

Als Erstes sollte jeder Spieler seine Siegpunkte zählen und seinen Siegpunktmarker entsprechend auf der Siegpunktleiste platzieren. Alle Spieler sollten bei Spielbeginn gleich viele Siegpunkte haben – die Anzahl ihrer kontrollierten Gebiete mal drei.

Siegpunkte

Es ist wichtig, während des Spiels immer den aktuellen Siegpunktstand mittels des Siegpunktmarkers auf der Siegpunktleiste anzuzeigen.

Die Siegpunktleiste beginnt bei 12. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass ein Spieler unter diesen Wert fällt, so bleibt der Marker auf der 12 stehen und wird erst wieder angepasst, wenn er wieder mehr als 12 Punkte hat. Sollte ein Spieler das Ende der Siegpunktleiste erreichen (was ebenfalls unwahrscheinlich ist), müssen die darüber hinausgehenden Punkte notiert oder anderweitig markiert werden.

Siegpunkte für Gebiete

Jedes Gebiet unter deiner Kontrolle bringt dir 3 Siegpunkte. Du kontrollierst ein Gebiet, wenn du dort entweder ein Dorf oder eine Stadt oder eine Zitadelle besitzt.

Verlierst du die Kontrolle über ein Gebiet, verlierst du damit auch die 3 Siegpunkte. Der Spieler, der die Kontrolle über das Gebiet übernommen hat, erhält 3 Siegpunkte.

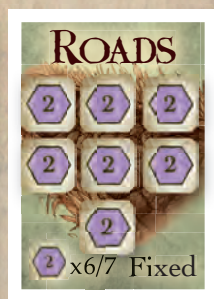
Siegepunktplättchen (SP-Plättchen)

Während des Spiels wirst du (hoffentlich) SP-Plättchen von den Festen und Variablen Siegpunktkarten nehmen. Sobald die SP-Plättchen auf einer dieser Karten aufgebraucht sind, gibt es für die entsprechende Aktion bzw. erfüllte Bedingung für den Rest des Spiels keine Siegpunkte mehr.

Hast du ein SP-Plättchen erhalten, so kannst du dies unter keinen Umständen wieder verlieren. Wenn ein Mitspieler eines deiner Gebiete erobert, in dem du eine Stadt besitzt, so verlierst du zwar die Punkte für das Gebiet, aber die zwei Punkte, die du für das Bauen der Stadt erhalten hast, behältst du.

Feste Siegpunktkarten

Immer wenn du eine Stadt, eine Straße oder eine Festung baust, nimmst du 1 SP-Plättchen von der entsprechenden Karte – solange dort welche liegen.



Variable Siegpunktkarten

Von diesen Karten werden bei Spielbeginn zufällig 4 gezogen und offen neben den Festen Siegpunktkarten ausgelegt.

CITADEL (ZITADELLE) – Erobert ein Spieler das Gebiet eines anderen Spielers, in dem dessen Zitadelle steht, so nimmt er das SP-Plättchen von dieser Karte – wenn es noch da liegt. Die Zitadelle des verteidigenden Spielers wird auf dessen Karte „Reserve“ gelegt.



DEFENDER OF THE REALM (VERTEIDIGER DES REICHES) – Immer wenn du eines deiner Gebiete erfolgreich gegen den Angriff eines (oder mehrerer) anderen Spielers verteidigst, nimmst du ein SP-Plättchen von dieser Karte.



GUILDED CITY (HANDELSSTADT) – Immer wenn du eine Stadt baust, kannst du zusätzlich 1 Gold bezahlen, um ein SP-Plättchen von dieser Karte zu nehmen.



„HERE BE DRAGONS“ („ES GIBT DRACHEN“) – Immer wenn du ein Gebiet erobert, in dem sich ein Drache aufhält, nimmst du ein SP-Plättchen von dieser Karte. Ein Drache erhöht die militärische Stärke eines Gebiets um 4. Wird ein Gebiet mit einem Drachen erobert, kommt das Drachenplättchen danach aus dem Spiel.



LORD OF THE ISLES (HERR DER INSELN) – Sobald ein Spieler alle 3 Gebiete auf der größeren Insel kontrolliert, nimmt er das 3-SP-Plättchen von dieser Karte. Sobald ein Spieler beide Gebiete auf der kleineren Insel kontrolliert, nimmt er das 2-SP-Plättchen. Es kann durchaus vorkommen, dass ein Spieler bereits bei Spielbeginn alle Gebiete einer Insel kontrolliert. In diesem Fall erhält er sofort das entsprechende SP-Plättchen. (Und wenn er beide Inseln kontrolliert, dann eben beide SP-Plättchen.)



MASTER OF THE SEA (HERR DER SEE) – Der erste Spieler, der Schiffe in 3 verschiedenen Seefeldern hat, nimmt sich das entsprechende 2-SP-Plättchen von dieser Karte – wenn es noch da liegt. Der erste Spieler, der Schiffe in 4 verschiedenen Seefeldern hat, nimmt sich das andere 2-SP-Plättchen von dieser Karte – wenn es noch da liegt.



PATRONAGE (GÖNNERSCHAFT) – Du kannst als Aktion 2 Gold bezahlen, um ein SP-Plättchen von dieser Karte zu nehmen.



ROADSIDE INNS (HERBERGEN) – Immer wenn du eine Straße baust, kannst du zusätzlich 1 Gold bezahlen, um ein SP-Plättchen von dieser Karte zu nehmen.



RUNESTONES (RUNENSTEINE) – Immer wenn du ein Gebiet erobert, in dem ein Runenstein liegt, nimmst du ein SP-Plättchen von dieser Karte. Wird ein Gebiet mit einem Runenstein erobert, kommt das Runensteinplättchen danach aus dem Spiel.



SPOILS OF WAR (KRIEGSBEUTE) – Immer wenn du ein Gebiet eines anderen Spielers erobert, nimmst du ein SP-Plättchen von dieser Karte. Eroberst du ein neutrales Gebiet, erhältst du kein SP-Plättchen.



Spielablauf

Bist du am Zug, führst du 2 Aktionen durch. Danach ziehst du von deinem Zugstapel so viele Karten, bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast. Ungespielte Karten wirfst du nicht ab, sondern behältst sie auf der Hand.

Die beiden Aktionen sind völlig unabhängig voneinander. Die erste Aktion muss vollständig abgeschlossen sein, bevor du die zweite beginnst. Du kannst eine Aktion in einem Zug auch zwei Mal nacheinander durchführen. Ausgenommen hiervon sind nur die Aktionen „Das Spiel beenden“ und „Eine Karte dem Deck hinzufügen“.

Wenn du eine Karte ziehen musst, dein Zugstapel aber keine Karten mehr enthält, mischst du deinen Ablagestapel und erhältst so einen neuen Zugstapel. Dies kann sowohl während deines Zuges wie auch am Ende deines Zuges, wenn du deine Handkarten auffüllst, passieren. Du mischst erst neu, wenn du eine Karte ziehen musst und dein Zugstapel „leer“ ist, also nicht sofort, wenn du die letzte Karte von deinem Zugstapel ziehst!

Beachte auch, dass es Aktionen gibt, bei denen du mehrere Karten ausspielen musst.

Es gibt folgende Aktionen:

- Ein Gebiet angreifen
- Armeen aufs Brett bringen
- Armeen vom Brett abziehen
- Schiffe aufs Brett bringen
- Schiffe vom Brett abziehen
- Einen Krieg beenden
- Armeen und Schiffe kaufen
- Eine Karte dem Deck hinzufügen
- Karten in die Reserve legen
- Karten abwerfen
- Karten aus dem Deck entfernen
- Eine Kartenaktion ausführen
- Gönnerschaft
- Passen
- Das Spiel beenden

Du kannst die Aktionen in beliebiger Abfolge durchführen; die obige Reihenfolge hat nichts damit zu tun, in welcher Reihenfolge du die Aktionen während des Spiels durchführen musst.

Die Aktionen im Einzelnen:

Aktion: Ein Gebiet angreifen

Mit dieser Aktion greifst du ein neutrales Gebiet oder das Gebiet eines anderen Spielers an.

Um diese Aktion durchzuführen, musst du mehrere Karten ausspielen:

- Als Erstes musst du die Gebietskarte des Gebiets ausspielen, von welchem aus du angreifen möchtest.

• Liegt zwischen dem Startgebiet deines Angriffs und dem Zielgebiet ein Seefeld, musst du als Nächstes eine Schiffskarte ausspielen. Liegen zwei Seefelder dazwischen, musst du auch zwei Schiffskarten ausspielen.



• Danach musst du eine oder mehrere Karten mit Armeesymbolen ausspielen. Die Anzahl dieser Symbole bestimmt, wie viele Armeen du in das angegriffene Gebiet legst. Für jedes Armeesymbol auf deinen ausgespielten Karten musst du eine Armee in deinem Persönlichen Vorrat haben.



• Außerdem musst du eine Karte mit einem Nahrungssymbol ausspielen. Du brauchst genau 1 Nahrung für einen Angriff, unabhängig davon, wie viele Armeen du dabei einsetzt. Greifst du über eine Grenze mit Hügeln an, musst du stattdessen Karten mit insgesamt 2 Nahrungssymbolen ausspielen.



Zur Erinnerung: Jede Karte kann nur für einen Zweck eingesetzt werden, entweder du nutzt das Symbol oder den Karteneffekt oder das Gebiet. D. h., sollte sich auf der Gebietskarte, die du als Ausgangsort deines Angriffs gespielt hast, ein Nahrungssymbol befinden, so kannst du diese Nahrung nicht auch zum Ernähren deiner Armee nutzen.

Jetzt nimmst du exakt die Anzahl Armeen aus deinem Persönlichen Vorrat, die der Anzahl an Armeesymbolen auf deinen (für den Angriff) ausgespielten Karten entspricht. Lege alle diese Armeen in das Gebiet benachbart zu dem Gebiet (ggf. auch mit Schiff(en) über See), von dem aus du angreifst.

Wichtig: Du kannst keine Armeen nehmen, die sich bereits auf dem Spielbrett befinden!

BERGE: Über eine Grenze mit Bergen kannst du nicht angreifen.

Es ist durchaus möglich, dass mehrere Spieler dasselbe Gebiet angreifen.

Du kannst die Karte eines Gebiets, in dem gekämpft wird, weiterhin ausspielen und nutzen. Du kannst sie sogar nutzen, um von diesem Gebiet aus einen Angriff zu starten.

Es ist nicht notwendig, dass du ausreichend Armeen in ein Gebiet entsendest, um dieses innerhalb desselben Zuges zu erobern.

Beispiel

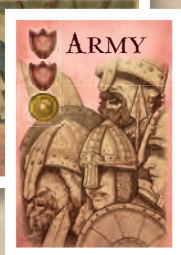
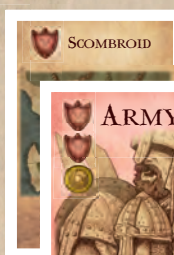


Spieler Rot hat die Gebietskarte Palmain in der Hand und kann somit Nesus, Diclesum, Iracund oder Blore angreifen. (Er kontrolliert bereits Scombroid). Spielt er außerdem noch eine Schiffskarte, kann er auch Ictus, Camarine, Kinabra, Nesh, Eagre, Oxter oder Aporia angreifen.

Spieler Rot entscheidet, Blore anzugreifen. Er spielt zunächst die Palmain-Karte, da er von dort aus angreifen wird. Danach spielt er 2 Karten, die insgesamt 3 Armeesymbole zeigen. Zuletzt spielt er noch 1 Karte mit 1 Nahrungssymbol. Er nimmt 5 Armeen aus seinem Persönlichen Vorrat und legt sie nach Blore.



Da Blore neutral ist, muss Spieler Rot den Verteidigungswert von 4 übertreffen, um das Gebiet unter seine Kontrolle zu bringen. Hierzu benötigt er eine militärische Stärke von wenigstens 5, was in den meisten Fällen bedeutet, 5 Armeen in diesem Gebiet zu haben. Spieler Rot muss also in einem der folgenden Züge noch wenigstens 2 weitere Armeen nach Blore legen, um das Gebiet unter seine Kontrolle zu bringen. Hinweis: Der Verteidigungsbonus für raues Gelände hat in diesem Fall keine Auswirkung, da das Gebiet nicht von einem anderen Spieler kontrolliert wird.



Es ist nicht erlaubt, mehr Karten mit Armeesymbolen auszuspielen, als man Armeen in seinem Persönlichen Vorrat verfügbar hat. Einzige Ausnahme: Besitzt du nur noch 1 Armee in deinem Persönlichen Vorrat, darfst du die Karte „Army“ (Armee) ausspielen und nutzen (obwohl sie 2 Armeesymbole hat).

Die Anzahl deiner Armee- und Schiffsplättchen ist begrenzt. Du kannst nicht mehr Armeen / Schiffe ins Spiel bringen, als in deinem Persönlichen Vorrat verfügbar sind. Sobald du alle Armeen / Schiffe deiner Farbe aus dem Allgemeinen Vorrat geholt hast, kannst du keine weiteren mehr dazu bekommen.

Aktion: Armeen aufs Brett bringen

Um Armeen aufs Spielbrett zu bringen, spielst du eine oder mehrere Karten mit Armeesymbolen aus. Dann nimmst du die entsprechende Anzahl Armeen aus deinem Persönlichen Vorrat und legst sie in 1 Gebiet, das unter deiner Kontrolle ist oder in dem du bereits Armeen liegen hast.



Wenn du die neuen Armeen in ein Gebiet legst, das du gerade angreifst (also das du nicht kontrollierst), musst du zusätzlich eine Karte mit Nahrungssymbol ausspielen. Sollte der Angriff ursprünglich über eine Grenze mit Hügeln stattgefunden haben, musst du die zusätzliche Nahrung nicht erneut bezahlen.



Es kostet dich niemals Nahrung, wenn du neue Armeen in ein Gebiet bringst, das du kontrollierst.

Hinweis: Mit dieser Aktion kann man einen Angriff, den man in einer früheren Runde gestartet hat, mit neuen Armeen verstärken. Es ist nicht erforderlich, hierfür erneut eine Gebietskarte zu spielen.

Beispiel

Spieler Rot spielt 2 Karten mit je 1 Armeesymbol und legt 2 Armeen nach Blore. Da er diese nicht in ein Gebiet legt, das er kontrolliert, muss er zusätzlich noch eine Karte mit Nahrungssymbol ausspielen.



Aktion: Armeen vom Brett abziehen

Wähle 1 Gebiet aus, in dem du Armeen hast. Mit dieser Aktion kannst du eine beliebige Anzahl dieser Armeen zurück in deinen Persönlichen Vorrat legen. Du kannst dabei aber kein Gebiet auswählen, in dem ein Krieg stattfindet – also kein Gebiet, in dem du gerade angreifst oder angegriffen wirst. Die einzige Möglichkeit, aus einem solchen Gebiet Armeen abzuführen, ist die Aktion „Einen Krieg beenden“.

Hinweis: Du musst keine Karte spielen, um Armeen vom Brett abzuführen.

Aktion: Schiffe aufs Brett bringen

Um Schiffe aufs Spielbrett zu bringen, spielst du eine oder mehrere Karten mit Schiffssymbolen aus. Dann nimmst du die entsprechende Anzahl Schiffe aus deinem Persönlichen Vorrat und legst sie in ein Seefeld.



Das Seefeld, in das du Schiffe legst, muss direkt an ein von dir kontrolliertes (Land-)Gebiet angrenzen. (Die Schiffe brauchen einen Hafen.)

In einem Seefeld können beliebig viele Schiffe beliebig vieler Spieler liegen.

Schiffe können einander niemals angreifen.

Aktion: Schiffe vom Brett abziehen

Wähle 1 Seefeld aus, in dem du Schiffe hast. Mit dieser Aktion kannst du eine beliebige Anzahl dieser Schiffe zurück in deinen Persönlichen Vorrat legen.

Hinweis: Du musst keine Karte spielen, um Schiffe vom Brett abzuführen.

Aktion: Einen Krieg beenden

Diese Aktion musst du als ERSTE Aktion in deinem Zug durchführen. Du kannst auch keine Freien Aktionen vorher durchführen. Diese Aktion kannst du nur einmal in deinem Zug durchführen.

Diese Aktion erlaubt es dir, einen Krieg, an dem du beteiligt bist, in 1 Gebiet zu beenden. Du kannst einen Krieg nur dann beenden, wenn es einen eindeutigen Sieger gibt. Du kannst einen Krieg, in dem die beiden stärksten Parteien gleich stark sind, nicht beenden. Wird ein Krieg auf diese Weise beendet, muss ein Sieger ermittelt werden. Es gewinnt der Spieler mit der größten militärischen Stärke in diesem Gebiet. Bündnisse sind nicht möglich, es können sich nicht zwei Parteien verbünden und ihre Stärke addieren, um eine stärkere Partei zu schlagen. Die militärische Stärke jeder beteiligten Partei muss separat berechnet werden.

Deine militärische Stärke setzt sich folgendermaßen zusammen:

- Die Anzahl deiner Armeen im Gebiet.
- Die Anzahl deiner Schiffe in Seefeldern, die an das umkämpfte Gebiet angrenzen.
- Bist du der Verteidiger, bringt dir eine Festung oder eine Zitadelle 2 Stärkepunkte.
- Wird im Gebiet ein Verteidigungsbonus für raues Gelände angezeigt, erhält der Verteidiger 1 Stärkepunkt.
- Boni auf die militärische Stärke durch Fortschrittskarten in deiner Reserve.

Die militärische Stärke eines neutralen Gebiets entspricht exakt der Zahl im Kreis in dem Gebiet. (Der Bonus für raues Gelände gilt nicht, da dieser bereits in die feste Stärke der neutralen Gebiete einberechnet worden ist.)



Hält sich in einem neutralen Gebiet ein Drache auf, so erhöht sich die militärische Stärke um 4 Punkte.



Alle Spieler müssen alle ihre Armeen aus dem Gebiet zurücknehmen und in ihren Persönlichen Vorrat legen. Schiffe verbleiben in ihren Seefeldern.

Ist ein Angreifer siegreich, legt er eines seiner Dorfplättchen in das Gebiet. Dorf, Stadt oder Zitadelle des Verteidigers werden entfernt und das Plättchen an den Besitzer zurückgegeben. Eine Stadt bzw. Zitadelle wird dabei auf das Feld der Karte „Reserve“ gelegt, das die höchste freie Zahl zeigt.

Außerdem erhält der Angreifer auch die Gebietskarte des eroberten Gebiets und legt sie auf seinen Ablagestapel. Hat er das Gebiet einem anderen Spieler abgenommen, so muss dieser die Gebietskarte aus seinen Karten heraussuchen und sie dem Angreifer geben. Hatte er sie auf der Hand, zieht er eine Ersatzkarte von seinem Zugstapel. War sie in seinem Zugstapel, so muss dieser anschließend gemischt werden. War das Gebiet neutral, so befindet sich die Karte im Stapel der Gebietskarten. Zuletzt erhält der siegreiche Angreifer noch 3 Siegpunkte und der besiegte Verteidiger verliert 3 Siegpunkte für den Gewinn bzw. Verlust der Kontrolle über das Gebiet. Die Siegpunktmarker auf der Siegpunktleiste werden entsprechend angepasst.

Befindet sich in dem Gebiet eine Festung und/oder eine StraÙe, so bleibt diese, wo sie ist.

Sollte der Angreifer kein Dorfplättchen mehr in seinem Persönlichen Vorrat haben, so kann er auch keines in das Gebiet legen und erhält weder die Gebietskarte noch die Siegpunkte. Dennoch verliert der Verteidiger die Gebietskarte (und die Siegpunkte) und legt sie auf den Stapel der verfügbaren Gebietskarten zurück. Das Gebiet ist dann wieder neutral.

Gewinnt der Verteidiger einen Krieg, gibt es keinerlei Veränderungen im Gebiet und an den Siegpunkten.

Hinweis: Es gibt keine Verluste, wenn man einen Krieg verliert. Alle beteiligten Armeen werden lediglich in den Persönlichen Vorrat ihres Besitzers zurückgelegt.

Beispiel

Spieler Rot hat eine militärische Stärke von 5 in Blore. Die Kampfstärke des neutralen Gebiets beträgt lediglich 4. Spieler Rot erklärt den Krieg für beendet. Er entfernt alle seine Armeen aus dem Gebiet und legt eines seiner Dorfplättchen hinein. Er sucht die Blore-Karte aus dem Stapel der verfügbaren Gebiete heraus und legt sie auf seinen Ablagestapel. Außerdem erhält er 3 SP.



Aktion: Armeen und Schiffe kaufen

Mit dieser Aktion kannst du so viele Armeen und Schiffe kaufen, wie du möchtest (und bezahlen kannst). Jede Armee kostet 1 Gold, jedes Schiff kostet 2 Gold. Was du kaufst, nimmst du aus dem Allgemeinen Vorrat und legst es in deinen Persönlichen Vorrat. Du kannst maximal so viele Einheiten (deiner Farbe) kaufen, wie im Allgemeinen Vorrat vorhanden sind.



Aktion: Eine Karte dem Deck hinzufügen

Du kannst 1 Fortschrittskarte aus der offenen Auslage nehmen und auf deinen Ablagestapel legen. Dies kostet dich 1 Gold.

Die Auslage wird danach nicht wieder aufgefüllt!

Mit dieser Aktion kannst du auch eine Karte deinem Deck hinzufügen, die du in einem früheren Zug aus deinem Deck entfernt hast. Das kann sowohl eine Startkarte als auch eine Gebietskarte sein, vorausgesetzt, du kontrollierst das Gebiet noch. Allerdings kostet dich auch dies 1 Gold.

Wichtig: Diese Aktion kannst du in deinem Zug nur EINMAL durchführen!

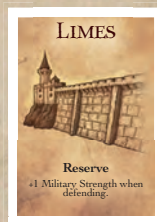
Aktion: Karten in die Reserve legen

Mit dieser Aktion kannst du eine oder mehrere deiner Handkarten zu deiner Karte „Reserve“ legen, um sie für spätere Züge aufzusparen.

Du kannst maximal 2 Karten + 1 Karte für jede deiner Städte bzw. Zitadelle auf dem Spielbrett in deiner Reserve liegen haben. Die höchste sichtbare Zahl auf deiner Karte „Reserve“ zeigt genau diesen Wert an.

In späteren Zügen kannst du beliebig viele Karten direkt aus deiner Reserve spielen, so als hättest du sie auf der Hand. Aber: Du kannst diese Karten nicht wieder auf die Hand nehmen!

Hast du bereits das Maximum an Karten in der Reserve erreicht, wenn du eine Stadt (oder deine Zitadelle) verlierst, passiert erst einmal nichts. Alle Karten bleiben in der Reserve liegen. Aber wenn du eine Karte aus der Reserve spielst, so kannst du erst wieder eine neue Karte in die Reserve legen, wenn du dein Maximum wieder erhöht hast.



Es gibt nur zwei Möglichkeiten, eine Karte aus der Reserve zu bekommen: Entweder du spielst sie oder du wirfst sie ab. Um Karten abzuwerfen musst du die entsprechende Aktion wählen (s. u.).

Sämtliche Karten in deiner Reserve müssen zu jeder Zeit für alle Spieler sichtbar sein. Du darfst weder die Anzahl noch die Art der Karten geheim halten.

Aktion: Karten abwerfen

Mit dieser Aktion darfst du beliebig viele Karten aus deiner Hand und/oder deiner Reserve abwerfen. Abgeworfene Karten legst du auf deinen Ablagestapel.

Hinweis: Ersatz für abgeworfene Karten erhältst du erst am Zugende, wenn du deine Handkarten wieder ganz normal auffüllst.

Aktion: Karten aus dem Deck entfernen

Mit dieser Aktion kannst du dein Deck verkleinern, indem du 1 oder 2 Karten dahin zurücklegst, wo sie hergekommen sind. Du kannst Karten aus deiner Hand und/oder aus deiner Reserve entfernen, auch Gebietskarten. Entfernst du eine Gebietskarte, so behältst du dennoch die Kontrolle über das Gebiet. Entfernst du eine Startkarte, lege sie beiseite. Fortschrittskarten legst du in die offene Auslage zurück, Gebietskarten auf den Stapel verfügbarer Gebietskarten.

Bei Bedarf kannst du später Start- und Gebietskarten, die du entfernt hast, mit der Aktion „Eine Karte dem Deck hinzufügen“ wieder zurückholen. Ein entsprechendes Gebiet musst du dann natürlich noch kontrollieren, deine Startkarten stehen dir immer zur Verfügung (deine Mitspieler haben keinen Zugriff auf deine entfernten Startkarten).

Dein Deck darf aber niemals weniger als 7 Karten haben!

Aktion: Eine Kartenaktion ausführen

Die Fertigkeiten einiger Karten kosten dich 1 Aktion. Auf solchen Karten steht immer „Action“ (Aktion). Welche Karten 1 Aktion kosten, wird im Abschnitt „Ausführliche Erläuterung der Karten“ genauer ausgeführt.

Aktion: Gönnerschaft

Diese Aktion ist nur möglich, wenn die Siegpunktkarte „Patronage“ (Gönnerschaft) im Spiel ist.

Mit dieser Aktion kannst du 2 Gold bezahlen, um ein SP-Plättchen von der Patronage-Karte zu nehmen.

Aktion: Passen

Wenn du keine Aktion durchführen kannst oder willst, kannst du passen.

Aktion: Das Spiel beenden

Das Spiel kann nur dann enden, wenn ein Spieler diese Aktion wählt. Um diese Aktion wählen zu können, müssen folgende Bedingungen erfüllt bzw. Beschränkungen beachtet werden:

- 4 oder mehr Siegpunktkarten müssen „leer“ sein, sprich, alle Siegpunktplättchen müssen von diesen genommen worden sein.
- Diese Aktion musst du als ERSTE Aktion in deinem Zug durchführen. Du kannst auch keine Freien Aktionen vorher durchführen.
- Du kannst diese Aktion nur wählen, wenn du selbst das Spiel gewinnst, also die meisten Siegpunkte hast. Du kannst diese Aktion nicht wählen, wenn du mit einem anderen Spieler Gleichstand hast. Da bei Spielende noch alle aktuell stattfindenden Kriege ausgewertet und

beendet werden, musst du zuerst den Endstand des Spiels berechnen, bevor du diese Aktion wählen kannst. Den Endstand berechnest du folgendermaßen:

Wird diese Aktion gewählt, werden alle momentan stattfindenden Kriege beendet. Steht es in einem umkämpften Gebiet Unentschieden, so gewinnt der Verteidiger (was diesem SP bringen kann, sollte die „Defender of the Realm“-SP-Karte im Spiel sein). Die Siegpunktstände werden entsprechend der Kriegsausgänge angepasst.

Alle Spieler sollten jetzt noch einmal überprüfen, ob ihr SP-Stand korrekt ist. Sollte sich herausstellen, dass der aktive Spieler, der das Spiel beenden will, nicht der Sieger ist, so kann die Aktion nicht durchgeführt werden und die Auswertung der Kriege muss rückgängig gemacht werden.

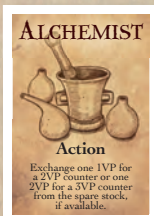
Der Spieler, der diese Aktion erfolgreich durchführt, ist der Gewinner des Spiels.

Ausführliche Erläuterung der Karten

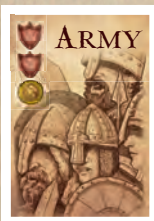
Viele Karten zeigen sowohl Text als auch Symbole.

- Ist die Karte mit „Action“ (Aktion) überschrieben, musst du eine deiner beiden Aktionen ausgeben, um die im Text beschriebene Aktion durchführen zu können.
- Ist die Karte mit „Free Action“ (Freie Aktion) überschrieben, dann zählt es nicht als eine deiner beiden Aktionen, diese Aktion durchzuführen. Dennoch ist auch eine Freie Aktion eine Aktion. D. h., du kannst nach einer Freien Aktion die Aktionen „Einen Krieg beenden“ und „Das Spiel beenden“ nicht mehr durchführen, da diese Aktionen nur als erste Aktion eines Zuges möglich sind. Ansonsten kannst du Freie Aktionen zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zuges durchführen.
- Wenn die Karte mit „Benefit“ (Vorteil) überschrieben ist, so spielst du sie, wenn du eine andere Aktion durchführst, um die Aktion zu verändern oder zu verbessern. Eine solche Karte kannst du niemals alleine spielen, du kannst sie nur zusammen mit der auf der Karte beschriebenen Aktion nutzen.
- Wenn die Karte mit „Reserve“ überschrieben ist, hat sie erst dann eine Auswirkung, wenn du sie mit einer Aktion „Karten in die Reserve legen“ in deine Reserve gelegt hast. Der Effekt einer solchen Karte ist dauerhaft, solange sie in der Reserve liegt. Du kannst den Effekt einer solchen Karte noch im selben Zug nutzen, in dem du sie in die Reserve gelegt hast.

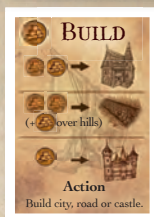
Alchemist – Als Aktion kannst du eines deiner 1-SP-Plättchen in ein 2-SP-Plättchen umtauschen oder eines deiner 2-SP-Plättchen in ein 3-SP-Plättchen. Das Plättchen, das du eintauschen möchtest, muss im Vorrat der ungenutzten SP-Plättchen verfügbar sein. Du darfst es nicht von einer der Siegpunktkarten nehmen! Ist das gewünschte Plättchen nicht verfügbar, kann der Austausch nicht durchgeführt werden.



Army (Armee) – Nutze diese Karte als eine der darauf gezeigten Symbol-Arten.



Build (Bauen) – Mit dieser Karte kannst du entweder eine Stadt (city) oder eine Straße (street) oder eine Festung (castle) bauen. Dies ist eine Aktion und erfordert immer das Ausspielen weiterer Karten.



- Zunächst spielst du die Gebietskarte des Gebiets, in dem du bauen willst.
- Dann musst du Steine bezahlen, abhängig davon, was du

bauen willst. Eine Stadt zu bauen kostet 2 Steine. Eine Straße kostet 2 Steine, wenn sie über eine normale Grenze gebaut wird, 3 Steine, wenn du über Hügel (hills) baust. Für eine Festung benötigst du 1 Stein.

Dann nimmst du das passende Plättchen und legst es in das entsprechende Gebiet.

Eine Stadt kannst du bauen, wo du bereits ein Dorf besitzt. Du entfernst das Dorfplättchen aus dem Gebiet, für welches du die Gebietskarte ausgespielt hast, und legst das Plättchen in deinen Persönlichen Vorrat zurück. Dann nimmst du das Stadtplättchen von deiner Karte „Reserve“ und legst es in das Gebiet.



Außerdem nimmst du ein Siegpunktplättchen von der Stadt-Siegpunktkarte (wenn dort noch eines liegt) und rückst die Punkte entsprechend auf der Siegpunktleiste vorwärts. Auch wenn es keine Siegpunktplättchen mehr auf der Karte gibt, darfst du dennoch eine Stadt bauen – du erhältst nur keine Siegpunkte dafür.

Eine Stadt erhöht die Kapazität deiner Reserve um 1.

Wenn du eine Festung baust, nimmst du eines der Festungsplättchen und legst es in das Gebiet, für welches du die Gebietskarte gespielt hast. Das Dorf- bzw. Stadtplättchen bleibt in dem Gebiet liegen. Eine Festung erhöht die militärische Stärke des Verteidigers in diesem Gebiet um 2. Eine Festung bleibt in dem Gebiet liegen, wenn die Kontrolle über das Gebiet wechselt. Und natürlich erhältst du ein Siegpunktplättchen von der Festungs-Siegpunktkarte, vorausgesetzt dort liegt noch eines.



Eine Straße kannst du nur zwischen 2 Gebieten bauen, die du beide kontrollierst. Du musst für eines der beiden Gebiete die passende Gebietskarte ausspielen, um die Aktion durchzuführen.



Lege das Straßenplättchen über die Grenze zwischen den beiden nun verbundenen Gebieten.

Es kostet dich 1 Stein zusätzlich, wenn du die Straße über Hügel baust.

Du kannst eine Straße niemals über Berge bauen.

Außerdem nimmst du ein Siegpunktplättchen von der Straßen-Siegpunktkarte (wenn dort noch eines liegt) und rückst die Punkte entsprechend auf der Siegpunktleiste vorwärts.



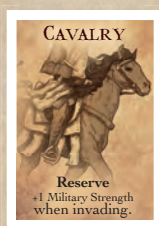
Es bringt folgende Vorteile, wenn du Gebiete mit Straßen verbunden hast:

a) Du kannst eine für eine Aktion benötigte Gebietskarte (Angriff, Bauen) durch eine andere Gebietskarte ersetzen, die über eine Straße mit dem Gebiet verbunden ist, in dem die Aktion stattfinden soll. Du kannst also z. B. ein Gebiet als Ausgangsgebiet eines Angriffs wählen, indem du die Gebietskarte eines Gebiets spielst, zu dem das gewählte Ausgangsgebiet eine Straßenverbindung hat.

b) Einmal in deinem Zug kannst du als Freie Aktion eine beliebige Anzahl deiner Armeen über deine Straßen in andere deiner Gebiete bewegen. Die Reichweite ist hierbei unbegrenzt, solange du dich über Straßen und durch eigene Gebiete bewegst. Du kannst keine Armeen in oder durch Gebiete bewegen, die du nicht kontrollierst.

Eine einmal gebaute Straße bleibt für den Rest des Spiels dort liegen. Jeder Spieler, der die beiden verbundenen Gebiete kontrolliert, kann die Straße nutzen.

Cavalry (Kavallerie) – Solange diese Karte in deiner Reserve liegt, erhöht sich deine militärische Stärke um 1, wenn du der Angreifer bist.



Counsellor (Berater) – Du kannst eine oder mehrere Karten aus deiner Hand abwerfen. Für jede abgeworfene Karte und für den Berater ziehst du eine Ersatzkarte von deinem Zugstapel. Wenn du hierfür deinen Ablagestapel mischen musst, mischst du zuerst den Ablagestapel und legst dann den Berater und die anderen abgeworfenen Karten auf deinen (neuen) Ablagestapel. Du wirst also weder den Berater noch eine der abgeworfenen Karten durch diese Aktion erneut auf die Hand bekommen.



Du kannst auch Karten von deiner Reserve abwerfen, allerdings ziehst du für diese keine Ersatzkarten. Der Einsatz des Beraters ist eine Freie Aktion.

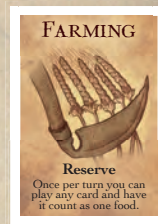
Diplomat – Du kannst als Aktion diese Karte spielen und 1 Gold bezahlen, um einen Krieg zu beenden, an dem du beteiligt bist.



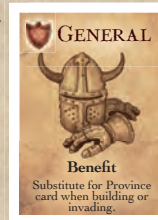
Alle Armeen und Söldner in diesem Gebiet werden entfernt und den Besitzern zurückgegeben. Der Verteidiger gilt als Gewinner des Krieges.

Diese Aktion kannst du sowohl als erste wie als zweite Aktion deines Zuges durchführen. Ist die Siegpunktkarte „Defender of the Realm“ im Spiel, erhält der Verteidiger aber kein Siegpunktplättchen.

Farming (Landwirtschaft) – Diese Karte hat einen dauerhaften Effekt, solange sie in deiner Reserve liegt. In jedem deiner Züge kannst du einmal eine beliebige Karte aus deiner Hand oder Reserve spielen. Diese Karte gilt dann als gespieltes Nahrungssymbol.



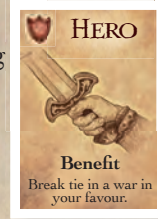
General – Diese Karte kannst du anstelle einer beliebigen Gebietskarte einsetzen. Du kannst also in einem beliebigen deiner Gebiete bauen bzw. von dort aus einen Angriff starten.



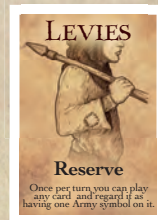
Gold Mine (Goldmine) – Diese Karte hat einen dauerhaften Effekt, solange sie in deiner Reserve liegt. In jedem deiner Züge kannst du einmal eine beliebige Karte aus deiner Hand oder Reserve spielen. Diese Karte gilt dann als gespieltes Goldsymbol.



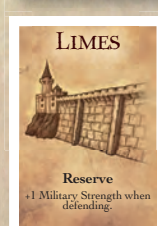
Hero (Held) – Du kannst einen Helden einsetzen, um einen Gleichstand in einem Krieg zu deinen Gunsten zu entscheiden. Es kostet dich keine Aktion, diese Karte zu spielen, aber du kannst sie nur spielen, wenn du die Aktion „Einen Krieg beenden“ durchführst und mit dieser Karte beeinflusst.



Levies (Einberufung) – Diese Karte hat einen dauerhaften Effekt, solange sie in deiner Reserve liegt. In jedem deiner Züge kannst du einmal eine beliebige Karte aus deiner Hand oder Reserve spielen. Diese Karte gilt dann als gespieltes Armeesymbol.



Limes (Grenzwall) – Solange diese Karte in deiner Reserve liegt, erhöht sich deine militärische Stärke um 1, wenn du der Verteidiger bist.



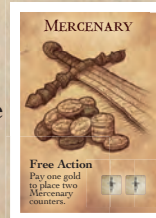
Market (Markt) – Nutze diese Karte als eines der darauf gezeigten Symbole.



Marauders (Marodeure) – Entferne eine Armee aus einem beliebigen Gebiet deiner Wahl und lege es in den Persönlichen Vorrat des Besitzers zurück. Dies ist eine Freie Aktion.



Mercenary (Söldner) – Zahle 1 Gold und lege 1 oder 2 Söldnerplättchen entweder in 1 von dir kontrolliertes Gebiet oder in 1 Gebiet, das du derzeit angreifst. Dies ist eine Freie Aktion.



Du kannst die Söldner nur in ein Gebiet platzieren, in dem du bereits mindestens 1 Armeepättchen besitzt. Lege die Söldner zu deinen Armeen, damit klar ist, wem diese gehören.

Jeder Söldner erhöht deine militärische Stärke um 1.

Söldner können mit der Aktion „Armeen vom Brett abziehen“ sowohl separat als auch zusammen mit regulären Armeen im selben Gebiet vom Spielbrett genommen werden.

Merchant (Kaufmann) – Spiele diese Karte zusammen mit einer anderen Karte, um deren Rohstoffsymbol in ein beliebiges Rohstoffsymbol deiner Wahl zu ändern. Du kannst nur Gold/Stein/Nahrung gegeneinander tauschen. Armeen und Schiffe sind keine Rohstoffe und können daher nicht mit dem Kaufmann ein- oder weggetauscht werden.



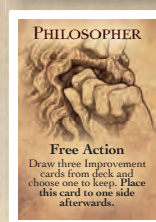
Militia (Miliz) – Nimm eine deiner Armeen aus dem Allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen Persönlichen Vorrat. Dies ist eine Freie Aktion.



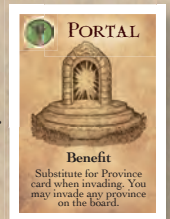
Mystic (Mystiker) – Zahle 1 Gold und suche dir 1 Karte aus deinem Ablagestapel aus und nimm diese auf die Hand. Dies ist eine Freie Aktion.



Philosopher (Philosoph) – Wenn du diese Karte spielst, ziehe die 3 obersten Karten des Stapels der Fortschrittskarten. Suche dir 1 davon aus und nimm sie auf die Hand und lege die anderen zurück auf den Stapel. Entferne den Philosophen danach aus dem Spiel. Dies ist eine Freie Aktion.



Portal – Spiele diese Karte anstelle einer Gebietskarte, wenn du eine Aktion „Ein Gebiet angreifen“ durchführst. Du kannst ein beliebiges Gebiet auf dem Spielbrett angreifen. Der Angriff findet nicht über eine Grenze statt, Hügel oder Berge sind daher nicht von Bedeutung. Dennoch musst du so viel Nahrung bezahlen, wie dich ein Angriff über eine normale Grenze kosten würde.



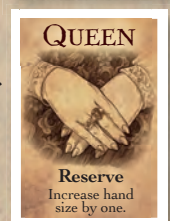
Providence (Vorhersehung) – Ziehe 2 Karten von deinem Zugstapel. Wenn du hierfür deinen Ablagestapel mischen musst, mischst du zuerst den Ablagestapel und legst dann die Vorhersehung auf deinen (neuen) Ablagestapel. Du kannst die Vorhersehung also durch diese Aktion nicht ein zweites Mal auf die Hand bekommen. Dies ist eine Freie Aktion.



Quarry (Steinbruch) – Diese Karte hat einen dauerhaften Effekt, solange sie in deiner Reserve liegt. In jedem deiner Züge kannst du einmal eine beliebige Karte aus deiner Hand oder Reserve spielen. Diese Karte gilt dann als gespieltes Steinsymbol.



Queen (Königin) – Diese Karte hat einen dauerhaften Effekt, solange sie in deiner Reserve liegt. Du kannst jetzt 6 Karten auf der Hand halten.



Ranger (Waldläufer) - Diese Karte hat einen dauerhaften Effekt, solange sie in deiner Reserve liegt. Alle Grenzen mit Hügeln gelten für dich als normale Grenzen (haben also keine Auswirkung mehr) und alle Grenzen mit Bergen gelten für dich als Hügel. Dies gilt für alle Belange, also sowohl für den Angriff wie auch für das Bauen von Straßen. Außerdem erhöhst du deine militärische Stärke um 1, wenn du in rauem Gelände angreifst oder verteidigst.



Reserve Army (Reservetruppen) – Solange diese Karte in deiner Reserve liegt, kannst du nicht angegriffen werden, wenn du dich bereits im Krieg mit einem anderen Spieler befindest (egal ob du der Angreifer oder Verteidiger bist). D. h., du kannst jederzeit nur an einem Konflikt mit einem anderen Spieler beteiligt sein. Das bedeutet auch, dass du selbst nicht angreifen kannst, wenn du dich bereits mit einem Spieler im Krieg befindest. Wenn du ein neutrales Gebiet angreifst, gilt das nicht. Du kannst dann weiterhin sowohl angegriffen werden als auch selbst angreifen.



Ship (Schiff) – Diese Karte kann entweder als eines der darauf angezeigten Symbole genutzt werden, oder um über 1 Seefeld hinweg anzugreifen. Spielst du 2 dieser Karten, kannst du auch über 2 Seefelder hinweg angreifen.



Dorfplättchen, kannst du den Schriftgelehrten nicht einsetzen. Es ist (theoretisch) möglich, die Siegpunkte für „Lord of the Isles“ mehrfach zu erhalten. Allerdings kannst du ein SP-Plättchen nur in dem Moment nehmen, in dem du die Bedingung erfüllst. Du müsstest also zuerst die Kontrolle über eine der Inseln verlieren und sie dann wieder zurückerobern, um hierfür erneut ein SP-Plättchen zu erhalten.

Achtung: Die Fortschrittskarte ist etwas anders als die entsprechende Startkarte, da sie zusätzlich auch ein Goldsymbol besitzt.

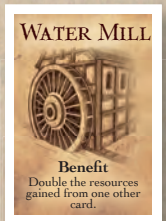
Scribe (Schriftgelehrter) - Diese Karte hat einen dauerhaften Effekt, solange sie in deiner Reserve liegt. Immer wenn du ein Siegpunktplättchen von einer Siegpunktkarte nehmen darfst, kannst du stattdessen ein entsprechendes Plättchen aus dem Vorrat der ungenutzten Siegpunktplättchen nehmen. Du darfst ein solches Plättchen auch dann nehmen, wenn auf der entsprechenden Siegpunktkarte keine Plättchen mehr liegen.



Warehouse (Lagerhaus) – Diese Karte hat einen dauerhaften Effekt, solange sie in deiner Reserve liegt. Die Kapazität deiner Reserve wird um 2 erhöht. Außerdem kannst du einmal pro Zug 1 deiner Handkarten als Freie Aktion in deine Reserve legen. **Achtung:** Du musst noch einen freien Platz in deiner Reserve haben, um diese Karte spielen zu können, die Kapazität erhöht sich erst, wenn das Lagerhaus in deiner Reserve liegt.



Water Mill (Wassermühle) – Diese Karte spielst du zusammen mit einer anderen Karte. Verdopple den Rohstoff der anderen Karte. Spielst du die Wassermühle z. B. zusammen mit einer Steinkarte zählt diese Karte als 2 Steine. Armeen und Schiffe sind keine Rohstoffe und können mit der Wassermühle nicht verdoppelt werden.



Wenn du die erste Bedingung der „Master of the Sea“-Siegpunktkarte erfüllst, darfst du ein entsprechendes Plättchen aus dem Vorrat der ungenutzten Siegpunktplättchen nehmen. Allerdings musst du eines deiner Dorfplättchen auf die Siegpunktkarte legen, um anzuzeigen, dass du diese Bedingung erfüllt hast (denn du kannst sie nur einmal im Spiel erfüllen). Dasselbe gilt auch für die zweite Bedingung. Hast du gerade kein verfügbares

Regelübersicht

Spielaufbau

Spielerplättchen und andere Spielplättchen

Jeder erhält das Material einer Farbe: Plättchen, Karten und SP-Marker. Spiel zu zweit: Nehmt rot und blau.
Jeder legt seine Städte auf seine Karte „Reserve“ (nimmt die Seite ohne Zitadelle).
Jeder legt alle seine Dörfer sowie 6 Armeen und 2 Schiffe in seinen Persönlichen Vorrat. Die übrigen Plättchen kommen in den Allgemeinen Vorrat.
Legt die Straßen, Festungen, Söldner, Runensteine und Drachen neben das Spielbrett.

Gebietskarten

Mischt die Karten und verteilt 11/8/6 Karten je Spieler, je nachdem ob 2/3/4 Spieler teilnehmen.
(Nehmt ggf. die optionale Regel für 3/4 Spieler hinzu).
Jeder legt ein Dorf in jedes Gebiet, das im ausgeteilt wurde (hierbei die neutrale militärische Stärke abdecken).

Fortschritts- und Siegpunktkarten

Mischt die Fortschrittskarten, zieht 16 davon und legt diese offen aus.
Legt die Festen („Fixed“) Siegpunktkarten offen aus.
Legt bei 2 Spielern auf jede Karte 6 2-SP-Plättchen, bei 3 und 4 Spielern 7 2-SP-Plättchen
Mischt die Variablen Siegpunktkarten, zieht 4 davon und legt diese offen aus.
Legt so viele SP-Plättchen auf die Karten, wie darauf angegeben.
Wurde die „Runestones“-Karte gezogen, zieht 5 Gebietskarten und legt in jedes dieser Gebiete 1 Runenstein.
Wurde die „Here be Dragons“-Karte gezogen, zieht 5 Gebietskarten und legt in jedes dieser Gebiete 1 Drachen.
Wurde die „Citadel“-Karte gezogen, wählen alle Spieler gleichzeitig ein Gebiet und ersetzen im gewählten Gebiet ihr Dorf durch ihre Zitadelle. Verwendet die Rückseite der Karte „Reserve“.

Siegpunkteleiste

Jeder legt seinen Siegpunktmarker auf die Siegpunkteleiste.
Jedes Gebiet zählt 3 SP.

Startdecks der Spieler

Jeder mischt seine Startkarten zusammen mit seinen Gebietskarten und bildet so sein Startdeck.
Jeder zieht 5 Karten von seinem Deck auf die Hand. (Der vierte Spieler erhält zu Beginn des Spiels eine sechste Karte).

Startspieler

Bestimmt nach Belieben einen Startspieler.

Allgemeine Regeln

Spielablauf

Abwechselnd führt jeder von euch in Spielreihenfolge immer 2 Aktionen aus. Nach deinem Zug füllst du deine Hand wieder auf 5 Karten auf. Ungespielte Karten behältst du auf der Hand.
Das Spiel geht so lange reihum weiter, bis ein Spieler die Aktion „Das Spiel beenden“ durchführt.

Wann gemischt wird ...

Du mischst deinen Ablagestapel immer dann, wenn du eine Karte ziehen müsstest und dein Zugstapel leer ist. Musst du aufgrund der Karten „Providence“ oder „Counsellor“

mischen, dann werden diese (und die zugehörigen) Karten nicht mitgemischt, sondern werden als erste Karten des neuen Ablagestapels abgelegt.

Karten erhalten und spielen

Erhältst du eine neue Karte, so kommt diese grundsätzlich zunächst auf deinen Ablagestapel, außer die Karte selbst sagt etwas anderes. (Gilt für die Karte „Philosoph“) Genauso kommt jede von dir gespielte Karte auf deinen Ablagestapel. (Auch hier ist der „Philosoph“ die Ausnahme.)
Du kannst grundsätzlich nur ein Element einer gespielten Karte nutzen: Entweder du nutzt 1 Art der angezeigten Symbole oder den Text oder das Gebiet.
Wenn eine Aktion die Abgabe von Nahrung, Stein oder Gold erfordert, so bezahlst du das Geforderte, indem du Karten mit entsprechenden Symbolen ausspielst.

Kartenaktionen – die Überschrift des Textes gibt an, wie die Karte zu nutzen ist:

Action (Aktion) – eine solche Karte auszuspielen zählt als 1 deiner beiden Aktionen.
Free Action (Freie Aktion) – eine solche Karte auszuspielen zählt nicht als 1 deiner beiden Aktionen. Du kannst eine Freie Aktion aber nicht spielen, wenn du danach eine der Aktionen „Einen Krieg beenden“ oder „Das Spiel beenden“ durchführen möchtest.
Reserve – eine solche Karte muss in deiner Reserve liegen, um dir von Nutzen zu sein.
Benefit (Vorteil) – eine solche Karte modifiziert eine andere Aktion.

Regeln, die die Spielerplättchen betreffen

Jedes Plättchen, das du auf das Spielbrett legst, muss aus deinem Persönlichen Vorrat kommen.
Jedes Plättchen, das du vom Spielbrett zurücknimmst, kommt in deinen Persönlichen Vorrat zurück.
Du kannst grundsätzlich keine Plättchen direkt von einem Gebiet in ein anderes bewegen (Ausnahme: Straßen).
Städte auf deiner Karte „Reserve“ sind Teil deines Persönlichen Vorrats. Sie liegen auf dieser Karte, da sie auch die Kapazität deiner Reserve anzeigen.

Siegpunkte (SP)

Du zeigst deine SP mit deinem SP-Marker auf der SP-Leiste an. Diese sollte immer aktuell gehalten werden.
Wenn du ein Gebiet hinzugewinnst oder verlierst, erhältst bzw. verlierst du auch 3 SP.
Wenn du die Bedingung einer SP-Karte erfüllst, nimm dir ein SP-Plättchen von der entsprechenden Karte.
SP-Plättchen können nie verloren werden.
Weniger als 12 SP können nie angezeigt werden (siehe S. 9).

Geländeeffekte

Um Seefelder überqueren zu können, benötigst du Schiffsymbole.
Wenn du über eine Grenze mit Hügeln angreifst oder baust, kostet das 1 Nahrung bzw. 1 Stein zusätzlich.
Berge können nicht überquert werden.
Raus Gelände erhöht die militärische Stärke des Verteidigers um 1.

Aktionen

Ein Gebiet angreifen

Spieler eine Gebietskarte, die zu dem Gebiet benachbart ist, das du angreifen willst (nicht über Berge).
Spieler eine Schiffskarte(n), wenn du über Seefelder angreifst.
Spieler eine Karte mit Nahrungssymbol (zwei, wenn du über Hügel angreifst)
Spieler eine oder mehrere Karten mit Armeesymbol.
Lege entsprechend der Anzahl der gespielten Armeesymbole Armeen in das angegriffene Gebiet.

Armeen aufs Brett bringen

Spiele eine oder mehrere Karten mit Armeesymbol.
Spiele eine Karte mit Nahrungssymbol, wenn du hiermit einen Angriff verstärkst (ignoriere dabei Hügel).
Lege entsprechend der Anzahl der gespielten Armeesymbole Armeen in 1 Gebiet, das du kontrollierst oder in dem du bereits Armeen besitzt.

Armeen vom Brett abziehen

Erfordert keine Karten.
Entferne eine beliebige Anzahl Armeen aus 1 Gebiet, in dem kein Krieg stattfindet.

Schiffe aufs Brett bringen

Spiele eine oder mehrere Karten mit Schiffsymbol.
Lege entsprechend der Anzahl der gespielten Schiffsymbole Schiffe in 1 Seefeld.
Du musst wenigstens 1 Gebiet kontrollieren, das diesem Seefeld benachbart ist.

Schiffe vom Brett abziehen

Erfordert keine Karten.
Entferne eine beliebige Anzahl Schiffe aus 1 Seefeld.

Einen Krieg beenden

MUSS DIE ERSTE AKTION IN DEINEM ZUG SEIN!

Du kannst nur einen Krieg beenden, wenn eine der beteiligten Parteien siegreich sein wird.
Du musst an diesem Krieg beteiligt sein.
Berechnung der militärischen Stärke (MS) jeder Partei (bzw. des neutralen Verteidigers):
Jede Armee zählt 1 MS.
Jedes Schiff in einem benachbarten Seefeld zählt 1 MS.
Addiert ggf. Boni durch Karten in der Reserve (Cavalry, Limes, Ranger).
Eine Festung zählt 2 MS für den Verteidiger.
Rauhes Gelände zählt 1 MS für den Verteidiger.

Die MS eines neutralen Gebiets entspricht dem Wert im Kreis.
Sie erhöht sich um 4, wenn dort ein Drache ist.
Rauhes Gelände verbessert die MS nicht (bereits einberechnet).

Der Spieler, dessen MS höher ist als die jedes einzelnen anderen Spielers, siegt.

Wenn du als Angreifer gewinnst:
Entferne vorhandene Dorf-/Stadt-/Zitadellen-/Runenstein-/Drachen-Plättchen.
Lege ein eigenes Dorf in das Gebiet.
Nimm die Gebietskarte (kommt auf deinen Ablagestapel).
Hatte der Verteidiger die Gebietskarte auf der Hand, zieht er eine Ersatzkarte.

Passe die SP-Stände der beteiligten Spieler an (inklusive SP, die durch SP-Plättchen erhalten wurden).
Festungen und Straßen bleiben liegen.

Wenn du als Verteidiger gewinnst, passiert nichts.

Danach werden ALLE Armeen aus dem Gebiet entfernt.

Armeen und Schiffe kaufen

Jede Armee kostet 1 Gold.
Jedes Schiff kostet 2 Gold.
Nimm die gekauften Plättchen aus dem Allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen Persönlichen Vorrat.
Du kannst beliebig viele Plättchen kaufen.

Eine Karte dem Deck hinzufügen

Diese Aktion kannst du nur 1 x pro Zug durchführen!
Zahle 1 Gold.
Nimm 1 Fortschrittkarte aus der Auslage oder eine Karte, die du in einem früheren Zug aus deinem Deck entfernt hast. (Karte kommt auf den Ablagestapel.)

Karten in die Reserve legen

Lege maximal so viele Karten in deine Reserve, wie es deine Kapazität erlaubt.
Die Kapazität beträgt 2 plus 1 für jede Stadt bzw. Zitadelle, die du auf dem Spielbrett hast.
Karten in der Reserve sind für alle Spieler sichtbar.
Eine Karte aus der Reserve zu nehmen ist eine Freie Aktion, die nur möglich ist, wenn die Karte sofort gespielt wird.
Du kannst niemals Karten aus der Reserve zurück auf deine Hand nehmen.

Karten abwerfen

Wirf eine beliebige Anzahl Karten aus deiner Hand und/oder Reserve ab.

Karten aus dem Deck entfernen

Entferne 1 oder 2 Karten aus deiner Hand und/oder deiner Reserve und entferne sie dauerhaft aus deinem Deck. Lege sie dorthin zurück, woher sie gekommen sind.

Gönnerschaft

Nur möglich, wenn die entsprechende SP-Karte im Spiel ist.
Zahle 2 Gold und nimm 1 Siegpunktplättchen von dieser Karte.

Eine Kartenaktion durchführen

Führst du durch, wie auf der Karte beschrieben. .

Passen

Das Spiel beenden

MUSS DIE ERSTE AKTION IN DEINEM ZUG SEIN!
Erst möglich, wenn auf 4 oder mehr SP-Karten keine SP-Plättchen mehr liegen.
Alle laufenden Kriege werden beendet und ausgewertet (Verteidiger gewinnt bei Unentschieden).
Passt ein letztes Mal die SP-Stände an und prüft diese ggf.
Du musst das Spiel gewinnen, um diese Aktion durchführen zu können.

„Build“-Aktionskarte (Bauen)

Spiele die Gebietskarte des Gebiets, in dem du bauen willst.
Zahle 2 Stein, um ein Dorf zu einer Stadt auszubauen.
Zahle 1 Stein, um eine Festung zu bauen (max. 1 Festung pro Gebiet).
Zahle 2 Stein, um eine Straße zu bauen (3 Steine, wenn du über Hügel baust).
Eine Straße baust du über die Grenzen zweier benachbarter Gebiete, die du beide kontrollieren musst. Für eines der beiden Gebiete musst du die passende Gebietskarte spielen.
Nimm das entsprechende SP-Plättchen, wenn noch verfügbar.

Wenn du Gebiete mit Straßen verbunden hast, kannst du jede Gebietskarte der verbundenen Gebiete für jedes dieser Gebiete nutzen. Außerdem kannst du als Freie Aktion Armeen zwischen verbundenen Gebieten bewegen. Du kannst eine Straße nur nutzen, wenn du beide Gebiete kontrollierst.