

CHRONOS CONQUEST

Ein Spiel von Guillaume Aubrun

Für 3-6 Spieler. Spieldauer: ungefähr 4 Minuten.
Vielen Dank an Stefan Ruschel für die deutsche Übersetzung.



Spielmaterial

- 18 Sanduhren, Durchlaufzeit ungefähr 30 Sekunden (je 3 in 6 Spielerfarben)
- 129 ARCHIPEL-Karten (mit violetterm Rücken)
 - 81 INSEL-Karten, davon
 - * 33 mit dem Wert 10
 - * 23 mit dem Wert 20
 - * 17 mit dem Wert 30
 - * 6 mit dem Wert 50
 - * 2 mit dem Wert 100
 - 20 WINDRICHTUNGS-Karten (5 NORD, 5 SÜD, 5 OST, 5 WEST)
 - 10 UNGEHEUER-Karten (5 HYDRA, 5 MINOTAURUS)
 - 18 KATASTROPHEN-Karten (2 VULKANAUSBRUCH, 8 HUNGERSNOT, 8 KRIEG)
- 6 Spieler-Karten (je 1 pro Spielerfarbe)
- 30 GOTT-Karten
- 9 STADT-Plättchen
- 2 Holzmarker (für APOLLO und TROY)
- 1 Würfel (für das STADT-Plättchen KNOSSOS)
- 1 Spielbrett

Spielprinzip

In Chronos Conquest häuft man Karten an, indem man mit seinen Sanduhren Kartenstapel besetzt. Ist eine Sanduhr auf einem Stapel abgelaufen und kein weiterer Spieler befindet sich mit einer seiner Uhren auf dem Stapel, darf der Eigentümer die oberste Karte nehmen. Auf diese Weise werden Siegpunkte und Sonderfähigkeiten erlangt. Der Spieler, der zuerst entweder 200 Siegpunkte erreicht, die beiden Karten HYDRA und MINOTAURUS gesammelt oder die Bedingungen einer GOTT-Karte erfüllt hat, die zum Sieg führt, hat das Spiel gewonnen.



Spielvorbereitung

Die ARCHIPEL-Karten werden gemischt, in etwa gleich große Stapel aufgeteilt und verdeckt ausgelegt. Die Stapel werden der ARCHIPEL genannt.

Hinweis: Von nun an sollte auf jedem Stapel immer die Punkte- oder Bildseite der obersten Karte sichtbar sein.

Es werden 2 zufällige STADT-Plättchen und 6 GOTT-Karten ausgewählt und in die dafür vorgesehenen Bereiche auf dem Spielplan gelegt. Die 6 GOTT-Karten bilden den TEMPEL. Nun wählt jeder Spieler eine Farbe und nimmt sich eine entsprechende Spieler-Karte und 2 Sanduhren in dieser Farbe (im Spiel zu dritt oder viert 3 Sanduhren).

Für ungeübte Spieler

Sollten einige Mitspieler das Spiel noch nicht kennen, ist es besser, nicht alle Karten des Spiels zu verwenden. Denn sobald das Spiel einmal begonnen hat, kann es für Regelerklärungen nicht unterbrochen werden. In den ersten Partien empfiehlt es sich daher, nicht sofort mit allen Karten zu spielen, sondern nach und nach neue Karten hinzunehmen und so die Schwierigkeit langsam zu erhöhen:

1 Spiel) Nur mit INSEL-Karten

2 Spiel) Mit INSEL- und UNGEHEUER-Karten

3 Spiel) Mit INSEL-, UNGEHEUER- und WINDRICHTUNGS-Karten

4 Spiel) Mit allen ARCHIPEL-Karten (INSEL-, UNGEHEUER-, WINDRICHTUNGS- und KATASTROPHEN-Karten)

5 Spiel) Mit allen ARCHIPEL-Karten, 2 STADT-Plättchen und 6 GOTT-Karten.

Jetzt ist das Spiel komplett.



Spielverlauf

Chronos Conquest wird in Echtzeit gespielt. Es gibt keine Spielerreihenfolge. Alle spielen gleichzeitig!

Zu Spielbeginn positioniert jeder Spieler seine Sanduhren vor sich. Achtet darauf, dass sie abgelaufen sind. Bestimmt einen Spieler, der einen Countdown von 10 herunterzählt. Dann beginnt das Spiel.

Sanduhren bewegen

Ein Spieler darf nur die abgelaufenen Sanduhren seiner Farbe bewegen. Es ist ausdrücklich verboten, eine Sanduhr zu versetzen, durch die immer noch Sand läuft oder die einem anderen Spieler gehört.

Hinweis : Die einzige Ausnahme bildet das Versetzen einer Sanduhr eines anderen Spielers in die UNTERWELT (siehe „UNTERWELT“).

Sobald eine Sanduhr abgelaufen ist, hat deren Spieler folgende Möglichkeiten:
1) Die Sanduhr umdrehen und auf einen ARCHIPEL-Stapel oder ein STADT-Plättchen stellen. (Es ist erlaubt, die Sanduhr wieder auf das Feld zu stellen, das gerade verlassen wurde.)

2) Die Sanduhr vor sich stellen (weder auf den ARCHIPEL noch auf ein STADT-Plättchen), ohne sie umzudrehen.

3) Niemand ist dazu gezwungen, eine abgelaufene Sanduhr zu versetzen. Jede Sanduhr kann solange stehen bleiben, wie ihr Spieler dies will.

Bewegt ein Spieler seine Sanduhr weg von einem Stapel des ARCHIPELS, auf dem er sich allein befunden hat (auf dem keine Sanduhren anderer Spieler stehen), ist es ihm erlaubt, die oberste Karte des entsprechenden Stapels aufzunehmen und in sein KÖNIGREICH zu legen (siehe „KÖNIGREICH“).

Hinweis: Um eine Sanduhr von einem Feld wegbewegen zu dürfen, muss sie sich mindestens 30 Sekunden auf diesem Feld befunden haben. Außerdem ist es nicht verpflichtend die oberste Karte eines Stapels aufzunehmen, wenn man dies kann.

Verhandeln

Stehen zwei abgelaufene Sanduhren unterschiedlicher Spieler auf ein und demselben Stapel, blockieren die Spieler sich gegenseitig. Bewegt einer der Spieler seine Sanduhr weg vom Stapel, kann der andere im Anschluss eine Karte für sich sichern. Aus diesem Grund gibt es für keinen der Spieler einen Anreiz, seine Sanduhr wegzubewegen. Das Stehenlassen der Sanduhren kann beide Spieler gegenüber einem Dritten schwächen. Aus diesem Grund ist es ausdrücklich erlaubt, über die Auflösung einer solchen Situation zu verhandeln.

KÖNIGREICH

Wer eine Sanduhr von einem Stapel des ARCHIPELS wegbewegt, auf dem er sich allein befunden hat, darf sich die oberste Karte dieses Stapels nehmen. Ist diese Karte:

a) eine INSEL oder ein UNGEHEUER, legt sie, mit der Punkte- oder Bildseite nach oben, auf seinem persönlichen Stapel vor sich ab.

b) eine WINDRICHTUNG, legt er sie neben seinen persönlichen Stapel (NORDEN darüber, SÜDEN darunter, OSTEN rechts und WESTEN links). Nimmt er eine WINDRICHTUNG vom ARCHIPEL auf, die er bereits besitzt, wird die alte Karte mit der neuen überdeckt. Für die Endwertung spielt es keine Rolle, wie viele Karten der gleichen WINDRICHTUNG übereinanderliegen.

c) eine KATASTROPHEN-Karte, spielt er sie sofort aus (siehe „KATASTROPHEN-Karten“) und legt sie auf den Ablagestapel.

Der persönliche Stapel zusammen mit den ausgelegten WINDRICHTUNGEN bildet das KÖNIGREICH eines Spielers.

Hinweis: Die INSEL- und UNGEHEUER-Karten sollten stets so gelegt werden, dass sie als Stapel genau übereinanderliegen, sodass nur die oberste Karte offen liegt. So können die anderen Spieler zu jeder Zeit ausschließlich die oberste Karte des KÖNIGREICHS eines Spielers einsehen und die Gesamtpunktzahl nicht ablesen.



Der Ablagestapel

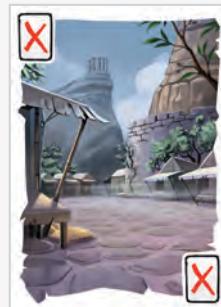
Müssen Karten abgelegt werden, werden diese offen in den dafür vorgesehenen Bereich, den Ablagestapel, gelegt.

KATASTROPHEN-Karten

Sobald ein Spieler eine KATASTROPHEN-Karte erhält, werden folgende Effekte sofort ausgelöst:



VULKANAUSBRUCH: Das Spiel endet augenblicklich. Keiner der Spieler darf weitere Karten aufnehmen. Es folgt die Endwertung (siehe „Endwertung“).



HUNGERSNOT: Der Spieler, der diese Karte ausspielt, wählt einen Gegenspieler aus. Dieser muss nun die oberste Karte seines KÖNIGREICHS auf den Ablagestapel ablegen. Die Karte HUNGERSNOT wird anschließend abgelegt.



KRIEG: Derjenige, der diese Karte ausspielt, wählt eine Sanduhr eines Gegenspielers (ohne zu berücksichtigen, ob sie durchgelaufen ist oder nicht) und stellt sie in die UNTERWELT (siehe „UNTERWELT“). Die Karte KRIEG wird anschließend abgelegt.

UNTERWELT

Sowohl die Karte KRIEG als auch einige GÖTTER und STÄDTE verleihen die Sonderfähigkeit, Sanduhren anderer Spieler in die UNTERWELT zu versetzen. Diese Aktion ist unabhängig vom Füllstand der zu versetzenden Sanduhr. Abgesehen von der Nutzung dieser Sonderfähigkeiten ist es streng untersagt, die Sanduhren anderer Spieler zu bewegen.

Die GOTT-Karte ATHENA beschützt die Sanduhren ihres Besitzers davor, in die UNTERWELT versetzt zu werden.

Beim Versetzen in die Unterwelt wird eine Sanduhr stets in den 1. Teil der UNTERWELT gestellt. Der Spieler, der die Aktion ausgelöst hat, entscheidet, ob er die Sanduhr dabei umdreht. Nach dem Ablauf der Sanduhr darf ihr Besitzer sie umdrehen und auf den 2. Teil der UNTERWELT stellen. Ist die Sanduhr dort abermals durchgelaufen, kann ihr Besitzer wieder frei über sie verfügen.



30s in die UNTERWELT 1; 30s in die UNTERWELT 2

Endwertung

Jeder Spieler zählt die Zahlenwerte der INSEL-Karten in seinem KÖNIGREICH zusammen. Dieser Wert wird nun mit der Anzahl der verschiedenen WINDRICHTUNGEN multipliziert, die er in seinem KÖNIGREICH ausliegen hat.

Beispiel einer Endwertung:



- Bei 0-1 verschiedenen WINDRICHTUNGEN bleibt der Wert unverändert.
- Bei 2 verschiedenen WINDRICHTUNGEN wird der Wert verdoppelt.
- Bei 3 verschiedenen WINDRICHTUNGEN wird der Wert verdreifacht.
- Bei 4 verschiedenen WINDRICHTUNGEN wird der Wert vervierfacht.

Spielende

Das Spiel ist augenblicklich vorbei, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- a) Ein Spieler erringt die Karte VULKANAUSBRUCH. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Siegpunkten, teilen sie sich den Sieg.
- b) Ein Spieler behauptet, 200 Siegpunkte zu haben (ist HERA im Spiel 300 Siegpunkte, für alle außer deren Besitzer). Ist dies der Fall, gewinnt er die Partie.
- c) Ein Spieler behauptet, sowohl die Karte MINOTAURUS als auch HYDRA in seinem KÖNIGREICH zu haben. Ist dies der Fall, gewinnt er die Partie.
- d) Ein Spieler erfüllt eine besondere Endbedingung durch eine der Karten: CALYPSO, CERBERUS, CYCLOPS, HESTIA, ZEUS oder das STADT-Plättchen: KNOSSOS.

Hat ein Spieler fälschlicherweise behauptet, das Spiel gewonnen zu haben, wird das Spiel fortgesetzt.

Hinweis: Um direkt eine weitere Partie Chronos Conquest zu spielen, ist es nicht notwendig, alle ARCHIPEL-Karten neu zu mischen. Es genügt, die bereits genutzten Karten sowie die obersten Karten des ARCHIPELS zu mischen und sie unter die ARCHIPEL-Stapel zu legen.

OPFERGABEN

Ein Spieler kann zu jeder Zeit eine OPFERGABE leisten, um eine GOTT-Karte zu erhalten. Dazu muss er genau so viele Karten abwerfen, wie auf der entsprechenden Karte als Kosten (linke obere Ecke der Karte) abgebildet sind. Die dafür nötigen Karten wählt der Spieler aus seinem KÖNIGREICH. Dabei darf die Reihenfolge der übrigen KÖNIGREICH-Karten nicht verändert werden.

Hinweis: Es ist ihm ausdrücklich erlaubt, mit INSEL-Karten, UNGEHEUERN und WINDRICHTUNGEN zu bezahlen.

Team-Spiel (ab 6 Spielern)

Ab sechs Spielern kann das Spiel auch in Zweierteams gespielt werden. Die Spielregeln bleiben gleich. Die Punkte verschiedener Spieler werden nicht addiert! Sobald ein Spieler gewonnen hat, wird sein Team zum Siegerteam ernannt.

GOTT-Karten

Jede GOTT-Karte verleiht ihrem Besitzer eine Sonderfähigkeit. Wer eine GOTT-Karte erhält legt sie, für den Rest der Partie und sichtbar für alle Spieler, offen vor sich ab. Der Effekt der Karte kann zu jeder Zeit und beliebig oft angewendet werden.



HADES

1) HADES (kostet 5): Befindet sich keine Sanduhr in der UNTERWELT, steht es dir frei, 2 Sanduhren (vom gleichen oder von verschiedenen Spielern) in die UNTERWELT zu versetzen. Um diese Aktion zu nutzen, müssen beide Teile der UNTERWELT leer sein.

2) ASCLEPIUS (kostet 3): Muss ein beliebiger Spieler als Effekt einer HUNGERSNOT-Karte ablegen, darfst du diese in dein KÖNIGREICH legen (egal wer die HUNGERSNOT-Karte gespielt hat).



ASCLEPIUS



SPHINX

3) SPHINX (kostet 3): Deine Sanduhren auf STADT-Plättchen, zählen bei der Endwertung jeweils 50 Punkte (multipliziert mit der Anzahl der WINDRICHTUNGS-Karten für dich).

4) ZEUS (kostet 8): Du gewinnst sofort das Spiel.



ZEUS



CALYPSO

5) CALYPSO (kostet 2): Befinden sich mindestens 5 verschiedene Karten in deinem KÖNIGREICH, gewinnst du sofort das Spiel.

6) HERMES (kostet 4): Tausche eine sichtbare Karte aus dem KÖNIGREICH eines Gegenspielers (eine WINDRICHTUNG oder die oberste Karte des persönlichen Stapels) gegen eine beliebige Karte aus deinem KÖNIGREICH.



HERMES



HELIOS

7) HELIOS (kostet 2): Die INSEL-Karten in deinem KÖNIGREICH mit den Werten 10 und 20 zählen bei der Endwertung jeweils 30 Punkte (multipliziert mit der Anzahl der WINDRICHTUNGS-Karten).



ATHENA

8) ATHENA (kostet 2): Deine Sanduhren können nicht in die UNTERWELT versetzt werden.

9) AEOLUS (kostet 3): Diese Karte gilt bei der Endwertung als eine beliebige WINDRICHTUNG.



AEOLUS



ARES

10) ARES (kostet 2): Du darfst deine Sanduhren auch auf das KÖNIGREICH eines Gegenspielers stellen und erhältst Karten, als würden diese Stapel zum ARCHIPEL gehören. Betroffene Spieler können sich dagegen wehren, indem sie selbst eine ihrer Sanduhren auf die besetzte Karte in ihrem KÖNIGREICH stellen. Das Besetzen des KÖNIGREICHS eines Spielers hält diesen nicht davon ab, weitere Karten vom ARCHIPEL in sein KÖNIGREICH zu legen.

11) CYCLOPS (kostet 5): Du gewinnst sofort, wenn du eine UNGEHEUER-Karte (HYDRA oder MINOTAURUS) besitzt.



CYCLOPS



APOLLO

12) APOLLO (kostet 1): Nimm diese GOTT-Karte, um sofort den APOLLO-Marker auf eine andere GOTT-Karte zu legen. Diese Karte ist nun für dich reserviert und kann ausschließlich von dir (nach den normalen Regeln) durch OPFERGABEN erhalten werden. Du erhältst den APOLLO-Marker im Anschluss nicht zurück - die Fähigkeit kann also nur ein Mal genutzt werden.

13) CASSANDRA (kostet 3): Sobald nur noch eine GOTT-Karte ausliegt, darfst du sie dir sofort nehmen, ohne die Kosten zu bezahlen. Davon ausgenommen sind Karten, auf denen sich der APOLLO-Marker befindet (es sei denn du selbst besitzt APOLLO).



CASSANDRA



DEMETER

14) DEMETER (kostet 3): Du darfst dir jede INSEL-Karte mit dem Wert 10 vom ARCHIPEL nehmen, sofern keine Sanduhr darauf steht. Steht eine Sanduhr auf einer INSEL-Karte mit dem Wert 10 eines ARCHIPEL-Stapels, darfst du sie in die UNTERWELT stellen.

15) APHRODITE (kostet 4): Deine Siegpunktzahl wird verdoppelt.



APHRODITE



16) PAN (kostet 4): Jede deiner GOTT-Karten (PAN eingeschlossen) zählt bei der Endwertung 50 Punkte (multipliziert mit der Anzahl der WINDRICHTUNGS-Karten für die Endwertung).



17) HECATE (kostet 2): Immer wenn du eine KATASTROPHEN-Karte auslöst, kannst du anstatt ihres Effekts den einer beliebigen anderen KATASTROPHEN-Karte nutzen.



23) HESTIA (kostet 4): Hast du 3 gleiche Karten in deinem KÖNIGREICH, gewinnst du sofort das Spiel.



24) CHRONOS (kostet 3): Nimm dir eine Sanduhr einer nicht gewählten Farbe aus der Schachtel. Du kontrollierst diese zusätzliche Sanduhr bis zum Ende der Partie. Beim 6-Spieler-Spiel wird der GOTT CHRONOS nicht verwendet.



18) GAIA (kostet 2): Du darfst anderen Spielern ohne deren Zustimmung GOTT-Karten für den üblichen Preis abkaufen. Dies gilt nicht als OPFERGABE und ist nicht von den Sonderfähigkeiten der STADT-Plättchen DELPHI und OLYMPIA betroffen. Der Gegenspieler verliert sofort die Sonderfähigkeit der GOTT-Karte und der neue Besitzer kann sie sofort nutzen. (So verliert der ARES-Besitzer sofort die Fähigkeit, Sanduhren auf die KÖNIGREICHE anderer Spieler zu stellen, wenn ihm durch GAIA der GOTT ARES abgekauft wird. Kauft er mit GAIA den GOTT CHRONOS von einem anderen Spieler erhält er sofort die Kontrolle über die zusätzliche Sanduhr.)



25) CHARON (kostet 1): Ist eine deiner Sanduhren im 1. Teil der UNTERWELT abgelaufen, darfst du sie zurücknehmen, ohne den 2. Teil der UNTERWELT zu durchlaufen.



26) PERSEPHONE (kostet 2): Jede deiner Sanduhren, die sich im 1. oder 2. Teil der UNTERWELT befindet, zählt bei der Endwertung 50 Punkte (multipliziert mit der Anzahl der WINDRICHTUNGS-Karten).

19) URANUS (kostet 3): Lege eine Karte aus deinem KÖNIGREICH auf den Ablagestapel, um eine Sanduhr eines beliebigen Spielers in die UNTERWELT zu stellen.



27) ERINYES (kostet 1): Befindet sich eine deiner Sanduhren als einzige in der UNTERWELT, darfst du eine Sanduhr, die sich nicht in der UNTERWELT befindet, in die UNTERWELT versetzen.



20) ARTEMIS (kostet 2): Jede UNGEHEUER-Karte (sowohl HYDRA als auch MINOTAURUS) in deinem KÖNIGREICH zählt bei der Endwertung 100 Punkte (multipliziert mit der Anzahl der WINDRICHTUNGS-Karten).



28) CERBERUS (kostet 3): Befinden sich mindestens 3 Sanduhren in der UNTERWELT (nicht notwendigerweise im selben Teil), gewinnst du sofort das Spiel.

21) EROS (kostet 4): Befinden sich deine beiden Sanduhren auf demselben Stapel des ARCHIPELS, darfst du jede weitere Sanduhr auf diesem Feld in die UNTERWELT versetzen.



29) HERA (kostet 3): Alle anderen Spieler müssen nun 300 Punkte bei der Endwertung erringen, um zu gewinnen. Die weiteren Siegbedingungen bleiben unberührt.



22) EOS (kostet 1): Jeder Spieler, der eine beliebige Sanduhr umwirft, muss dir eine der Karten aus seinem KÖNIGREICH geben. Falls der Spieler keine Karten in seinem KÖNIGREICH haben sollte, passiert sonst nichts.

POSEIDON (kostet 2): Lege eine Karte aus deinem Königreich ab (zusätzlich zu der normalen OPFERGABE, um die GOTT-Karte zu erhalten), um alle anderen Spieler zu zwingen alle ihre WINDRICHTUNGS-Karten abzuwerfen. Dieser Effekt kann beliebig oft ausgelöst werden, dazu muss jedes Mal erneut eine Karte abgelegt werden.



STADT-Plättchen

Sanduhren können auch auf STADT-Plättchen gestellt werden, sofern nicht bereits weitere Sanduhren auf dem jeweiligen STADT-Plättchen stehen. Es darf niemals mehr als eine Sanduhr auf einem STADT-Plättchen stehen! Ist eine Sanduhr auf einem STADT-Plättchen abgelaufen, kann der Spieler sie entweder weiterbewegen oder sie stehen lassen.

Sonderregel für den Spielbeginn: Es ist verboten, ein STADT-Plättchen zu besetzen, sofern noch nicht alle Sanduhren mindestens einmal eingesetzt wurden.

STADT-Plättchen können nicht von den Spielern aufgenommen oder versetzt werden. Steht die Sanduhr eines Spielers auf einem STADT-Plättchen, darf er, unabhängig vom Füllstand der Sanduhr, dessen Sonderfähigkeit nutzen. Eine Ausnahme bildet MYCENAE, dessen Effekt beim Verlassen des STADT-Plättchens eintritt. Die STADT-Plättchen besitzen folgende Sonderfähigkeiten:



1) ATHENS: Eine Sanduhr auf ATHENS zählt 50 Punkte (multipliziert mit der Anzahl der WINDRICHTUNGS-Karten) bei der Endwertung.

2) ALEXANDRIA: Eine Sanduhr auf ALEXANDRIA zählt bei der Endwertung wie eine weitere WINDRICHTUNGS-Karte. (Du darfst dir die Richtung aussuchen.)



3) DELPHI: Steht eine deiner Sanduhren auf DELPHI, darfst du bei einer OPFERGABE stets eine Karte weniger für einen GOTT bezahlen als angegeben.

4) RHODES: Steht eine deiner Sanduhren auf RHODES, darfst du beliebig oft eine Karte aus deinem KÖNIGREICH ablegen, um eine Sanduhr in die UNTERWELT zu versetzen.

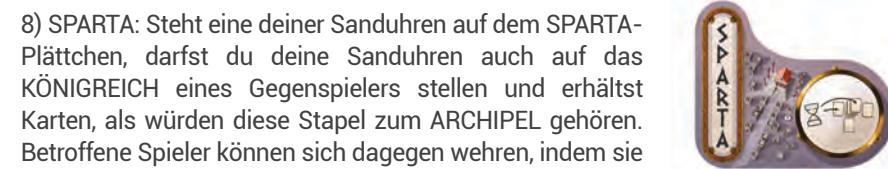


5) MYCENAE: Immer wenn du MYCENAE mit einer deiner Sanduhren verlässt, stelle eine Sanduhr eines Gegenspielers auf das MYCENAE-Plättchen (du wählst, ob du diese dabei umdrehst oder nicht).

6) OLYMPIA: Ist OLYMPIA im Spiel, kann ausschließlich der Spieler OPFERGABEN leisten, der eine Sanduhr auf dem OLYMPIA-Plättchen stehen hat.



7) TROY: Ist TROY im Spiel, legt beim Spielaufbau den TROY-Marker auf den ARCHIPEL-Stapel mit dem größten Wert. Es ist nicht erlaubt, von diesem Stapel ARCHIPEL-Karten zu nehmen. Steht ein Spieler eine seiner Sanduhren auf das TROY-Plättchen, darf er, solange diese auf dem Plättchen steht, den TROY-Marker auf beliebige andere Stapel des ARCHIPELS versetzen.



8) SPARTA: Steht eine deiner Sanduhren auf dem SPARTA-Plättchen, darfst du deine Sanduhren auch auf das KÖNIGREICH eines Gegenspielers stellen und erhältst Karten, als würden diese Stapel zum ARCHIPEL gehören. Betroffene Spieler können sich dagegen wehren, indem sie selbst eine ihrer Sanduhren auf die besetzte Karte in ihrem KÖNIGREICH stellen. Das Besetzen des KÖNIGREICHS eines Spielers hält diesen nicht davon ab, weitere Karten vom ARCHIPEL in sein KÖNIGREICH zu legen.



9) KNOSSOS: Legt den dem Spiel beiliegenden Würfel bereit. Stellst du eine deiner Sanduhren zum ersten Mal auf das KNOSSOS-Plättchen, nimm dir den Würfel und lege ihn mit der 1-Seite vor dich ab. Ist die Sanduhr abgelaufen, drehe die Sanduhr um und drehe den Würfel auf die 2-Seite. So kann der Würfel bis auf seine 6-Seite gedreht werden. Ist deine Sanduhr abgelaufen und der Würfel zeigt die Augenzahl 6, gewinnst du augenblicklich das Spiel. Verlässt deine Sanduhr das STADT-Plättchen, weil es beispielsweise in die UNTERWELT versetzt wird, und ein anderer Spieler besetzt KNOSSOS, nimmt dieser sich den Würfel, dreht in auf die 1-Seite und legt ihn vor sich ab.

Weitere Punkte

1) Die Sackgasse: Alle Sanduhren sind durchgelaufen und niemand möchte sie versetzen. In dem Fall kann jeder der Spieler beginnen, von 10 herunter zu zählen. Ist der Countdown abgelaufen, bevor eine weitere Karte genommen wurde, endet das Spiel und die Endwertung findet statt.

2) Während des Spiels kann sich jeder der Spieler die Karten seines KÖNIGREICHS ansehen, ohne sie umzusortieren. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die Gegenspieler stets nur die oberste Karte des Stapels sehen können, um den eigenen Punktestand nicht zu verraten.

3) Es ist wichtig, dass alle Mitspieler fair spielen und ihre Sanduhren erst versetzen, wenn sie vollständig durchgelaufen sind.

4) Es ist verboten, eine Karte zu nehmen, auf der sich die Sanduhr eines Gegenspielers befindet. In manchen Fällen muss man schnell agieren, um sich eine Karte zu sichern, bevor ein Gegenspieler erneut eine Sanduhr auf die Karte stellt.