

Das Spiel verläuft über 5 Runden zu je 4 Phasen.

1 - Kartenphase:

Jeder Spieler erhält 3 neue Karten - es gibt kein Handlimit.

- ◆ Jeder Spieler zieht 1 VÖLKER-Karte von seinem Stapel.
Ist der Stapel aufgebraucht, gibt es keine weiteren Völker-Karten.
- ◆ Deckt X Karten vom ALLGEMEINEN Stapel auf. X = Spielerzahl +1.
Im Uhrzeigersinn beginnend ab Startspieler nimmt jeder Spieler 1 Karte auf.
Übrige Karte = auf Ablagestapel.
- ◆ Deckt erneut X Karten vom ALLGEMEINEN Stapel auf. X = Spielerzahl +1.
Gegen U-Sinn ab dem Spieler, der zuletzt 1 Karte nahm, nimmt jeder Spieler 1 Karte auf. Übrige Karte = auf Ablagestapel.
- ◆ Ist der Stapel der allgemeinen Karten leer, dann Ablagestapel mischen.

2 - Ertragsphase:

*Es gibt Waren, beginnend beim Startspieler und dann reihum.
Nicht genutzte Dinge gehen zum Rundenende verloren.*

◆ **Produktion:**

- a. Grund-Produktion: Lt. eigener Völkertafel erhält man eine Auswahl aus Holz, Arbeitern, Gold, Zerstörungs- und Verteidigungs-Plättchen, Steinen.
Erhält man Karten, darf man sie vom Völkerstapel oder allg. Stapel nehmen.
Siegpunkte werden direkt abgetragen.
- b. Orte: Gebaute Produktions-Orte bringen Ertrag.

◆ **Handelsabkommen:**

Ausgelegte Handelsabkommen-Karten liefern nun je 1 bestimmte Ware.

3 - Aktionsphase:

Eine von 5 Aktionen machen oder passen.

- ◆ Beginnend beim Startspieler und dann immer reihum im U-Sinn führt man je GENAU 1 Aktion aus oder PASST. Es geht solange, bis alle gepasst haben.

PASSEN:

- ◆ Der Spieler hat keine Aktion mehr in dieser Phase.
- ◆ Der Spieler ist geschützt vor Angriffen seitens der Mitspieler.

ORT BAUEN:

- ◆ 1 Karte (Völker/allgemein) aus der Hand an eigene Völkertafel anlegen.
- ◆ Baukosten (oben links auf Karte) zahlen.
- ◆ Es gibt 3 Anlegereihen an der Völkertafel. Symbole beachten.
Völker-Orte immer links anlegen, allgemeine Orte rechts.



Produktions-Ort gebaut = sofort die Waren erhalten, die er produziert.
Manche Orte bringen einmalig eine Bauprämie.



Fähigkeiten-Orte gebaut = permanente Sonderfähigkeiten



Aktions-Orte gebaut = Nutzung bei Abgabe best. Waren auf die Karte.

HANDELSABKOMMEN TREFFEN:

- ◆ 1 VÖLKER-Karte aus der Hand an eigene Völkertafel anlegen.
- ◆ Kosten für Handelsabkommen einmalig: 1 Nahrung
- ◆ Unten auf der Karte steht, was sie liefert. Sofort den Ertrag 1mal nehmen.
- ◆ Die Karte um 180 Grad drehen und so unter Völkertafel (oberer Rand) legen, dass nur noch der Ertrag sichtbar ist.

ZERSTÖREN:

- ◆ ENTWEDER 1 allgemeine Karte aus eigener Hand zerstören:

- .. Karte wählen und 1 Zerstörungs-Plättchen abgeben.
- .. Waren aus allg. Vorrat nehmen lt. Zerstörungsfeld der Karte.
- .. Karte auf Ablagestapel legen.

- ◆ ODER 1 Mitspieler-Ort zerstören:

- .. Eine allgemeine Karte bei einem beliebigen Mitspieler wählen.
Jedoch gilt: Japanische Völker-Orte können auch zerstört werden.
- .. Gib 2 Zerstörungs-Plättchen ab (ggf. sind es auch mehr).
- .. Waren aus allg. Vorrat nehmen lt. Zerstörungsfeld der Karte.
Zerstörte Japanische Völker-Karten sind aber abzuwerfen.
- .. Der Ort vor dem Mitspieler wird auf Rückseite gedreht = Fundament*.
- .. Geschädigter Mitspieler erhält 1 Holz aus allgemeinem Vorrat.

AKTIONS-ORT AKTIVIEREN:

- ◆ Einen eigenen Aktions-Ort (!) wählen.
- ◆ Verlangte Waren aus eigenem Vorrat nehmen und auf den Ort legen.
 - ▼ Erlaubt Ort 2 Aktivierungen/Runde kann man diese direkt in einem Zug
 - oder auch je 1mal in 2 Zügen machen.
- ◆ Die Waren auf dem Ort gehören dem Spieler nicht mehr.
- ◆ Aktion der Karte ausführen.

ARBEITER gegen Rohstoffe oder Karten TAUSCHEN:

- ◆ In einem Zug dürfen folgende Tauschhändler beliebig oft erfolgen:
- ◆ Man muss aber sofort die Anzahl dieser Händler ansagen.
 - .. 2 Arbeiter abgeben + 1 belieb. Rohstoff (Holz, Stein, Nahrung) nehmen.
 - .. 2 Arbeiter abgeben + 1 Völker-Karte / allg. Karte ziehen.

4 - Aufräumphase:

Sie findet nach der letzten Runde nicht statt.

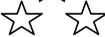
- ◆ Lagerfähigkeiten der eigenen Völkertafel nutzen.
- ◆ Alle genutzten/ungenutzten Rohstoffe, Arbeiter, Gold, Zerstörungs- und Verteidigungs-Plättchen ABWERFEN, die nicht lagerbar sind. Samurai bleiben an ihren Orten.
- ◆ Waren ABWERFEN, die zum Aktivieren von Aktions-Orten genutzt wurden.
- ◆ Startspieler-Plättchen nach LINKS weitergeben.
- ◆ Rundenzähler-Plättchen 1 Position nach unten setzen.

Allgemeine Regeln:

- ◆ Gold ersetzt jeden Rohstoff - aber nicht umgekehrt.
- ◆ Verboten: Im eigenen Vorrat Rohstoffe und Gold gegeneinander tauschen.
- ◆ Kartentexte gelten vor allgemeinen Regeln.
- ◆ Rohstoffe, Arbeiter, Plättchen im eig. Vorrat müssen stets gut sichtbar sein.
- ◆ Das Verteidigungs-Plättchen erhöht erforderliche Anzahl von Zerstörungs-Plättchen um 1 auf dem allgemeinen Ort, wo es platziert wurde.
 - Man kann es jederzeit in seinem Zug (dann unverrückbar) platzieren.
- ◆ Der Vorrat ist unbegrenzt. Ggf. Vervielfältigungs-Plättchen einsetzen.

SPIELENDENDE:

Zu den bereits abgetragenen Punkten kommen dazu:

- ⇒ je 1 Punkt je gebautem allgemeinen Ort 
- ⇒ je 2 Punkte je gebautem Völker-Ort 
- ⇒ Die japan. Orte "Schrein" und "Tor" sind ggf. weitere Punkte wert.

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

Patt: Unter den Beteiligten entscheidet höhere Summe der übrigen Arbeiter + Rohstoffe. Danach zählen übrige Handkarten. Ansonsten gibt es mehrere Sieger.

Erläuterungen zu den Japanern:

Samurai einsetzen:

- ◆ Wer die Japaner spielt, darf jederzeit im eigenen Zug X Arbeiter vor eigenen Völker-Karten in eig. Auslage stellen (max. 1 Arbeiter/Karte).
- ◆ Diese Arbeiter sind nun Samurai. Man kann sie nicht mehr versetzen.
- ◆ Wer einen Ort mit einem Samurai zerstören will, muss 1 Zerstörungs-Plättchen mehr aufwenden.
- ◆ In der Aufräumphase bleiben die Samurai an ihren Orten.
- ◆ Wird ein Ort mit Samurai zerstört, kommt der Samurai dort in den allgemeinen Vorrat.

Wie legt man Karten an seiner Völkertafel an?

Völker-Orte LINKS davon, allgemeine Orte RECHTS davon.
Entsprechend ihrer Symbole sind Karten oben, mittig oder unten anzulegen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 17.10.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de