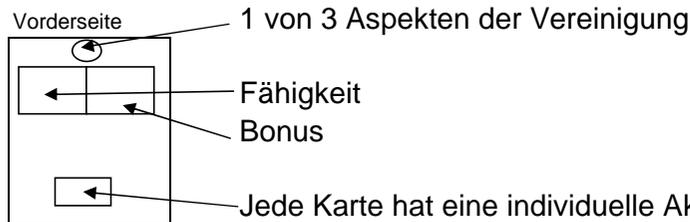


Man spielt 5 Runden zu je 3 Phasen in gleicher Reihenfolge.

Phase 1 - Karten ziehen:

- ◆ Jeder Spieler zieht je 2 Karten von jedem der 3 Stapel auf seine Hand.



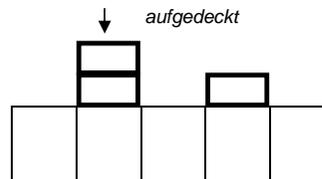
- ◆ Die Rückseite zeigt an, ob die Karte mit Schrift, Währung (Münzen) oder Gesetzgebung (3 Schriftrollen) assoziiert (verknüpft) ist.

Phase 2 - Karten ausspielen:

- ◆ Beginnend mit Startspieler und dann im Uhrzeigersinn MUSS jeder Spieler, einer nach dem anderen, jeweils genau 1 Karte von seiner Hand spielen.
- ◆ Damit ist auch eine Aktion verbunden. Man spielt solange, bis alle Spieler alle ihre Karten gespielt haben. Danach endet diese Phase.

Die Aktion ist entweder eine **Vereinigungs-Aktion**:

- ◆ Die Karte legt man offen an eine der Regionen auf seinem Spieler-Tableau, die obere Hälfte mit Symbolen sichtbar. Limit je Region: 3 Karten
Einmal angelegte Karten sind nicht mehr bewegbar.
- ◆ Ist die angelegte Karte die 1. / 2. / 3. in der Region, nimmt man sich 1 / 2 / 3 Wert-1-Oktagone in der Farbe der gerade gespielten Karte. Jedes nicht verfügbare Oktagon bringt dem Spieler sofort 1 SP.
- ◆ **Unruhe-Stärke** zeigt man mit einem schwarzen Würfel auf seinem Tableau an, d.h., in jeder Region von links nach rechts. Die 2. angelegte Karte in einer Region erhöht Unruhe-Stärke um 1. Die 3. angelegte Karte in einer Region erhöht Unruhe-Stärke um 2. Aktion ist nicht möglich, wenn Unruhe über Maximum der Region zöge.



ODER eine **HOF-Aktion**:

- ◆ Der Spieler legt die Karte im Hof-Bereich des Spielplans ab. Die 1. abgelegte Karte wird aufgedeckt auf das Karten-Feld gelegt. Weitere Karten kommen darauf und bilden so einen Stapel.
- ◆ Der Spieler MUSS 1 der 6 Hof-Aktionen ausführen. Dazu sagt er an, welche Aktion er machen möchte (und kann).
! Jede Aktion ist mit jeder Karte möglich. Die Fähigkeit, Farbe oder Aktivierungszahl spielt dabei keine Rolle.



- ◆ 1 Beamten aus eig. Vorrat (rot/grau/weiß) auf eig. Tableau in Gouverneursbereich (GB) - also oberer Teil der Region - einer beliebigen Region setzen.
- ◆ Kein Limit an Farben/Anzahl.

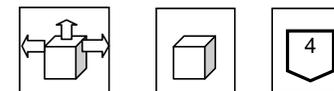
1-3 Versetzungspunkte ausgeben:
 1 VP = 1 Beamten vom GB in GB einer angrenz. Region setzen.
 1 VP = 1 Beamten vom Arbeiter-Bereich (AB) - also unterer Teil - auf freies Feld eines angrenz. AB setzen. Vorbeiziehen an besetzten AB-Feldern = 1 VP.
 1 VP = 1 Beamten aus AB in GB derselben Region ziehen.
 0 VP = 1 Beamten aus GB in AB derselben Region ziehen.
 Die 3 VP können auf 1-x Beamte verteilt werden.



- ◆ 1 Beamten jeder der 3 Farben aus GB genau einer Region in den eigenen Vorrat nehmen.
- ◆ 1 Gouverneur aus eig. Vorrat in entspr. Region auf Spielplan auf Feld eig. Wahl einsetzen bzw. daneben postieren, wenn alle Felder belegt sind.
- ◆ BONUS des Feldes erhalten.



1-2 Arbeiter in 1 Region anwerben. Je dort im AB sitzenden Beamten nun 1 Arbeiter aus allg. Vorrat in diesen AB legen. In der Region steigt Unruhe um 1. Unruhe-Limit beachten!
Jederzeit: 0 VP = 1 Beamten aus GB in AB derselben Region ziehen.



- ◆ Ist ein Würfel auf Unruheleiste der Region, geht dieser in den Spielervorrat zurück. Unruhe=0

Angrenzend = durchgezogene Linie zwischen 2 Regionen. Eine Mauer gilt nicht als angrenzend.



1 Mauer errichten
auf Hauptspielplan



1 Palast errichten
auf Hauptspielplan

- ◆ Es gibt 3 Mauer-Bereiche (Symbole).
- ◆ Jeder Bereich hat 2 Sektionen mit je 1 Mauer-Plättchen.
- ◆ Man wählt eine Sektion aus.
- ◆ Dann nimmt man 1 Mauer aus eig. Vorrat + setzt sie auf ein freies Feld auf einem Mauer-Plättchen. Limit: 1 Mauer/Spieler je Sektion.
- ◆ 1-3 Arbeiter abgeben. Das Feld hat 1-3 Balken zwecks Kennzeichnung. Jeder Arbeiter muss aus einer and. Region stammen.
- ◆ Zum Spielende bringen Mauern SP.

Karten-Fähigkeiten nutzen:

- ◆ Nach Ausführung einer Hof-Aktion sind ggf. zusätzlich die Fähigkeiten 1 oder mehrerer Karten nutzbar, die man an seinem Tableau liegen hat.
- ◆ Zur Nutzung einer Karte sind 2 Bedingungen zu erfüllen:
 - a) Die gespielte Karte im Hof-Bereich hat die passende Aktivierungszahl.
 - ➔ Die Fähigkeiten "1 Mauer errichten / 1 Palast errichten / Arbeiter anwerben" erfordern eine **höhere** Aktivierungszahl der aktuellen Karte im Hof ggü. der darunter liegenden Karte.
 - ➔ Die Fähigkeiten "1 Beamten in Dienst stellen / 1 Gouverneur einsetzen" erfordern eine **niedrigere** Aktivierungszahl der aktuellen Karte im Hof ggü. der darunter liegenden Karte.
 - ➔ Gibt es noch keine untere Karte, geht jede Aktivierungszahl.
 - ➔ Die Fähigkeit "Beamte versetzen" ist mit keiner Karte verknüpft.
 - b) Der Spieler nutzt nur die Kartenfähigkeiten der Karten an seinem Tableau, die das Symbol der **ausgeführten** Hof-Aktion haben.
- ◆ Kann man keine Karte am eigenen Tableau aktivieren, **endet der Zug** nach der Ausführung der Hof-Aktion.
- ◆ Der Spieler wählt die Reihenfolge der Fähigkeiten.
- ◆ Das Nutzen der Fähigkeit bringt den angegebenen Bonus der Karte.
- ◆ Steht der schwarze Würfel ganz rechts in einer Region, kann man dort die Fähigkeiten der Karten nicht nutzen.

- ◆ Man wählt eine Region X aus. Steht der Würfel der Unruhe-Leiste dort über/rechts vom Symbol "kein Palastbau", ist dort kein Palast baubar.
- ◆ 2 Arbeiter aus Region X + 1 Arbeiter einer anderen Region in allg. Vorrat geben.
- ◆ 1 eig. Palast vom Vorrat auf freies Feld der Region X setzen.
- ◆ Falls vorrätig, nun 1 Wert-3-Oktagon eig. Wahl vom Plan nehmen und vor sich stellen.
- ◆ 0-15 SP erhalten, je nach Anz. Karten an eigenem Tableau.

Phase 3 - Belohnungen:

= Belohnungs-Leiste

- ◆ Haben alle Spieler ihre 6 Karten gespielt, gibt es Belohnungen in der Reihenfolge (Zeile) "Schrift", "Währung" und dann "Gesetzgebung", je nach Runde (1 - 5) unterschiedlich in ihrer Art:

1	2	3	4	5	

Belohnungs-Tableau

- ◆ Jeder Spieler zählt die Werte seiner elfenbeinf. Schrift-Vereinigungs-Oktagone zusammen. Kleine Oktagon = 1 Punkt, große = 3 Punkte.
- ◆ Wer höchste Summe (mind. 1) für Schrift hat, sagt, ob er die Belohnung akzeptiert/passen will.

Akzeptieren = alle elfenbeinfarbenen Oktagon abgeben, Wert-1-Oktagone kommen in allg. Vorrat, Wert-3-Oktagone auf Spielplan. Der Spieler nimmt die angegebene Belohnung und setzt seine Scheibe auf das entsprechende Feld des Belohnungs-Tableaus.
Passen = Oktagon behalten. Scheibe belassen, wo sie ist. Nach dem Passen kann der zweitbeste Spieler ebenfalls zwischen Akzeptieren und Passen wählen usw. bis ein Spieler akzeptiert hat.

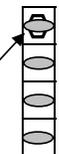
- ◆ **Genauso** wie oben geschildert, werden auch die Belohnungen für **Währung** und **Gesetzgebung** abgehandelt.
- ◆ Die Spieler-Scheibe zieht immer auf zuletzt erhaltene Belohnung.
- ◆ **PATT bei Wert-Ermittlung**: Es entscheidet Position der Scheiben auf der Belohnungs-Leiste von oben nach unten. Danach zählt die Position der Scheiben in der Spalte der aktuellen Runde.

	1	2	3	4	5	
Rang 3						
Rang 4						

Beispiel eines Patts

in Runde 1

Nach Abhandlung aller 3 Aspekte setzt man alle Scheiben in neuer Reihenfolge auf die Leiste: Wer ganz oben liegt, wird neuer **Startspieler**.



- ◆ **Rundenzähler** um 1 Position weiterbewegen auf eine neue Runde. Nach Runde 5 endet das Spiel.

AUFTRÄGE:

- ◆ Rechts auf dem Spielplan findet man 2 Sektionen des Aufträge-Bereichs.
- ◆ Jedes Auftrags-Plättchen zeigt 2 - 4 Symbole.
- ◆ Um einen Auftrag zu erfüllen, muss man mind. 1 entsprechende Spielfigur auf dem Spielbrett an jedem durch die Symbole angezeigten Ort besitzen.
- ◆ Hat man in Phase 2 seinen regulären Zug (jeweils nach 1 Aktion) beendet, kann man 1 - x Aufträge erfüllen. Auch in Phase 3 nach Akzeptanz einer Belohnung kann man Aufträge erfüllen.
- ◆ Für jeden erfüllten Auftrag legt man 1 seiner Scheiben auf das erste freie Feld (von links nach rechts) in der entsprechenden Leiste.
- ◆ Jedes Feld trägt nur 1 Scheibe.
- ◆ Jeder Spieler darf max. 1 Scheibe in jeder Leiste liegen haben.

Alle Spielmaterialien im Besitz der Spieler müssen für alle anderen Spieler sichtbar sein.

Hauptspielplan = großes allgemeines Spielbrett

**Beispiel dazu:* AZ = Aktivierungszahl

- ◆ Als Hof-Aktion wurde z.B. "Arbeiter anwerben" gewählt (z.B.: AZ 90). Die Fähigkeit der Karte ist hier egal.
- ◆ Die vorherige Karte im Hof hat die AZ 77.
- ◆ Am Tableau des Spielers liegen 3 Karten, die links oben das Symbol für die Fähigkeit "Arbeiter anwerben" tragen.
- ◆ Jede dieser Karten kann genutzt werden, da der Spieler die Vorgabe für den Bonus (Aktivierungszahl höher als bisherige AZ) erfüllt hat.

Spielende:

Nach der 5. Runde endet das Spiel und es gibt noch Siegpunkte für ...

- ➔ Mehrheiten der Gouverneure in jeder der Regionen:
Jede Region wird einzeln gewertet.

Meiste Gouverneure = 9 SP + 3 SP für jeden eigenen Gouverneur in der Region

Patt: Die Beteiligten teilen sich die SP (abgerundet).

Beispiel: Rot, Gelb und Violett haben je 1 Gouverneur = (9+3)/3, also 4 SP für jeden.

Beispiel: Rot hat 2 Gouverneure, Blau 1. Rot erhält 9+3+3 = 15 SP.

- ➔ Mehrheiten der Vereinigungs-Oktagone für jeden der 3 Aspekte:

Meiste Schrift-Oktagone = 5 SP

Meiste Währungs-Oktagone = 6 SP

Meiste Gesetzgebungs-Oktagone = 7 SP

Patt: Es entscheidet die Belohnungs-Leiste von oben nach unten.

- ➔ Scheiben in den Aufträge-Sektionen:

Für jede Sektion prüft jeder Spieler, ob er 1, 2 oder 3 Scheiben dort liegen hat.

1 Scheibe = SP, wie unter Scheibe angezeigt.

2 Scheiben = doppelte SP der unter den Scheiben angezeigten SP.

3 Scheiben = dreifache SP der unter den Scheiben angezeigten SP.

- ➔ Mauern auf dem Spielplan:

Es kommt auf Position der Mauer und Erfüllungsgrad verknüpfter Bedingungen an. Details findet man auf Seite 16 der Spielregel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.03.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de