

## After the Flood

### SPIELRUNDENABLAUF

#### 1. Rohstoffe und Arbeiter sammeln.

- 8 Arbeiter aus allgemeinem in eigenen Vorrat.
- Getreide und Textil lt. Tabelle (abhängig von relativer Anzahl eigener Arbeiter auf Bewässerungs- bzw. Webereifeld).

■ *Spieler mit Stadt in Ur 1 Textil zusätzlich.*

-----[2. Niedergang.] Nur in 2. und 4. Spielrunde.-----

- Jeder Spieler entfernt 1 eigenen Arbeiter aus jedem Nicht-Sumerergebiet, alle Arbeiter aus Dilmun.
- Der/die Spieler mit meisten Arbeitern im Bewässerungs- u. Webereifeld reduzieren ihre Arbeiter dort jeweils auf 2, die anderen Spieler entfernen dort ebenso viele ihrer Arbeiter.

#### 3. Spieleraktionen.

In gegebener Reihenfolge jeweils 1 beliebige Aktion. Phasenende, wenn alle gepasst haben.

#### 4. Spielerreihenfolge bestimmen.

Neue Spielerreihenfolge anhand der dafür ausgegebenen Rohstoffe, bei Gleichstand bleibt vorherige relative Reihenfolge bestehen.

#### 5. Siegpunkte (SP).

- 2 SP pro Gebiet mit eigener Armee.
  - SP pro gerade vergrößerter Stadt lt. Tabelle.
- *Spieler mit Stadt in Nippur 3 SP pro Sumerergebiet mit eigener Armee.*

#### 6. Ende der Spielrunde.

- Alle Armeen vom Spielplan und alle Armeen und Arbeiter aus eigenem zurück in allgemeinen Vorrat.
- Alle Rohstoffe von Ablage für Passen und Armeeausrüstung zurück in allgemeinen Vorrat. Spielrundenmarker vorsetzen.
- Arbeiter in Schreibstuben und Werkzeugmachern von rechts nach links setzen.

### SPIELERAKTIONEN

► **Stadt bauen.** Eigene Stadt in leeres (*Ausnahme:* eigene Armee) Sumerergebiet setzen.

■ *Sonderregel Stadt in Eridu und Uruk.*

**Arbeiter einsetzen.** 1 Rohstoff zahlen, dafür Anzahl Arbeiter aus eigenem Vorrat  $\equiv$  Wert des Rohstoffes entweder in 1 Nicht-Sumerer Gebiet oder in 1 Arbeitsfeld setzen. **SCHREIBER** kann 1 weiteren Arbeiter einsetzen oder vorhandenen versetzen, dann Schreiber nach rechts rücken.

► **Handeln.** In allen Gebieten mit eigenen Händlern/Armee handeln.

1 Rohstoff gegen 1 anderen des Gebietes lt. Tabelle tauschen. Pro Händler/Armee 1 Tausch.

- Jeder angebotene Rohstoff kann pro Aktion nur einmal (!) eingetauscht werden.

■ *Spieler mit Stadt in Sippar 1 zusätzlicher Tausch.*

**WERKZEUGMACHER** kann aus Metall Werkzeug herstellen, dann Werkzeugmacher nach rechts rücken.

► **Reich gründen** – nur angegebene Gebiete, nur 1 Gebiet / Spieler / Runde

a. Gebiet bzw. Reich wählen. Spieler muss dort mindestens so viele Arbeiter haben wie jeder andere.

*Ausnahme:* Sumer, beliebiges Gebiet wählen.

b. Spieler nimmt entsprechende Anzahl eigene Armeen aus allgemeinem Vorrat in eigenen Vorrat, weitere gegen Bezahlung (s. Tabelle).

■ *Spieler mit Stadt in Babylon 2 zusätzliche Armeen.*

c. Armee mit Rohstoffen ausrüsten, falls gewünscht – beeinflusst Armeestärke (s. Kampf)

d. 1 oder 2 Armeen aus eigenem Vorrat in Gründungsgebiet setzen, eigene Arbeiter daraus zurück in allgemeinen Vorrat. Fremde Arbeiter dort können nicht handeln, eigene Armee(n) = Händler.

- Ggf. **Kampf** gegen dort vorhandene fremde Armee.

► **Reich vergrößern. Eine (1)** von 3 Möglichkeiten:

• **Eroberung** - Ein zu Gebiet mit eigener Armee benachbartes Gebiet benennen.

**Kampf**, falls dort fremde Armee ist, sonst kampflös 1 eigene Armee einsetzen.

• **Stadtzerstörung** - Fremde Stadt in Gebiet mit eigener Armee zerstören (zurück an Spieler), kostet 2 Armeen aus eigenem Vorrat.

■ *Kostet 3 Armeen, falls Gegner Stadt in Shuruppak und eine weitere hat.*

• **Nachschub** - 1 Armee in Gebiet mit 1 eigener Armee setzen. LIMIT 2 Armeen pro Gebiet.

Aktion **Reich vergrößern** kann pro Spielzug beliebig oft **wiederholt werden**.

Jede Wiederholung kostet 1 Armee aus eigenem Vorrat, jedes Mal Wahl aus allen 3 Möglichkeiten.

► **Passen.** Marker auf Anzeige legen, evtl. mit Rohstoffen aufwerten, um Reihenfolge für nächste Spielrunde zu beeinflussen. - Pro weitere Aktion

müssen andere Spieler jeweils 1 Arbeiter, Rohstoff oder Armee aus eigenem Vorrat zahlen.

🗨 **Spielschluss** nach 5 Runden - **SP für Arbeitermehrheit** in Gebiet/Feld wie dort angegeben.

### KAMPF

- Angreifer würfelt mit 2 Würfeln.
- Angriff erfolgreich mit Mindestsumme 5 wenn Verteidiger unterlegen (Ausrüstung), Mindestsumme 7 wenn Verteidiger überlegen.
- Bei Erfolg 1 Verteidiger aus Gebiet entfernen, bei Fehlschlag 1 Armee aus eigenem Vorrat entfernen. Kann weiter angreifen, falls noch mindestens 1 Armee in eigenem Vorrat ist und noch mindestens 1 Verteidiger im Gebiet, oder Abbruch.
- Wenn kein Verteidiger mehr im Gebiet ist, 1 Armee aus eigenem Vorrat dort einsetzen.