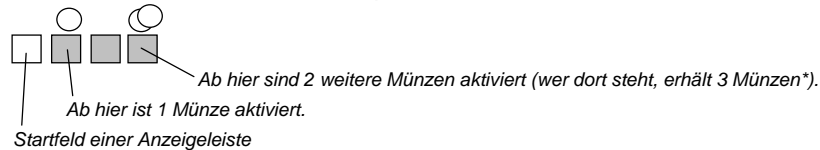


Bomarzo - KSR (Seite 1 von 2)

Partie: 8 Runden (2 Spieljahre zu je 4 Jahreszeiten) zu je 3 Phasen.

1) Produktions-Phase:

- ◆ Alle Spieler erhalten Einkommen (Marker) aus ihrem Dorf für jedes aktivierte (also erreichte/überschrittene) Symbol = Nahrung, Münzen oder Wein.
- ◆ Für jedes aktivierte Karten-Symbol zieht man 1 Entwicklungs-Karte.
- ◆ 1 zusätzliche Aktions-Figur gibt es jetzt nicht. Sie erhält man sofort bei Erreichen/Überschreiten des entsprechenden Feldes auf der Dorfleiste.



- ◆ Ausgespielte Entwicklungs-Karten (Stufe 2) bringen ebenfalls Einkommen: Nahrung / Münze / Wein / Entwicklungs-Karte. Siehe je unten auf der Karte.
- ◆ Man bestimmt selbst die Reihenfolge der Ertragseinnahmen.
- ◆ WEIN kann immer als Ersatz für Nahrung oder Münzen dienen.

2) Aktions-Phase:

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler, dann im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler in seinem Zug 1 Aktions-Figur von seinem Dorf ...

ENTWEDER auf 1 Gottheiten-Karte (sofort deren Aktion ausführen)
ODER in den Erntebereich des Spielplans:

Je Jahreszeit darf jeder Spieler dort max. 1 Figur je Ressource einsetzen.

Erhalte Ressourcen:

Erntebereich-Aktionen:

Wein (lila): 1. Figur dort = 2 Wein, weitere = 1 Wein.
Nahrung (gelb): 1. Figur dort = 3 Nahrung, die
2. Figur = 2 Nahrung, jede weitere 1 Nahrung
Münze (grau): 1. Figur dort = 3 Münzen, 2. Figur =
2 Münzen, jede weitere Figur = 1 Münze

- ◆ Man setzt solange reihum ein, bis man keine Aktions-Figur mehr hat.
Wer keine Aktions-Figur mehr hat, passt. Haben alle gepasst, endet Phase.

Aktionen auf den Gottheiten:

- ◆ Gottheiten haben 2 Seiten: aktiv / moosbewachen.

>>> Mindest-Opfer <<<

- ◆ Eine aktive Gottheit verlangt OPFER = Nahrung und/oder Münzen (Angabe auf Gottheit ganz unten links vom roten Pfeil). Nach Zahlung erhält man die angegebene Belohnung, also das, was ebenso unten rechts vom roten Pfeil angegeben ist.
- ◆ Eine moosbewachsene Gottheit (graue Seite) will z.T. GERINGERES OPFER, z.T. auch kein Opfer. Die Belohnung gibt es trotzdem.
- ◆ In jeder Jahreszeit darf jeder Spieler max. 1 Figur auf selber Gottheit einsetzen. Eine bestimmte Entwicklungskarte hebt diese Regel auf.
- ◆ Wer opfert, darf auch mehr als gefordert geben = auf Gottheit ablegen.
- ◆ Jeder weitere Spieler, der dort opfert, muss genau schon vorhandene Ressourcen opfern UND 1 beliebige Ressource extra. Liegt Wein auf der Gottheit, kann ein später Opfernder dafür eine andere Ressource abgeben.
- ◆ Sobald 2 WEIN auf einer Gottheit liegen, SCHLÄFT diese Gottheit nach der Abwicklung der aktuellen Opferung/Belohnung ein. Das bedeutet, dass diese Gottheit in der aktuellen Jahreszeit nicht mehr anrufbar ist**.

>>> Eine Aktion kopieren <<<

- ◆ Direkt nach Ausführung einer Gottheiten-Aktion dürfen andere Spieler diese kopieren, jedoch ohne Einsatz einer Aktionsfigur. Es sind identische Ressourcen zu zahlen, d.h., genau solche, wie der kopierte Spieler zahlte. Zusätzlich müssen aber 2 Wein gezahlt werden.
- ◆ Alle Ressourcen aus dem Kopieren kommen in den allgemeinen Vorrat.

>>> Umwandlung von Ressourcen <<<

- ◆ Jederzeit darf man 1 - x Handkarten abwerfen und erhält je 1 virtuelle Nahrung/Münze, die in aktueller Aktion verbraucht werden muss.
- ◆ Virtuelle Opfer werden nicht auf der Gottheit abgelegt.

*so sagen es die FAQs **ggf. Gottheit tapen

>>> **Entwicklungs-Karten** <<<

- ◆ Die graue Seite zeigt den Nutzen der 1. Stufe, gelbe Rückseite = 2. Stufe. Das Ausspielen einer Karte erfolgt mit grauer Seite nach oben.
- ◆ Zeigt die Entwicklungs-Karte oben links nur 1 Symbol, ist die dem Symbol zugehörige Gottheit zu aktivieren, die dann das Ausspielen der Karte erlaubt. Jede Gottheit zeigt auf ihrer Karte oben rechts ihr Symbol.
- ◆ Zeigt die Entwicklungs-Karte aber 2 Symbole mit Trennstrich dazwischen, hat man die Wahl, welches Symbol (Gottheit) man nutzt.
- ◆ Die Symbole auf den Entwicklungs-Karten (Stufe 1) links unten zeigen, was die Karte auf ihrer 2. Stufe anzeigt.

Was bringt das Ausspielen auf der 1. Stufe dem Spieler?

- ◆ Die Stufe 1 bringt beim Ausspiel dem Spieler immer genau **1 Fortschritt** auf einer der Leisten "Kultur / Architektur / Wissen" auf dem Spielplan.
- ◆ Wer auf einer Leiste ein Siegpunkt-Symbol als Erster erreicht/überschreitet, erhält den Siegpunkt auf der Siegpunkt-Leiste abgetragen.
- ◆ Symbole (**Tempel**) auf den Entwicklungs-Karten unten rechts werten zum Spielende, wenn die Karte noch in der 1. Stufe ausliegt.
- ◆ Jede Karte hat einen **Anbetungswert** (1 - 5, steht oben mittig). Mittels der Gottheit Drago kann man 1 Handkarte unter eine beliebige Gottheit legen. Zum Spielende werden die Gottheiten nach ihrem Gesamt-Anbetungswert absteigend um den Spielplan gruppiert, beginnend links unten. Dabei bringen sie gemäß Position unterschiedlich viele Siegpunkte ein.

Wie wertet man auf Stufe 2 auf und was bringt das dem Spieler?

- ◆ Dazu ist die erforderliche Gottheit zu aktivieren (Figur einsetzen, Opfer). Die vor einem liegende Entwicklungs-Karte wird auf Stufe 2 gewendet.
- ◆ Als Belohnung gibt es **Fortschritte** in Gebäuden / Wissen / Charakteren. Diese Fortschritte werden erst **zum Spielende** anhand der ausliegenden Karten berechnet. Sollten 2 Fortschritte (links oben) sichtbar sein, gilt jeder als 1/2 Fortschritt.
- ◆ Die **Fortschritte (oben rechts)** werden direkt auf ihren Leisten abgetragen. Das sind "Kultur / Architektur / Wissen", z.T. auch mehrere verschiedene.

◆ **Einkommen oder Fähigkeiten:**

Im unteren Teil einer Entwicklungs-Karte der Stufe 2 ist eine Dauer-Funktion angegeben.

3) Aufräum-Phase:

grau = Seite mit Moos

- a) Jede Gottheit, die ohne Aktions-Figur ist, auf graue Seite = offen legen. Jede graue Gottheit mit mind. 1 Aktions-Figur darauf auf die aktive (also gelbe) Seite = offen legen.
- b) Alle Spieler nehmen ihre Aktions-Figuren zurück auf ihre Dorf-Tafel. Alle Ressourcen-Marker von den Gottheiten zum Vorrat legen. Alle getappten Entwicklungs-Karten zurückdrehen.
- c) Jahreszeiten-Marker 1 Feld vorziehen.
- d) Startspieler-Marker zum linken Nachbarn des Startspielers geben.

Spielende:

Wein ist jetzt nutzlos und kann nicht mehr gewandelt werden!

- ➔ Jeder Spieler zählt auf seinen Karten der Stufe 2 die Wertpunkte (WP) in Gebäuden / Wissen / Charakteren. 1 Symbol = 1 WP, 2 Sym. = je 1/2 WP.
- ➔ Dann werden die Anbetungskarten unter jeder Gottheit aufgedeckt und deren Anbetungswerte addiert ermittelt. Höchster Anbetungswert = Pos. 1 (links unten) neben Spielplan für diese Gottheit. So wird absteigend mit jeder der 8 Gottheiten verfahren. Patt: Die Gottheiten behalten ihre bisherige relative Reihenfolge um den Spielplan aus dem Spielaufbau.
- ➔ Bei jeder Gottheit schauen die Spieler, welchen Mehrheiten-Rang sie in der jeweiligen Kategorie (Symbol oben rechts) der Gottheit erzielt haben. WIE? Sie vergleichen sich in WP bzw. Positionen auf den Leisten. Es gibt 0 - 3 SP, je nach Position der Gottheit und Rang des Spielers. Bei den ersten 5 Gottheiten profitieren Spieler auf Rang 1 und 2. 2er-Partie: nur bester. Patt: Jeder Beteiligte => volle SP seines Ranges.
- ➔ Entwicklungs-Karten auf Stufe 1 bringen für 3 / 4 / 5 verschiedene Tempel-Symbole darauf: 1, 2, 3 SP

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt. Patt: Die Beteiligten gehen die 8 Gottheiten in Reihe durch. Wer zuerst dort SP erzielte, gewinnt Patt.*** Evtl. SP über 10 werden mit einem zusätzlichen Marker abgetragen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 21.02.18

***lt. Autor auf BGG

Errata/FAQ zur schlechten dt. Spielregel wurden beachtet. Keine Gewähr.