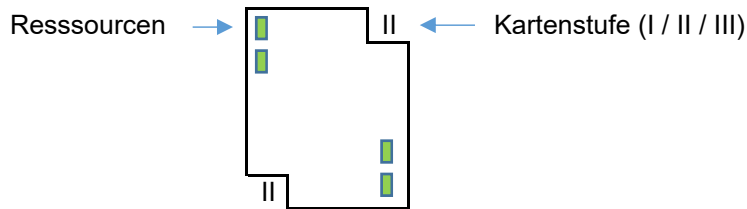


Es werden 6 Runden zu je 5 Phasen gespielt. PP = Prestige-Punkte.

Ablauf einer Runde:

1) NACHSCHUB: 1 NEUE KARTE ERHALTEN:


- Der Vorstand verteilt 1 Ressourcen-Karte der aktuellen Stufe II / III (siehe Position Runden-Marker) an jeden Spieler. Beachtet das Hand-Limit der 6 Runden, je **ohne** Trenn-Karte: 5 - 5 - 6 - 6 - 6 - 7.
Hat man mehr Karten, muss man beliebige Karten verdeckt auf den Ablage-Stapel werfen, der neben dem Mülleimer-Symbol rechts auf dem Spielbrett ist.




2) AUFTEILEN DER KARTENHAND: *gleichzeitig*

- Alle Spieler teilen ihre Kartenhand in 2 Gruppen auf**, getrennt durch die Trenn-Karte dazwischen. Die beiden Gruppen dürfen unterschiedlich viele Karten haben. Man legt die Karten in seinen Umschlag.
- Gibt der Vorstand OK, weil alle Spieler ihre Umschläge fertig haben, dann **reicht jeder Spieler seinen Umschlag** an den Spieler zu seiner **LINKEN**: Entsprechend erhält jeder Spieler 1 Umschlag von RECHTS.
- Nach Umschlag-Öffnung entscheidet man sich für 1 der Kartengruppen.** Die nicht gewählte Gruppe samt Trennkarte geht im Umschlag zurück an den Absender. Auch von links erhält man so Karten zurück.
Alle (auch Trenner) erhaltenen Karten sind in dieser Runde zu spielen.

3) AUSBEUTE = EFFEKTE ABTRAGEN: *gleichzeitig*


- Gleichzeitig spielt jeder Spieler Karte für Karte runter und trägt ihre Effekte ab. Ressourcen-Karten bringen Marker auf entsprechenden Leisten voran. Die gespielten Karten bleiben baw. vor den Spielern liegen.
- Einige Karten haben SIEGEL-Symbole, die als JOKER gelten für spezielle Leisten. 
- Zeigt eine Karte mehrere Siegel-Symbole, dürfen diese auf derselben oder unterschiedlichen Leisten abgetragen werden.

TRENN-Karte:  Sie kann als JOKER-Symbol fungieren in der Phase 3 und bringt 1 Schritt vor auf beliebiger Leiste. Dann legt man sie vor sich ab.

"VERKAUF" von KARTEN:

- Jederzeit kann man nun einzelne Karten "verkaufen" statt deren Ressourcen zu erhalten. Man spielt sie verdeckt vor sich aus + erhält 1 Schritt auf **GOLD-** oder **PRESTIGE-Leiste**. "Verkaufte" Karten nimmt man später wieder auf.

Spezialfelder auf GOLD- / SIEGEL-Leiste:

- GOLD-Leiste:** Erreicht / passiert man , erhält man sofort 2 Schritte auf genau einer Leiste nach Wahl (außer GOLD-Leiste selbst). Das kann eine Ressourcen- oder Siegelleiste sein.
- SIEGEL-Leisten:** Erreicht / passiert man ein Feld mit Ressourcen-Symbol, erhält man sofort 1 Schritt auf entsprechender Ressourcen-Leiste.

4) MARKT: *Mögliche Werte: 0-1-1-2-2-2-3-3-4 Maximale Summe: 16*

- Sind alle Spieler fertig mit Phase 3, deckt der Vorstand das Markt-Plättchen der aktuellen Runde auf. Dessen Wert kann von 0 bis 4 variieren.
- Der Vorstand bewegt den Markt-Schieber entsprechend viele Felder vor, d.h., der Pfeil bewegt sich weiter. Dieser zeigt stets die Summe aller aufgedeckten Markt-Plättchen an (z.B.: *bisherige Plättchen = 4, 0, 2, 3 => Schieber auf "9"*).
- Kommt eine KUNSTWERKS-Wertung vor**, zeigt die Position des Schiebers an, wie viele PP Ihr für Eure Position auf Eurer Kunstwerks-Leiste erzielt.

5) RUNDENENDE:

- Ist der Rundenzähler zuvor auf dem letzten Rundenfeld, siehe: Spielende.
- Der Rundenzähler geht 1 Feld vor. Überschreitet er keine Wertungs-Linie, nimmt man alle Ressourcen-Karten wieder auf, die man aktuell gespielt hat. Auch "verkaufte" Karten gehören dazu. Eine neue Runde beginnt.
- Überschreitet der Rundenzähler eine Wertungs-Linie, erfolgen **SOFORT** die angezeigten Wertungen. Alle Effekte werden dabei sofort ausgeführt.



Spiel-
Ende:



Prestige-Punkte (PP)


Wertungen folgen:

Bücher: Erhaltet den höchsten erreichten / passierten PP-Wert (0 - 10) auf Eurer Bücherleiste.

Kunstwerke: Vergleicht die eigene Stufe (0 - 18) Eurer Kunstwerks-Leiste mit der Position des Markt-Schiebers auf dem Spielplan. Ihr erhaltet entsprechend 0 / 6 / 10 / 13 / 15 PP.

Juwelen: Erhaltet 2-mal PP in Höhe des Wertes (0 - 18) der Juwelen-Leiste, die weniger voran gekommen ist, als die andere.

Aufträge: Führt für **jede** der 5 Ressourcen Folgendes durch:

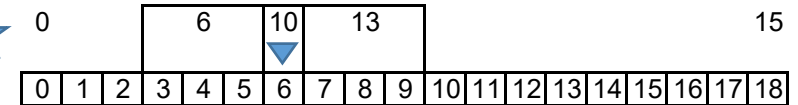
- Zählt die Auftrags-Symbole auf dieser Ressourcen-Leiste, die Ihr erreicht bzw. überschritten habt.
- Evtl. kommen Auftrags-Symbole Eures Charakters dazu.
- Multipliziert die Summe aus a+b mit der höchsten erreichten Anzahl an Sternen auf der entsprechenden  Siegel-Leiste. Das können 0 - 4 Sterne sein.

Der Spieler mit den meisten PP gewinnt. *Patt: Sieg ist geteilt.*

Zusätzliche Regeln für das Spiel zu zweit:

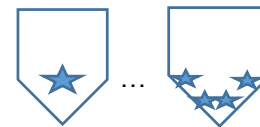
Aufbau: In Schritt 13, nachdem der Vorstand allen Spielern je 4 Karten (Stufe I) ausgeteilt hat, legt er die übrigen Karten nicht zurück in die Schachtel. Er platziert sie stattdessen als verdeckten Stapel neben dem Spielplan.

Nachschub: Wann immer der Vorstand Ressourcen-Karten austeilt, teilt er zusätzlich zu der 1 Ressourcen-Karte vom Stapel der derzeitigen Runde auch 1 Ressourcen-Karte der vorherigen Stufe (I bzw. II) aus.



Zeigt der Pfeil auf 15/16, gibt es max. 13 PP.

*Beispiel: Du hast "9" auf Deiner Kunstwerks-Leiste = 13 PP.
Du hast "12" auf Deiner Kunstwerks-Leiste = 15 PP.
Du hast "1" auf Deiner Kunstwerks-Leiste = 0 PP.*

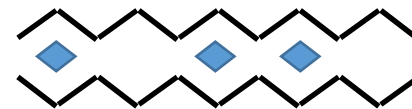


Ress.-Leiste:

Bücher
Kunstwerke
Topas
Smaragd
Gold

Siegel-Leiste:

Bücher-Siegel
Kunstwerks-Siegel
Topas-Siegel
Smaragd-Siegel
Gold-Siegel



← Aufträge (hier: Bücher)