

SETUP:

- A. Legt den Haupt-Spielplan in die Mitte. Je nach Spieleranzahl kommen dazu:
bei 4 / 5 Spielern: Erweiterung für 4 / 4 + 5 Spieler plus entsprech. Gebäude
- B. Mischt die Gebäude-Plättchen je Form und legt jeden Stapel verdeckt bereit auf seinem vorgesehenen Platz auf dem Haupt-Spielplan. Deckt je Stapel jeweils das oberste Plättchen auf und legt es vor seinen Stapel.
- C. Legt die 2 Zug-Reihenfolge-Sockel auf ihre Plätze auf dem Erweiterungs-Plan.
- D. Jeder Spieler wählt seine Farbe. Die Spieler-Marker werden zufällig gezogen und in dieser Reihenfolge auf der Zug-Reihenfolgeleiste platziert.
- E. Platziert lange Straßen-Plättchen unterhalb aller aufgedeckten Gebäude-Plättchen und je nach Spieleranzahl kommen noch Sets* hinzu.
- | | | | | | |
|---------------------|-----------------|---|--------|--|---------------------|
| Bei 1 - 2 Spielern: | 1 lange Straße | + | 1 Set | | Ein Set besteht aus |
| Bei 3 Spielern: | 2 lange Straßen | + | 1 Set | | 3 KURZEN Straßen: |
| Bei 4 Spielern: | 2 lange Straßen | + | 2 Sets | | 2-mal 2 Felder, |
| Bei 5 Spielern: | 3 lange Straßen | + | 2 Sets | | 1-mal 1 Feld. |
- *Ein Set besteht aus 3 KURZEN Straßen: 2-mal 2 Felder, 1-mal 1 Feld.
- F. Setzt 1 Turm links neben die 1. lange Straße.
- G. Mischt die 21 Monument-Karten und deckt 3 davon auf. Legt die jeweils erforderlichen Holz-Monumente darauf.
- H. Legt die Kredit-Plättchen als Stapel aufgedeckt (2 Münzen oben) bereit.
- I. Legt 1 Landkarte vor jeden Spieler, je mit gleicher Seite (A / B) oben.
- J. Jeder Spieler erhält 1 lange Straße, die im ersten Zug jedes Spielers gratis gebaut wird, wenn dieser irgendein Teil kauft. Das 1. Plättchen auf der Landkarte muss benachbart sein zur Kante der Landkarte (ggf. im rechten Winkel).
- K. Jeder Spieler erhält den Ressourcen-Plan seiner Farbe, der unterhalb seiner Landkarte angelegt wird. Alle Spieler müssen die gleiche Seite (A / B) nutzen.
- L. Jeder Spieler erhält je 1 Marker für Gold, Bevölkerung, jede Ressourcen-Art. Außer Gold, das auf "7" beginnt, stehe alle anderen Marker auf "0".

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 11.02.24

Ablauf einer Runde: *Jeder Spieler startet die Runde mit 7 Gold.*

- Jeder Spieler hat immer in Reihenfolge **1 Zug**. Man spielt solange, bis man **kein* Gold** mehr hat und passt dann. Haben alle gepasst, endet die Runde.

In seinem Zug MUSS man GENAU 1 der folgenden Aktionen wählen:

- KAUFE 1 LANGE Straße für 1 Gold.
- KAUFE 1 Set aus 3 KURZEN Straßen für 1 Gold.
- KAUFE den SOCKEL für die Spieler-Reihenfolge (1. bzw. 2.) für 1 Gold.
- KAUFE den TURM der Runde für 2 Gold und platziere ihn.
- KAUFE 1 GEBÄUDE-Plättchen für 2 - 5 Gold und platziere es.
- KAUFE 1 MONUMENT für Dein gesamtes Restgold und platziere es.
Danach passt Du für die Runde.
- *Kannst Du mit Deinem Gold nichts kaufen, passt Du ebenso für die Runde.

Außer bei Monumenten erfolgt keine Auffüllung während der Runde.

Optional in Deinem Zug:

- NIMM genau 1 Kredit auf und ERHALTE 2 Gold. ODER TILGE Deinen Kredit mit 3 Gold.
Du kannst max. 1 Kredit zur selben Zeit haben.
- Zum Spielende noch ungetilgte Kredite kosten 2 Siegpunkte.

Ende einer Runde:

- Werft die offen ausliegenden Gebäude-Plättchen ab.
- Deckt je Gebäude-Form nun 1 neues Plättchen auf.
- Füllt die Straßenteile entsprechend der Vorgaben (wie zu Spielbeginn) auf.
- Sollte kein Turm mehr im Angebot liegen, stellt 1 neuen Turm ins Angebot.
- Neue Spieler-Reihenfolge wie folgt festlegen:
 - Wer die Sockel für Rang 1 oder 2 in der Spieler-Reihenfolge gekauft hat, belegt die entsprechende Position auf der Reihenfolge-Leiste.
 - Die übrigen Spieler schauen auf ihre Bevölkerungs-Leiste. Wer davon am wenigsten hat, belegt den nächsten Platz der Reihenfolge. *Patt: Beteiligter mit weniger Monumenten ist eher dran. Sonst: bisherige relative Reihenfolge*
- Setzt Euren Gold-Marker auf "0".

Platzierungs-Regeln:

- Gekaufte Plättchen müssen sofort auf unbesetzte Felder der eigenen Landkarte gelegt werden. Benachbart = waagrecht / senkrecht angrenzend.

STRASSEN: Sie müssen benachbart ZU anderen STRASSEN oder am RAND der Landkarte oder benachbart zu einem TURM platziert werden. KURZE Straßen, die innerhalb des selben Zuges platziert werden, müssen nicht aneinander angrenzend platziert werden.

WASSER: LANGE Straßen können Wasser überbrücken, wenn beide ENDEN auf Land liegen.

TURM: Er muss immer benachbart sein zu irgend einem platzierten TEIL und kann nur auf ein Landfeld eingesetzt werden.

GEBÄUDE: Sie müssen immer benachbart zu einem STRASSEN-Plättchen (Tetris) oder zu einem GEBÄUDE SELBER FARBE sein. Ausrichtung ist frei. Platzierung muss auf Landfeldern erfolgen. Auf Gebäuden abgebildete 1 - 4 Ressourcen werden auf ihre Leisten übertragen.

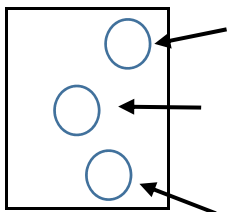
NATUR-Feld: Es wird als Landfeld betrachtet + darf bedeckt werden.



MONU- MENTE: Jedes Monument hat eigene Platzierungs-Regeln. Kauft man ein Monument, erhält man dessen evtl. PRODUKTION entsprechend der 1 abgebildeten RESSOURCE auf der Karte.

- Sollte ein Ressourcen-Marker ein **weißes Feld** erreichen bzw. passieren, geht der eigene BEVÖLKERUNGS-Marker um 1 Feld vor. Erreicht dieser Marker das LILA-Feld, ist es die letzte Runde im Spiel.

- Es liegen immer 3 Monument-Karten verfügbar aus, die nach Entnahme eines Monuments sofort aufgefüllt werden.
- ALLE Bedingungen des Monuments müssen beim Kauf erfüllt sein!



Erhalte beim Kauf ggf.: 1 Ressource, 1 - 2 SP, 1 Bevölk.

Felder und Geländetyp, auf denen das Monument platziert werden darf.

Erforderliche Nachbarschaft. Bei mehrteiligen Monumenten können 1 - x der Komponenten die Bedingungen erfüllen. Die Platzierung ist flexibel erlaubt, es müssen nur alle Komponenten aneinander angrenzen.

Spielende: *Dreht den Haupt-Spielplan um zur Punktezahl (SP):*

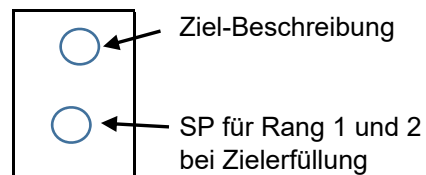
Das Spiel endet: ENTWEDER nach 10 Runden, weil die Gebäude ausgehen ODER am Ende einer Runde hat ein Spieler das LILA Feld seiner Bevölk.-Leiste erreicht, womit das Spiel früher endet. Zählt die Punkte:

- 1) Bevölkungs-Leiste: 1 SP je Ring dort, der erreicht / passiert wurde.
- 2) Niedrigster Wert aus allen 3 Ressourcen-Leisten = 1 bis 14 SP.
- 3) 1 SP je Ring auf eigenen Monument-Karten.
- 4) 1 SP je sichtbarem Naturfeld, wenn benachbart zu mind. 1 platziertem Teil.
- 5) 1 SP je Gebäude, das komplett umgeben ist von irgend einem Teil / Rand / Wasser / Naturfeld / Ecke, ABER NICHT umgeben von grünen Landfeldern.
- 6) Minus 2 SP für evtl. ungetilgten Kredit.

- Meiste SP = SIEG. *Patt: Der Beteiligte mit mehr Monumenten ist im Vorteil.*

Erweitertes Spiel:

- Nehmt 3 zufällige öffentliche ZIEL-Karten und legt sie zum Spielplan dazu.



*Patt auf Rang 1:
Zwei Erste teilen sich 4 SP, Rang 2 entfällt dann.
Patt auf Rang 2: Jeder erhält 1 SP.*

- Spielende: Prüft, welcher Spieler je am besten jede der 3 Ziel-Karten erfüllt.

Liste der 15 öffentlichen ZIELE in franz. (vorlieg. Edition) Bezeichnung:

Vallee Fertile: Habe größtes Grüngelände, das umgeben ist von Plättchen, Natur-Ressourcen, Wasser. Ecken und Spielplanränder gelten nicht.

Routes de Rome: Habe längste ununterbrochene Straße (verbundene Felder).

Cite des Merveilles: Habe die meisten Monumente.

Ressources Naturelles: Habe die meisten Gebäude-Plättchen benachbart zu Natur-Ressourcen.

Front de Mer: Habe die meisten Gebäude-Plättchen benachbart zu Wasser.

Philisophie, Agriculture, Religion, Grand Bazar: Habe die meisten Gebäude-Plättchen des angezeigten Typs.

Abondance, Technologie, Commerce: Habe höchsten Wert der angez. Ressource.

Village: Habe meiste benachbarte Gebäude-Plättchen des angezeigten Typs.

Banlieu: Habe die meisten Gebäude benachbart zu den 4 Ecken der Landkarte.

Metropole: Habe 1 Stadtteil je Gebäude-Typ.


Die 21 Monumente:

Name	Platzierungs-Regeln	Nachbarschafts-Regeln (NB)
Hippodrom	nur auf Landfeldern	mind. zu 1 Straße und mind. zu 1 grünen Gebäude (F)
Hafen von Carthago	mind. auf 1 Wasserfeld, ansonsten: Land-/Wasser	mind. zu 1 Straße und mind. zu 1 orangen Gebäude (M)
Parthenon	nur auf Landfeldern	mind. zu 1 Naturfeld und mind. zu 1 Straße und mind. zu 1 blauen Gebäude (B)
Machu Picchu	nur auf Landfeldern	mind. zu 2 grünen Gebäuden (F)
Große chinesische Mauer	nur auf Landfeldern, 3 Komponenten zueinander benachbart	mind. zu 1 Naturfeld und mind. zu 1 Straße und mind. zu 1 grauen Gebäude (H) Die 3 Komponenten können beliebig platziert werden, wenn sie nur irgendwie aneinander angrenzen.
Pyramiden von Gizeh	nur auf Landfeldern, ggf. um 90 Grad versetzte Komponenten	mind. zu 2 lila Gebäuden (T) Die 3 Komponenten können beliebig platziert werden, wenn sie nur aneinander angrenzen.
Tor von Ishtar	nur auf Landfeldern	mind. zu 1 Straße und mind. zu 1 blauen Gebäude (B)
Chichen Itza	nur auf Landfeldern	mind. zu 1 Straße und mind. zu 1 lila Gebäude (T)
Aquädukt	mind. auf 2 Landfeldern, dazwischen: auf Land-/Wasserfeldern	mind. zu 1 Wasser und mind. zu 1 Straße und mind. zu 1 grünen Gebäude (F)
Petra	nur auf Landfeldern	mind. zu 2 orangen Gebäuden (M)

Name	Platzierungs-Regeln	Nachbarschafts-Regeln (NB)
Moai	nur auf Landfeldern, mit je 1 beliebigem Feld dazwischen	mind. zu 1 Naturfeld und mind. zu 1 Straße Alle 3 Moai zusammen müssen die Bedingungen erfüllen.
Pagode der himmlischen Dame	nur auf Landfeldern	mind. zu 1 Wasserfeld und mind. zu 1 orangen Gebäude (M)
Trojanisches Pferd	nur auf Landfeldern	mind. zu 1 Straße und mind. zu 1 grauen Gebäude (H)
Colosseum	nur auf Landfeldern	mind. zu 1 Straße und mind. zu 1 orangen Gebäude (M) + mind. zu 1 grauen Gebäude (H)
Zikkurat	nur auf Landfeldern	mind. zu 1 Straße und mind. zu 1 blauen Gebäude (B) + mind. zu 1 lila Gebäude (T)
Theater	nur auf Landfeldern in L-Form	mind. zu 1 Straße und mind. zu 1 grauen Gebäude (H)
Römische Brücke	mind. auf 2 Landfeldern, dazw. 1 Wasserfeld + 1 Land-/Wasserfeld	mind. zu 1 Straße und mind. zu 1 grünen Gebäude (F)
Leuchtturm von Alexandria	mind. auf 1 Wasserfeld, sowie auf Land-/Wasserf.	mind. zu 1 Straße und mind. zu 1 blauen Gebäude (B)
Shitenno Tempel	nur auf Landfeldern	mind. zu 1 Naturfeld und mind. zu 1 blauen Gebäude (B)
Angkor Vat	nur auf Landfeldern	mind. zu 1 Wasserfeld und mind. zu 1 lila Gebäude (T)
Obelisken	Landfeld, 1 Lücke, Landfeld	mind. zu 1 Straße und mind. zu 1 grauen Gebäude (H)

World Wonders - Spielhilfe


Platzierungs-Regeln:

- Gekaufte Plättchen müssen sofort auf unbesetzte Felder der eigenen Landkarte gelegt werden. Benachbart = waagrecht / senkrecht angrenzend.
- STRASSEN: Sie müssen benachbart ZU anderen STRASSEN oder am RAND der Landkarte oder benachbart zu einem TURM platziert werden. KURZE Straßen, die innerhalb des selben Zuges platziert werden, müssen nicht aneinander angrenzend platziert werden.
- WASSER: LANGE Straßen können Wasser überbrücken, wenn beide ENDEN auf Land liegen.
- TURM: Er muss immer benachbart sein zu irgend einem platzierten TEIL und kann nur auf ein Landfeld eingesetzt werden.
- GEBÄUDE: Sie müssen immer benachbart zu einem STRASSEN-Plättchen (Tetris) oder zu einem GEBÄUDE SELBER FARBE sein. Ausrichtung ist frei. Platzierung muss auf Landfeldern erfolgen. Auf Gebäuden abgebildete 1 - 4 Ressourcen werden auf ihre Leisten übertragen.
- NATUR-Feld: Es wird als Landfeld betrachtet + darf bedeckt werden. 
- MONU- MENTE: Jedes Monument hat eigene Platzierungs-Regeln. Kauft man ein Monument, erhält man dessen evtl. PRODUKTION entsprechend der 1 abgebildeten RESSOURCE auf der Karte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 11.02.24

World Wonders - Spielhilfe

Platzierungs-Regeln:

- Gekaufte Plättchen müssen sofort auf unbesetzte Felder der eigenen Landkarte gelegt werden. Benachbart = waagrecht / senkrecht angrenzend.
- STRASSEN: Sie müssen benachbart ZU anderen STRASSEN oder am RAND der Landkarte oder benachbart zu einem TURM platziert werden. KURZE Straßen, die innerhalb des selben Zuges platziert werden, müssen nicht aneinander angrenzend platziert werden.
- WASSER: LANGE Straßen können Wasser überbrücken, wenn beide ENDEN auf Land liegen.
- TURM: Er muss immer benachbart sein zu irgend einem platzierten TEIL und kann nur auf ein Landfeld eingesetzt werden.
- GEBÄUDE: Sie müssen immer benachbart zu einem STRASSEN-Plättchen (Tetris) oder zu einem GEBÄUDE SELBER FARBE sein. Ausrichtung ist frei. Platzierung muss auf Landfeldern erfolgen. Auf Gebäuden abgebildete 1 - 4 Ressourcen werden auf ihre Leisten übertragen.
- NATUR-Feld: Es wird als Landfeld betrachtet + darf bedeckt werden. 
- MONU- MENTE: Jedes Monument hat eigene Platzierungs-Regeln. Kauft man ein Monument, erhält man dessen evtl. PRODUKTION entsprechend der 1 abgebildeten RESSOURCE auf der Karte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 11.02.24