

Man spielt im Uhrzeigersinn eine variable Anzahl an Runden.

Wer am Zug ist, MUSS eine der 2 verfügbaren Aktionen wählen.

A. Ein Gebäude bauen:

Standardgebäude / Tempel

Standardgebäude (nicht Tempel):

Man spielt von der Hand 1 Gebäudekarte aus, die offen zur passenden Stelle oberhalb des eigenen Tableaus gelegt wird.

1. Bedingung: Mind. 1 Gebäude-Spielstein der gewünschten Gebäudeart muss man auf seinem Tableau vorrätig haben.
2. Ausgespielte Karten liegen offen oberhalb des eigenen Tableaus - farblich passend - und so überlappend, dass ihre Effekte sichtbar sind.
3. Man zahlt die oben links auf der Gebäudekarte genannten Kosten. Hier kann man ersatzweise 4 Gold für jeden fehlenden Rohstoff zahlen.
4. Danach stellt man 1 passenden Spielstein auf ein Gebiet des Spielplans. Der Stein muss vom eigenen Spielertableau kommen. Es gilt dabei:
 - ➔ Der 1. eigene Spielstein muss in ein Gebiet am Spielplanrand kommen. Dabei müssen die besetzten Gebiete der Mitspieler je mind. 2 Gebiete entfernt liegen, wenn möglich.
 - ➔ Weitere Spielsteine können in ein Gebiet gesetzt werden, das man schon besetzt hat ODER in ein leeres Gebiet, angrenzend an ein Gebiet, das man bereits besetzt hat.
 - ➔ Setzt man einen Stein in ein Gebiet, wo man schon ist, müssen alle Gebäude im Gebiet unterschiedlicher Art sein.
 - ➔ Nie Gebäude in Gebiete setzen, die von Barbarendörfern besetzt sind.
 - ➔ Seefahrtsgebäude (und nur die) kann man in Meeresgebieten bauen*.
 - ➔ Gegen Abgabe von 3 SP kann man 1 Gebäude in ein leeres Gebiet - statt wie oben geschildert - auch am Spielplanrand stellen.
5. Effekte aller Gebäudekarten abhandeln, die in derselben Reihe liegen, in die man gerade seine Karte gelegt hat. Die Nutzung ist optional. Karten sind von unten nach oben zu aktivieren.

Tempel:

1. Erster eigener Tempel = Karte in Ausbuchtung des Tableaus legen.
2. Eig. Tempel Nr. 2 = Man muss mind. 1 Gebäude/Farbe gebaut haben. Eig. Tempel Nr. 3 = Man muss mind. 2 Gebäude/Farbe gebaut haben. usw..
3. Baukosten (oben links auf Karte) zahlen, ersatzweise je 4 Gold.
4. 1 Tempel-Baustein aus allg. Vorrat in ein eigenes Gebiet setzen.
 - ➔ Das Gebiet muss mind. 1 Gebäude des Besitzers enthalten.
 - ➔ Es darf je Gebiet max. 1 Tempel geben.
 - ➔ Karten mit Bezug auf Gebäude rechnen Tempel mit ein.
 - ➔ Kann man keinen Tempel-Baustein einsetzen, darf dennoch die Tempel-Karte gespielt werden.

Achtung: 1 Militär-Einheit allein mit Tempel darf nicht bewegt werden.

Nach dem Gebäudebau ein Barbarendorf angreifen:

- ▼ Sind alle angrenzenden Gebiete des Barbarendorfes durch Spieler
- besetzt UND in diesen Gebieten steht mind. 1 Militäreinheit, erfolgt sofort der Angriff:

Der Spieler mit den meisten Militäreinheiten in den angrenzenden Gebieten erhält dortige SP und das Dorf ist kein Barbarendorf mehr. Patt: Der Beteiligte mit mehr Gebäuden in anliegenden Gebieten ist im Vorteil. Sonst verteilt man die SP abgerundet auf Beteiligte.

➔ **Keine Handkarten mehr? = sofort 5 neue ziehen.**

Zum Ende seiner Aktion prüft man seine Kartenhand.

B. Den Göttern ein Opfer bringen:

1. Lege 1 - x Handkarten ab und nenne deren Anzahl.
2. Die Karten liegen auf offenem Ablagestapel (nur oberste ist sichtbar).
3. Oberste Karte des Ablagestapels bestimmt genau eine aus 6 Gottheiten, die wirken soll. Violett/Tempel = Joker für 1 der 5 anderen Gottheiten. Die Anzahl der gerade abgelegten Karten multipliziert die Wirkungen. Sollte man hierbei mal 10 Karten auf der Hand halten, darf man keine weiteren mehr ziehen (Bestimmte Karten erlauben das Nachziehen). Die Wirkungen sind auf den Spielertableaus grafisch angezeigt.
4. Man zieht solange Karten nach, bis man 5 auf der Hand hält.
Opfer an Minerva gebracht? = 1 Karte mehr pro abgelegter Karte ziehen.
Hat man schon vor dieser Phase >5 Karten, muss man nicht reduzieren.

Spielende:

Sobald eine der folgenden Bedingungen eintritt, endet das Spiel.
Die laufende Runde wird zu Ende gespielt.

- ➔ Alle Tempel aus dem Vorrat sind gebaut.
- ➔ Alle Barbarendörfer wurden angegriffen.

Danach wird eine komplette letzte Runde gespielt mit je 1 Aktion/Spieler.
Anschließend ermittelt man die Siegpunkte:

- ➔ aus während der Partie gewonnenen SP
- ➔ aus SP für gebaute Tempel (max. 12 SP/je Tempel)
- ➔ aus SP für Mehrheiten:

Für jede Rohstoffart und Gold gilt = meiste davon (mind. 1) = 2 SP
Patt: Jeder Beteiligte erhält 2 SP.

Der/die Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel.



Beispiel für Minerva:

Man opfert 4 Karten, wobei eine gelbe (Wissenschaft) Karte oben liegt.

Zunächst erhält man 1 Wissenschaftsgebäude-Spielstein.

Danach füllt man seine Kartenhand auf 5 auf und zieht 4 weitere Karten nach.

*Eine Militäreinheit darf auch über Schiffe (nur eigene) ziehen und ggf. bei einem eigenen Schiff die Bewegung beenden.
Sie darf auch über fremde Gebiete und Barbarendörfer ziehen, aber nicht dort stehen bleiben.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.02.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de