

Die vergessene Welt - KSR (Seite 1 von 2)

Es werden 6 Runden zu je 3 Phasen in Reihenfolge gespielt.

Phase 1) Vorbereitungs-Phase:

- ◆ Runde 1: Rundenmarker auf das "A" der Rundenleiste legen.
Ab Runde 2 wandert der Marker 1 Feld nach rechts.
- ◆ Je nach Runde ist etwas zu tun:
Runde 1: Die Staatskarten "A" werden benutzt.
Runde 2: Aufdecken der Aktion "Entdecken".
Runde 3: Aufdecken der Aktion "Vermehren".
Runde 4: Die Staatskarten "B" werden ab jetzt benutzt.
- ◆ Ab Runde 2 gilt:
 - ➔ Verbliebene Staats-Karten auf dem Plan auf einen Abwurfstapel legen. Neue Staats-Karten (wie beim Spielaufbau) ziehen und in Reihe legen: Bei 2 / 3 / 4 Spielern sind das 4 / 5 / 6 Karten. Ist der Stapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und wird zum Nachziehstapel.
 - ➔ Verbliebene Militär-Karten bleiben auf dem Plan liegen. Die Reihe wird nur so aufgefüllt, bis das zur Spielerzahl passende Feld abgedeckt ist.

Phase 2) Spieler-Aktionen:

- ◆ Der Startspieler beginnt und führt 1 Aktion aus. Im Uhrzeigersinn geht es solange mit immer je 1 Aktion reihum, bis alle Spieler gepasst haben.

Aktion A - Bürger platzieren:

Wähle A / B / C.

- ◆ Der Spieler legt 1 seiner Bürger-Marker oberhalb einer Spielplan-Aktion ab. Die Aktion muss noch ohne Bürger-Marker sein ODER der neue Bürger-Marker hat einen höheren Talentwert als jeder andere Bürger-Marker dort. Jede Aktion hat einen sofortigen Effekt, der angezeigt wird.
- ◆ Unter einigen Aktionen sind spezielle Platzierungsregeln aufgezeigt, die die o.a. Standardregeln modifizieren.
- ◆ Man darf auch auf einer eigenen Staats-Karte 1 Bürger platzieren, wenn die Karte eine Aktion hat. Nutzung 1-mal je Runde nur vom Besitzer möglich.



=

KARTEN-AKTION: Dieses Symbol erlaubt die Aktion hinter dem Gleichheitszeichen, wenn 1 Bürger dort platziert wurde.

SPIELBRETT-AKTIONEN:

Arbeiten: Der Spieler erhält 2 Münzen.

Bauen: Der Spieler darf 1 Staats-Karte aus der Staatsleiste kaufen, ODER er kauft 1 von ihm eingelagerte Staats-Karte.
! Es darf hier ein beliebiger Bürger-Marker eingesetzt werden.

- ①

Sollte der Talentwert des Bürger-Markers nicht mind. dem eines beliebigen Bürger-Markers dort entsprechen: 1 Münze zahlen. Sind keine anderen Bürger-Marker dort, entstehen keine Kosten.



Staatskarten
brauchen
Kapazität!

KAPAZITÄT vorhanden? Provinz- und Titankarten sowie die Hauptstadt des Spielers gewähren Kapazität. Jede gebaute Staats-Karte benötigt 1 Kapazität. Jede Staats-Karte darf der selbe Spieler nur 1-mal besitzen.

KOSTEN der Staats-Karte zahlen: mit Münzen / Wissen, je nach Angabe auf der Karte. Karte = rechts neben das Spielertableau.

Einberufen: Der Spieler erhält 1 Angriffsstärke je eigenem Bürger-Marker an dieser Aktion. Die Stärke gilt die ganze Runde.
(Zelt)

Ausbauen: Der Spieler erhält die oberste Karte vom Provinz-Stapel. Er zahlt 1 Wissens-Marker / 3 Münzen. Neue Karte aufdecken.
(Häuser)

Lernen: Der Spieler zahlt 3 Münzen und erhält 1 Wissens-Marker.
(Schriftrolle)

Wiederaufbau: Der Spieler darf bis zu 2 seiner beschädigten Staats-Karten reparieren (= aufdecken). Er erhält den Startspieler-Marker (mit Handsymbol nach oben) vor sich. Der Marker ist in der Runde nicht mehr beanspruchbar. Spieler erhält 1 Münze.
! Bereits platzierte Bürger-Marker können ignoriert werden.

Rekrutieren: Der Spieler darf 1 Militär-Karte von der Militärleiste kaufen. ARMEE-LIMIT beachten (anfangs 2). Das Limit kann mit Armee-Symbolen auf Provinz-/Staatskarten erhöht werden.
*z.B. zeigt die Staats-Karte "ummauerte Stadt" 1 Symbol.
! Es darf hier ein beliebiger Bürger-Marker eingesetzt werden.*

Die vergessene Welt - KSR (Seite 2 von 2)

3

z.B.

Sollte der Talentwert des Bürger-Markers nicht mind. dem eines beliebigen Bürger-Markers dort entsprechen: 1 Münze zahlen. Sind keine anderen Bürger-Marker dort, entstehen keine Kosten.

Bürger-Marker

KOSTEN: Falls angegeben, Kosten zahlen.

Neue Militär-Karte zu einer eigenen Armee legen. Hat man keine freie* Armee, ist 1 aktive Militär-Karte aufzulösen.

* Das *Armee-Limit* bestimmt mögliche Anzahl aktiver Militär-Karten.

Auflösung geht nur, wenn Namensfeld der Karte ohne Münze ist. AUFLÖSUNG: Münzen von der Karte in allg. Vorrat legen und Karte umdrehen. Unten dort erscheint Vermächtnis-Fähigkeit. Die Karte überlappend auf bereits aufgelöste Karten legen.

Entdecken: Der Spieler zieht 5 Staats-Karten vom Deck und lagert 1 davon ein ODER er lagert 1 Karte ein, die auf der Staatsleiste liegt. (Schiff)
Einlagern = verdeckt unterhalb des Spielertableaus ablegen. Nicht gewählte Karten von den 5 kommen auf Abwurfstapel.

Vermehren: Der Spieler zahlt 3 Münzen und erhält 1 Bürger-Marker extra. (Wickelkind)
Der Marker muss den kleinsten verfügbaren Talentwert in seiner Farbe haben. Der neue Marker kommt ins Feld "Hungernde Bürger" und kann erst ab der Folgerunde genutzt werden.

Aktion B - TITAN angreifen:

Banner erlangen = viele SP machen

- ◆ Möchte der Spieler eine Titan-Karte (erfolgreich) angreifen, wählt er die oberste Karte vom 1-, 2- oder 3-Sternestapel. LIMIT: 1 Angriff je Spielzug.
- ◆ Zum Angriff braucht man Militär. Dazu legt man auf beliebige seiner Militär-Karten je X Münzen ins Namensfeld (nur erlaubt, wenn leer!)
X = Anzahl Münzen wie auf dem Bild der Militär-Karte liegen PLUS 1.
- ◆ Durch Bezahlung sind Angriffssymbole und andere Fähigkeiten aktiviert. Auch Vermächtnis-Fähigkeiten bereits aufgelöster Karten gelten.
- ◆ ERFOLGREICHER ANGRIFF ist mit Angriffsstärke \geq Verteidigungswert der Titan-Karte möglich. Auch Schwerter und Pfeile von Staats- und Provinzkarten zählen mit. Es darf/dürfen nur die Waff(en) benutzt werden, die der Titan aufweist. Nach Angriff kommt der Titan rechts neben das Spieler-Tableau. 1 neue Titan-Karte aufdecken.

- ◆ Für einen Angriff muss mind. Nutzung von 1 Militär-Karte bezahlt werden.
- ◆ Zuletzt muss der Spieler 1 - 3 SCHADENS-Würfel werfen, um den Schaden zu bestimmen, den der Kampf angerichtet hat.
- ◆ Je Stammesbanner des Titanen wird 1 Würfel geworfen.
- ◆ Auswirkungen der Symbole:
Titan: 1 eig. Staats-Karte nimmt Schaden (belieb. Karte umdrehen)**
Münze: 1 Münze je Münzsymbolsymbol abgeben.**
Leer: nichts passiert
**Ist nichts umzudrehen / keine Münze da, passiert nichts.

- ◆ TITAN-Karten bringen dem erfolgreichen Spieler Fähigkeiten, Stammesbanner und Kapazitäts-Verbesserungen.

Aktion C - PASSEN:

- ◆ Will/kann man keinen Titanen angreifen bzw. Bürger platzieren, muss man passen.
- ◆ Für die aktuelle Runde ist man damit raus.

Phase 3) Rundenende:

- ◆ Haben alle Spieler gepasst, gibt es Marker für Münz- / Wissens-Symbole mit grünem Pfeil (nicht in Runde 6).
- ◆ Alle Münzen von Namensfeldern (Militärkarten) auf deren Bild schieben.
- ◆ Benutzte Bürger-Marker und solche von der Hungerbox einsammeln.
- ◆ Startspieler dreht den Startspielermarker um: Handsymbol ist verdeckt. Marker ist wieder von 1 Mitspieler beanspruchbar per "Wiederaufbau".
- ◆ Je Bürger-Marker muss 1 NAHRUNGS-Symbol vorhanden sein. Ggf. kommen unernährte Bürger in die Box "Hungernde Bürger".
- ◆ Die nächste Runde beginnt mit Phase 1.

SPIELENDE: nach 6 Runden

- 1) Jeder hungernde Bürger kostet 2 Siegpunkte (SP)
 - 2) Beschädigte Staats-Karten werden repariert (also aufgedeckt).
 - 3) Für 1 - 6+ Banner jedes Stammes gibt es bis zu 1 / 2 / 4 / 6 / 8 / 11 SP.
 - 4) Bestimmte Staats-Karten bringen SP (z.B. Festung / Hafen).
- Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.

Patt: Beteiligter mit mehr Münzen siegt. Weiter Patt: siehe Spielregel

Kurzspielregeln: Ein Service der Spiele magazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 12.07.19

Spielhilfe zu "Die vergessene Welt"

Führe 1 Aktion (A - C) aus.

A) Genau 1 Bürger platzieren:

ENTWEDER Bürger zu einer Aktion setzen.

Die Aktion muss i.d.R. noch ohne Bürger sein
ODER der neue Bürger hat den nun höchsten
Talentwert an dieser Aktion.

Einige Aktionen haben and. Platzierungsregel.

ODER Bürger auf eigene Staats-Karte mit
entsprechendem Bürger-Symbol setzen.

! Jede Staats-Karte benötigt 1 Kapazität.

B) TITAN angreifen:

- ➔ Wähle oberste Titan-Karte (1 / 2 / 3 Sterne).
- ➔ Zahle Münzen auf Militär-Karten (Namensfeld).
Menge = wie Münzen auf Kartenbild PLUS 1.
Das Namensfeld muss zuvor leer sein.
Beachte Dein Militär-Limit.
- ➔ Angriffssymbole und Fähigkeiten sind aktiviert.
Aufgelöste Militär-Karten haben Vermächtnis-Fähigkeit.
- ➔ Stärke muss sein \geq Verteidigungswert (Titan).
(Stärke kommt auch von Staats-/Provinzkarten)
- ➔ Die Titan-Karte erhalten, neuen Titan aufdecken.
- ➔ 1 Schadenswürfel je Titan-Banner würfeln.
Titan = 1 eigene Staats-Karte umdrehen.
Münze = 1 Münze abgeben

C) PASSEN: *Spieler ist aus aktueller Runde raus.*

Rundenende: *Alle haben gepasst.*

- ➔ Grüne Pfeile bringen Münzen / Wissen.
- ➔ Münzen auf Bild schieben (Militärkarten).
- ➔ Bürger von Plan sowie Hungerbox einsammeln.
- ➔ Startspielermarker = nun ohne Handsymbol.
Je Bürger ist 1 Nahrungs-Symbol vorzuweisen.
Unernährte Bürger kommen in Hungerbox.

Spielhilfe zu "Die vergessene Welt"

Führe 1 Aktion (A - C) aus.

A) Genau 1 Bürger platzieren:

ENTWEDER Bürger zu einer Aktion setzen.

Die Aktion muss i.d.R. noch ohne Bürger sein
ODER der neue Bürger hat den nun höchsten
Talentwert an dieser Aktion.

Einige Aktionen haben and. Platzierungsregel.

ODER Bürger auf eigene Staats-Karte mit
entsprechendem Bürger-Symbol setzen.

! Jede Staats-Karte benötigt 1 Kapazität.

B) TITAN angreifen:

- ➔ Wähle oberste Titan-Karte (1 / 2 / 3 Sterne).
- ➔ Zahle Münzen auf Militär-Karten (Namensfeld).
Menge = wie Münzen auf Kartenbild PLUS 1.
Das Namensfeld muss zuvor leer sein.
Beachte Dein Militär-Limit.
- ➔ Angriffssymbole und Fähigkeiten sind aktiviert.
Aufgelöste Militär-Karten haben Vermächtnis-Fähigkeit.
- ➔ Stärke muss sein \geq Verteidigungswert (Titan).
(Stärke kommt auch von Staats-/Provinzkarten)
- ➔ Die Titan-Karte erhalten, neuen Titan aufdecken.
- ➔ 1 Schadenswürfel je Titan-Banner würfeln.
Titan = 1 eigene Staats-Karte umdrehen.
Münze = 1 Münze abgeben

C) PASSEN: *Spieler ist aus aktueller Runde raus.*

Rundenende: *Alle haben gepasst.*

- ➔ Grüne Pfeile bringen Münzen / Wissen.
- ➔ Münzen auf Bild schieben (Militärkarten).
- ➔ Bürger von Plan sowie Hungerbox einsammeln.
- ➔ Startspielermarker = nun ohne Handsymbol.
Je Bürger ist 1 Nahrungs-Symbol vorzuweisen.
Unernährte Bürger kommen in Hungerbox.