

Euphrat & Tigris

ANFÜHRER nur neben Tempel (rot).
- darf nie zwei Reiche verbinden.

PLÄTTCHEN legen – gibt Siegpunkt gleicher Farbe für entsprechendfarbigen Anführer in dem Reich.

- Falls kein Anführer in der Farbe, erhält **KÖNIG** (schwarz) den Siegpunkt in der Farbe des Plättchens, falls vorhanden.
- Katastrophen auf freie oder besetzte Felder, aber nicht auf Anführer, Schatzfelder und Monumente.
- Verbindungsplättchen zwischen zwei Reichen generieren keinen Siegpunkt. Es dürfen *nie mehr als zwei Reiche* miteinander verbunden werden.

KONFLIKTE

I) **Intern:** Anführer wird in Reich gesetzt, wo bereits ein Anführer gleicher Farbe vorhanden ist.

C Kampf mit Unterstützung unmittelbar benachbarter Tempel, plus herausgelegter Tempel (Angreifer legt zuerst heraus).

Verlierer muß Anführer entfernen, Sieger erhält einen roten Siegpunkt.

II) **Extern:** Zwei Reiche werden verbunden – Anführer gleicher Farbe kämpfen miteinander.

Mehrere Konflikte: aktiver Spieler entscheidet über Reihenfolge. Bei eigener Nichtbeteiligung ist aktivem Spieler nächster Spieler (UZS) Angreifer.

C Kampf mit Unterstützung der Plättchen gleicher Farbe im „eigenen“ Reich, plus herausgelegter Plättchen (Angreifer legt zuerst heraus).

Verlierer muß Plättchen und Anführer entfernen, Sieger erhält entsprechend viele Siegpunkte in entsprechender Farbe.

Ξ Sonderfall **PRIESTER** (rot) – Tempel mit Schatz und neben anderen Anführern werden nicht entfernt (Siegpunkte nur für entfernte Plättchen und Anführer!).

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Ferdinand Köther
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*

- Beteiligte Plättchen werden immer alle aus Spiel entfernt.
- Bei Gleichstand gewinnt Verteidiger.
- Bei Zugende des aktiven Spielers ziehen gegebenenfalls auch andere Spieler Plättchen nach.

MONUMENTE bauen „auf“ vier gleichfarbigen Plättchen (umdrehen, evtl. vorhandener Schatz bleibt auf umgedrehtem Plättchen) im Quadrat, diese Farbe muß im Monument enthalten sein. (Vor Monumentbau erst eventuellen Konflikt lösen.)

- Mit Monument verbundener Anführer gleicher Farbe (also maximal zwei Anführer) erhält entsprechenden Siegpunkt jeweils zum Ende des aktiven Zuges.

SCHÄTZE können nur von **HÄNDLERN** (grün) genommen werden, wenn mindestens zwei Schätze in einem Reich sind, Händler nimmt alle Schätze bis auf einen. Die vier „Eck“schätze müssen zuerst genommen werden.

Spielende wenn ein Spieler nicht mehr komplett nachziehen kann oder nur noch höchstens zwei Schätze vorhanden sind.

Sieger ist der Spieler mit den absolut gesehen meisten Siegpunkten seiner jeweils schwächsten Farbe.

Aufbau / Vorbereitung:

- Je 1 Tempel (rot) und 1 Schatz auf gekennzeichnete Felder.
- Jeder Spieler nimmt die 4 Anführer eines Symbols und zieht verdeckt 6 Plättchen.