

## God's Playground

### 1. Einkommen

Geldeinnahme für alle eigenen Ländereien je nach Wert, *plus zwei* pro *Landverwalter*. Mindesteinkommen 10.

### 2. Adelige einsetzen

1 Adelligenstein verdeckt in jede Region und 1 auf polnische Armee. Aufdecken und entsprechende Anzahl Adelige in *Regionen* einsetzen.

### 3. Königswahl

Spieler mit höchstwertigem Stein für polnische Armee wird **Startspieler**. Gleichstand mit verdecktem Gebot lösen, Beteiligte müssen gebotenes Geld abgeben.

### 4. Polnische Armee

Polnische Armeeeinheiten gemäß Rundenleiste plus Anzahl laut Tabelle polnische Armeegröße einsetzen (gemäß Stärke Adelligensteine unter 2.)

### 5. Ereignisse

Vier Würfel werfen, entsprechend Stärkemarker in Feindgebiete setzen. '6' bedeutungslos.

### 6. Wahlen

- Spieler mit meisten Markern in einer Region entfernt dort einen Marker und setzt Spielermarker in **Sejm**.  
- Bei Gleichstand passiert nichts.

### 7. Ländereien einrichten

- In Spielerreihenfolge einen Spielermarker auf freie Länderei setzen.  
- Erste Länderei jedes Spielers in dieser Runde kostet einen eigenen Adelligen der Region.  
- Wiederholen, bis alle passen, alle weiteren Länderein dieser Runde kosten zwei Adelige der Region.

### 8. Sonderaktionen

In Spielerreihenfolge *kann* jeder Spieler eine Aktion ausführen, der Vorgang wird wiederholt.  
- Aktionen, Details s. Spielplan.

### 9. Armeen kaufen

- In Spielerreihenfolge *kann* jeder Spieler 1 eigenen Marker aus Region entfernen und dort beliebig eigene Armeen einsetzen (kaufen).  
- Vorgang wird wiederholt, bis alle passen.  
- Kosaken können nur in Ukraine gekauft werden, andernfalls laufen sie zu den Tataren über.  
- In Gebieten mit Feindmarkern nur *halbe Armeekosten*.

### 10. Feldzüge

- In Spielerreihenfolge kann jeder Spieler 1 eigenen Marker aus Region entfernen, um entsprechenden Feind (*Habsburg nur 4. Runde*) anzugreifen. Je ein Würfel pro Infanterie und Kavallerie. - Pro Treffer ein Adelligenmarker aus Vorrat in Feindgebiet. Vorgang wird wiederholt, bis alle passen.  
- Pro Angriff Unterstützung durch polnische Armee, falls Spieler dafür eigenen Marker aus Sejm entfernt.  
- **Feindmarker in Region müssen zuerst angegriffen und vernichtet werden, bevor Adelige in Feindgebiet gesetzt werden.**  
- *In Ukraine eingesetzte Kosaken können von jedem Spieler benutzt werden.*

### 11. Feindliche Angriffe

- Vier Würfel werfen und entsprechend Feindmarker einsetzen. Friedensvertrag wird gebrochen, falls diese Feindnummer mindestens zwei Mal gewürfelt wird.  
- **Runde 2:** Kosaken gehen bei '6' zu Tartaren, bereits von Spielern eingesetzte zuerst!

- In Preußen beginnend, greifen Feinde reihum an, falls Stärke größer ist als Anzahl Adelige in ihrem Gebiet. Anzahl Feindmarker gleich Differenz in entsprechende Region setzen.

- Alle Verteidiger würfeln ein Mal. Treffer erst gegen aktuell eindringenden Feind, auch bereits vorhandene. Weitere gegen andere anwesende Feinde.  
- Danach patten sich verschiedene Feinde 1:1 aus.

### 12. Polen schlägt zurück

- In Spielerreihenfolge kann jeder Spieler 1 eigenen Marker aus Sejm entfernen um mit polnischer Armee Feinde in *einer Region* zu bekämpfen.  
- Startspieler greift ein Mal kostenlos an.  
- Jeder Spieler führt *alle* seine gewünschten Angriffe aus, bevor der nächste an der Reihe ist.  
- Spieler können Ottomanen im *Habsburgergebiet* angreifen.

### 13. Feindliche Ausdehnung

- Mit Preußen beginnend, dehnen Feinde sich in Nachbarregionen aus, siehe Pfeile, falls ihre Stärke in Region Anzahl Adelligenmarker dort übertrifft. Anzahl Feindmarker in jedem Ausdehnungsgebiet gleich Differenz zu Adelligen im Ausgangsgebiet.  
- Ausdehnung nicht in Gebiet, in dem dieser Feind bereits vertreten ist.  
- Alle Verteidiger würfeln ein Mal. Treffer erst gegen aktuell eindringenden Feind, auch bereits vorhandene. Weitere gegen andere anwesende Feinde.  
- Danach patten sich verschiedene Feinde 1:1 aus.

### 14. Ländereiwerte

- Falls Feindmarker in Region sind, werden so viele Ländereien *entfernt* gleich Differenz Feindmarker zu Adelligen, aber *immer* mindestens 1 (auch falls Diff. negativ ist), von „außen“ nach „innen“.  
- Falls noch nie Eindringlinge in Region waren, erhöht sich Ländereiwert um eins.  
- Falls Eindringlinge in Region waren und entfernt wurden, ohne dass neue hinzu kamen, erhöht sich Ländereiwert um eins.  
- Falls Eindringlinge in Region kamen, sich aber nicht halten konnten, bleibt Ländereiwert unverändert.  
- Falls Eindringlinge in Region sind, verringert sich Ländereiwert um eins.

### 15. Siegpunkte

- SP für meiste Adelige in Feindgebiet, wie dort angegeben.  
- 2 SP pro eigenem Marker im Sejm.  
- 1 SP für je 5 Geld (muss!). Maximal 4 Geld darf behalten werden.

### 16. Rundenende

- Alle Adelligen aus Feindgebieten entfernen  
- Alle Marker aus Sejm entfernen  
- Alle Feindmarker aus Feindgebieten entfernen  
- Alle Militäreinheiten vom Spielplan entfernen  
- Friedensvertrag entfernen  
- Feindstärke in Regionen an Adelligenstärke anpassen (nur nach unten)  
- Zum Ende der zweiten Runde alle Adelligensteine zurück nehmen

<b>AKTIONEN</b> ▪ Landverwalter einsetzen ▪ Danzig ▪ Diplomatie ▪ Adelige bewegen ▪ Liberum Veto ▪ Föderation ▪ Jesuitenschulen ▪ Neue Stadt gründen
--

☞ Sonderregeln Habsburger, Ottomanen beachten!