

Gränaland

Rundenablauf – Fünf Phasen, jede Phase muß beendet sein, bevor die nächste beginnt.

1. Rohstoffproduktion – pro Landschaftskarte oberste Karte des entsprechenden Stapels aufdecken und daneben legen, zusätzlich zu eventuell bereits liegenden.

Falls Maximalzahl Karten = Anzahl Siedlungen + 1 schon erreicht, wird keine (weitere) Karte aufgedeckt. Zuerst Karte für Gebiet, dann evtl. für Straße, dann für Zusatzproduktion.

2. Bewegung der Helden – *außer* Startspieler!

- Gleichzeitig markieren alle Spieler (außer Startspieler) verdeckt auf Kompaßkarte *Richtung* für neue Position *ines* eigenen Helden (**Krieger**, **Priester**, **Barde**) mit entsprechendem Marker.

- Held kann in benachbartes Gebiet ziehen bzw. zwei Gebiete weit entlang der Küste.

- 2 Helden eines Spielers können nicht auf demselben Gebiet sein - falls bewegter Held in Gebiet mit anderem Held gleicher Farbe zieht, tauschen diese beiden ihre Position!

3. Vorschläge für Aufteilung der Rohstoffe – *außer* Startspieler!

Beginnend links vom Startspieler macht jeder Spieler (außer Startspieler) *inen* Vorschlag zur Aufteilung der Rohstoffe *ines* Gebietes.

Vorschlag • nur für Gebiet, in dem Spieler mindestens 1 *Stimme* hat • *alle* Rohstoffe des Gebietes müssen nach Belieben aufgeteilt werden

- Vorschlag ist *nicht* verhandelbar

Stimmenzahl • 1 Stimme pro *Siedlung* in diesem Gebiet • anwesender **Krieger** hat so viele

Stimmen wie Armeegröße • anwesender **Priester** annulliert alle Stimmen aller Krieger in diesem

Gebiet • anwesender **Barde** hat so viele Stimmen wie fremde Helden in diesem Gebiet

Abstimmung • Abstimmung *ist* verhandelbar

- bei Stimmenmehrheit für diesen Vorschlag erfolgt entsprechende Aufteilung, andernfalls bleiben Rohstoffe liegen

- auch Startspieler stimmt ab, erhält gegebenenfalls Rohstoffe!

4. Bauen – *nur* Startspieler!

Kann so viel bauen, wie er möchte bzw. bezahlen kann. Bauwerke mit Rohstoffen bezahlen,

- Gold ist Ersatz für alles (Joker).

- Spieler nimmt eine Nachschubkarte – diese beiden Rohstoffe können nur für *ein* Projekt genutzt werden (falls nur einer benutzt wird, ist anderer verloren). *Durch Markt kann nicht nur 1 Rohstoff einer Nachschubkarte ersetzt werden, wohl aber die gesamte Karte als 1 Rohstoff.*

SIEDLUNGEN

Dörfer, Kosten unten auf Gebietskarte, Bau in Gebiet mit eigener Siedlung oder benachbart zu Gebiet mit eigener Siedlung.

Haus auf Gebiet, Anzahl Dörfer pro Gebiet nicht begrenzt, auch verschiedener Spieler

Gebäude Bau nur in Gebiet mit eigenem Dorf, Kosten laut Übersichtskarte, Haus auf Gebäudesymbol, Anzahl begrenzt.

Ein Spieler kann mehrere Gebäude in einem Gebiet haben (und mehrere gleiche Gebäude in verschiedenen Gebieten).

- **Kirche** bringt **Priester** ins Spiel bzw. dieser kann sofort dorthin ziehen*
- **Saal** bringt **Barden** ins Spiel bzw. dieser kann sofort dorthin ziehen*
- **Festung** verringert Kosten für Armeevergrößerung / \ *Limit beachten

ÖFFENTLICHE EINRICHTUNGEN

– Bau nur in Gebiet mit mindestens einer eigenen Siedlung, Kosten laut Übersichtskarte, nur eine Einrichtung pro Sorte pro Gebiet.

- **Straße**: 1 zusätzliche Rohstoffkarte *verdeckt**

- **Zusatzproduktion**: Marker auf Gebietsymbol legen, zusätzliche Rohstoffkarte offen ziehen*, bleibt liegen falls = Symbol, andernfalls ersatzlos abwerfen

- **Markt**: Spieler kann jeden Markt, in dessen Gebiet er mindestens 1 Siedlung hat, 1 x pro Bauphase nutzen: 1 beliebiger Rohstoff

ersetzt anderen Rohstoff • **Palisaden**: Reduzieren Stimmzahl anwesender Helden (=Armee) um 1, falls der Spieler dort keine Siedlung hat. Wer

erstmalig Siedlung in Palisadengebiet baut, gibt jedem anderen Spieler mit Siedlung dort einen beliebigen Rohstoff (zusätzlich zu Baukosten).

GEMEINSAMER BAU ÖFFENTLICHER EINRICHTUNGEN

Spieler kann 1 x in dieser Phase gemeinsamen Bau vorschlagen, *ohne* Diskussion was und wo.

Wer dazu beiträgt, *kann* diskutiert werden.

Entweder kommt der Bau zustande oder nicht.

5. Rundenende

- Startspielermarker nach links weitergeben
- 1 Karte vom Nachschubstapel aufdecken

SPIELENDEN UND SIEGER – *nur* Startspieler kann Sieg erklären, falls er mindestens drei der Siegbedingungen erfüllt hat[†], ist damit Sieger!

- Danach kann jeder andere Spieler noch einmal bauen, Spieler links vom Startspieler beginnt.

- Bau wie in Bauphase, aber kein Nachschub, keine öffentlichen Einrichtungen.

- Anzahl erfüllter Bedingungen bestimmt die Reihenfolge der *anderen* Spieler.

[†] Normalspiel