

Eine Partie geht über unbestimmte Runden. Ihr spielt immer im Uhrzeigersinn, bis die Spielende-Bedingung erfüllt ist

- Ablauf eines Spielzuges:
- I: Du ziehst verdeckt 1 Kaufmann aus Deinem Beutel.
 - II: Stelle ihn an eines der Tore ODER an den Brunnen. Dann führst Du die Aktion des jeweiligen Ortes aus.
 - III: Wirf 1 beliebigen Kaufmann vom Brunnen in Deinen Beutel.

TOR-Aktionen:

Führe der Reihe nach die 4 Schritte aus:

1) Sammle Ressourcen von Deinen Länderei-Karten ein.

Jede silberne/goldene Länderei-Karte bringt Dir ggf. Ressourcen ein. Passen TOR-Farbe UND KAUFMANN (gerade platziert) zu der Länderei, erhalte die darauf im unteren Teil angegebene(n) Ressource(n).

2) Sammle Ressourcen vom Tor und von den Kaufleuten ein.

Rücke Deinen Ressourcen-Marker ...

- a) in TOR-Farbe um 1 Feld vor.
- b) in Farben der KAUFLEUTE dort um je 1 Feld vor.

> 6 Ressourcen einer Farbe kannst Du nicht besitzen. Überzählige verfallen.

3) Tausche Ressourcen in Münzen:

Wenn Du 1 lydischen Kaufmann (GOLDEN) an ein Tor gestellt hast ODER sich schon einer dort befindet, darfst Du zusätzlich Deine Ressourcen in der TOR-Farbe in Münzen 1:1 tauschen.
Besitz-Limit an Münzen: 12

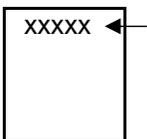
4) Verschiebe Kaufleute:

Sind 2 KAUFLEUTE selber Farbe am Tor, schiebe sie zum Brunnen.

BRUNNEN-Aktionen:

Du darfst folgende Schritte ausführen:

1) KAUF 1 - x LÄNDEREI-Karte(n) von einer Seite des Stadt-Plans.



Kosten für Kauf oder Aufwertung

- Setze entsprechende Ressourcen-Marker zurück und lege die Karte(n) mit aufgewerteter Seite nach unten neben Dein Tableau.
- Du darfst Dein Limit für Länderei-Karten (3 / 5 / 8) nicht überschreiten.
- GOLDENE Karte gekauft? Stelle den lydischen KAUFMANN von der Karte zum Brunnen.
- KEINE Karten jetzt auffüllen!

2) WERTE 1 - x LÄNDEREIEN auf:

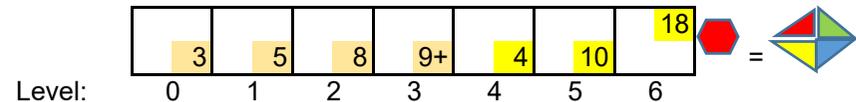
- Durch Rücksetzung von Ressourcen-Markern zahlst Du für 1 - x Deiner Länderei-Karten die auf diesen am oberen Rand angegebenen Kosten. Münzen gelten als JOKER für jegliche Ressource.
- Drehe nun aufgewertete Karten auf die Seite mit der Sonne nach oben.

Ländereien: in Silber / Gold bringen sie beim TOR-Zug Ressourcen. in Violett bringen sie bedingte SP zum Spielende.

BONI auf Eurem Tableau:

😊 Feld 6 bei einer Ressource erreicht? Entscheide Dich für Bonus 1 oder 2! Das erfolgt bei jedem Anschlag bzw. erneuter Erreichung.

BONUS 1: Rücke 1 Feld vor auf Deiner Einfluss-Leiste.



- 0 Dein Länderei-Maximum beträgt 3 Länderei-Karten.
- 1 Versetze den lydischen KAUFMANN sofort von diesem Feld zum Brunnen. Länderei-Limit = 5.
- 2 Erhalte 2 Münzen. Länderei-Limit = 8.
- 3 Erhalte 3 Münzen. Länderei-Limit = 9+.
- 4 Erhalte 4 SP am Spielende.
- 5 Erhalte 10 SP am Spielende.
- 6 Erhalte 18 SP am Spielende. Die rechts davon angezeigte Ressource darfst Du als irgendeine der 4 einfachen Ressourcen verwenden (das gilt permanent bis zum Spielende).

BONUS 2: Werte gratis 1 Deiner unaufgewerteten Ländereien auf.

- Nach der Bonus-Wahl setzt Du Deinen Zug fort.

Ende Deines Spielzuges:

- WÄHLE 1 beliebigen Kaufmann vom Brunnen aus und lege ihn in Deinen Beutel. Ist am Brunnen kein Kaufmann, nimm 1 Kaufmann von beliebigem Tor. Du musst immer am Ende Deines Zuges wieder 4 Kaufleute besitzen.

Spielende:

- Hat bei 2 / 3 / 4 Spielern ein Spieler mind. 8 / 7 / 6 Ländereien aufgewertet, wird die laufende Runde noch beendet.
Wer als Erster die geforderte Anzahl erreicht hat, nimmt das Brunnen-Plättchen aus der Mitte des Stadt-Plans.

Wertung: SP = Siegpunkte

- 1) Ermittelt SP aus silbernen und goldenen Länderei-Karten.
- 2) Lest die SP auf der Einflussleiste (4 / 10 / 18) ab.
- 3) Ermittelt SP aus violetten Karten je nach Erfüllungsgrad.
- 4) Wer das Brunnen-Plättchen hat, erhält je Münze im eigenen Besitz 1 SP.

Die höchste Summe an SP bringt den Spielsieg.

Patt: Der Beteiligte ist besser, der weiter vorn auf der Einflussleiste steht.

Bei weiterem Patt gelten unter den Beteiligten mehr Ressourcen und Münzen.