

Lords Of Creation

CREATION Phase - reihum jeweils einen Geländecounter ziehen, ablegen oder zurückhalten (max. 3)
- oder einen der zurückbehaltenen Counter legen.

Wenn Plan voll, folgt

PEOPLE Phase - alle verdeckt Karte spielen, gleichzeitig aufdecken, dann Handkarten auf sieben ergänzen.

Kartenwerte bestimmen Spielerreihenfolge für diese Runde:

niedrigste Karte zuerst usw., bei Gleichstand entscheidet Geländeart:

1. Insel - 2. Hügel - 3. Wald - 4. Grasland, falls immer noch Gleichstand würfeln.

Zugablauf:

1. Wer dran ist, muß immer zuerst soviele Barbarians plazieren, wie die Karte angibt, in entsprechendes freies oder eigenes Gelände (falls bereits zivilisiert, sind diese auch sofort automatisch zivilisiert!).
2. Anschließend kann er in beliebiger Reihenfolge folgende AKTIONEN (aber jede Aktion muß vor nächster Aktion erst komplett beendet sein) ausführen, alle oder nur einige oder auch keine:

• BEWEGUNGEN

- nur und alle beliebigen Barbarians können sich bewegen, einzeln oder zusammen, beliebig weit, **ABER**
- kein Hex darf leer zurückgelassen werden, man muß also immer Kontakt zu eigenen Leuten halten
- immer nur auf gleichem Terrain (Insel: über max. ein Meeresfeld zur nächsten Insel)
- nie auf bereits zivilisiertes Hex

• ANGRIFFE

- nur und beliebig viele Barbarians können beliebig oft angreifen, aber immer mindestens 2
- jedes beliebige Nachbarhex (von Insel aus auch über max. ein Meeresfeld)
- falls V eliminiert muß A in Hex einfallen, falls unter Beachtung der normalen Bewegungsregeln möglich (kein Feld leer zurück lassen, auf gleicher Geländeart bleiben)
- *Treffer* = 1 Counter entfernen (in Vorrat)

u Nach Angriff einmarschierte Barbarians können erneut angreifen, einmarschieren usw.!

A 2 W*	Angriff auf gleiches Gelände	anderes Gelände
Treffer bei Ö	6	8
V 1 W	Treffer falls > jeder einzelne W des A	

* *Pasch* beendet gesamten Spielzug sofort! Pasch kann aber noch treffen, und V schlägt noch zurück. A darf aber nicht mehr einmarschieren!

Spielende: wenn alle Karten gespielt sind

oder

wenn völlig identische Karten gespielt werden und kein Kartenstapel mehr vorhanden ist.

Sieger: Höchste Summe Worship Points

- Barbarians	1 P
- Zivilisation	2 P
- Altar	3 P

κ Alternative Regel: Zu Beginn statt sieben Karten für jeden sofort alle Karten austeilen.

• ZIVILISATION

- nur eine Zivilisation pro Spieler pro Zug!
- eine „freie“ Ziv. (pro Spieler!) auf beliebigem Hex, sonst nur jeweils falls Nachbarhex bereits zivilisiert ist, egal von wem!
- man darf auch fremde Felder (in deren Farbe) zivilisieren - auch als „freie“ Ziv.!
- Inseln können nicht über ein Meeresfeld hinweg zivilisiert werden!

Verfahren: obersten Counter austauschen, bedeutet daß alle darunterliegenden zivilisiert sind.

Ziv. Counter zählt als Einheit zur Verteidigung, wird als letzter entfernt.

Ziv. Hex: 2 Worship Points, dort kann Altar gebaut werden (auch noch im gleichen Zug).

• ALTAR

- nur ein Altar pro Spieler pro Zug!
- nur in ziv. Hex mit mindestens 2 Leuten!
- wird automatisch entfernt, wenn alle Leute eliminiert sind.

Verfahren: obersten Ziv.counter austauschen, bedeutet daß alle darunterliegenden zivilisiert sind.

Bei Angriff wird Altar entfernt, wenn alle Verteidiger eliminiert sind.

Altar-Hex: 3 Worship Points