

Nations - KSR (Seite 1 von 3)

Es gibt 4 Arten von **Ressourcen**: Gold, Stein, Nahrung, Bücher
ROTE Kreise zeigen an, dass man Ressourcen erhält,
SCHWARZE Kreise zeigen an, dass man Ressourcen verbraucht.

Bücher auf der Kulturleiste sind eine weitere Ressource (wichtig in III.1).

GELBE Kreise mit Lorbeer-Kranz stehen für PLUS-Siegpunkte,
SCHWARZE Kreise zeigen an, dass man MINUS-Siegpunkte macht.

Stabilität (Waage) wächst bei ROTEM Quadrat, fällt bei SCHWARZ.
Militär-Stärke (Schwerter) wächst bei ROTEM Quadrat, fällt bei SCHWARZ.

Arbeiter repräsentieren die Bevölkerung einer Nation.
Auf jedem eigenen Bauwerk oder Militärischer Fortschrittskarte können
1 - x Arbeiter eingesetzt werden, um den Effekt der Karte auszulösen.

Ablauf einer Runde in 3 Phasen:

I - VERSORGUNGS-Phase:

1 - Rundenmarker: ♦ Ab Runde 2 wandert der Rundenmarker 1 Feld weiter.

2 - Fortschritts-Karten: ♦ Ab Runde 2 entfernt man alle Fortschrittskarten der Reihen für 1 und 2 Gold. Die in der Reihe für 3 Gold liegenden Karten = nach links in die Reihe für 1 Gold.

♦ Neue Fortschrittskarten vom Stapel des aktuellen Zeitalters ziehen und alle leeren Felder des Fortschrittplans per Zufallsprinzip auffüllen.
Dort sind je nach Spielerzahl mehr oder weniger Felder freigeschaltet.

3 - Wachstum:



In gegensätzlicher Zugreihenfolge entscheidet sich jede Nation wie folgt:

➔ ENTWEDER für Bevölkerungszuwachs:

- ♦ 1 belieb. Arbeiter von eig. Bevölkerungs-Leiste in eig. Vorrat nehmen. Vorrat = Das ist auf dem eigenen Tableau ganz rechts unten.
- ♦ Sofort fällt entweder die Stabilität der eigenen Nation um 3 oder der Bedarf an Nahrung steigt um 3 (je nach freigelegtem Feld).

➔ ODER für Bonus-Ressourcen (1 - 4 Einheiten):

- ♦ Der Spieler hat die Wahl zwischen Nahrung, Gold oder Stein. Er erhält davon so viel, wie seiner Schwierigkeits-Stufe entspricht.
- ♦ Man darf nur von genau einer Ressourcen-Art nehmen.

4 - Ereignisse: *Auswirkungen in Phase III*

Die oberste Karte vom Ereigniskarten-Stapel des aktuellen Zeitalters aufdecken und auf das Ereignisfeld des Wertungsplans legen.

5 - Architekten:

Ab Runde 2:
Alle noch vorhandenen Architekten vom Architektenfeld auf dem Wertungsplan sind in den Architekten-Vorrat zurückzulegen.
Bei 1, 2, 3 - 4, 5 Spielern werden 0, 1, 2, 3 neue Architekten auf das Architektenfeld platziert, d.h., auf die Quadrate links vom Portrait.
Jede Runde:
Zusätzliche Architekten platzieren wie die Ereigniskarte vorgibt.

II - AKTIONS-Phase:

- ♦ Immer in Zugreihenfolge reihum führt jeder Spieler 1 Aktion aus, bis alle gepasst haben. Wer passt, legt seine Zugreihenfolge-Karte mit "Gepasst" nach oben vor sich ab und ist für diese Runde fertig mit Aktionen.
- ♦ Es gibt 3 Grund-Aktionen:

A - Eine Fortschritts-Karte kaufen:

♦ Man nimmt 1 beliebige Karte vom Fortschritts-Plan und zahlt die Gold-Kosten (1 - 3), die links in der Reihe angezeigt sind.

•••					
•••					
•					

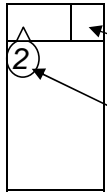
- ♦ Dann wird die Karte sofort genutzt. Je nach Kategorie kommt die Karte auf ein Feld des eigenen Tableaus / wird nach Nutzung entfernt / wird auf das Feld "Krieg" des Wertungsplans gelegt.
- ♦ Fehlt ein freier Platz, muss eine alte Karte entfernt werden. Vordruckte Karten werden ggf. überdeckt.

Nations - KSR (Seite 2 von 3)

- Bauwerk:**
- ◆ Man kann gleichzeitig 5 verschiedene Bauwerke haben. Überbaute Arbeiter kommen in den eigenen Vorrat* zurück. Einsetzkosten: siehe Phase II.B.
 - ◆ In der Auswertungs-Phase produziert jeder auf einem Bauwerk eingesetzte Arbeiter die oben auf der Karte angegebene Menge an Ressourcen.
 - ◆ Auswirkungen auf die Stabilität treten sofort ein.
 - ◆ Bauwerke **ohne** Arbeiter haben keinen Effekt.



- Militär:**
- ◆ Neue Militärkarten können vorhandene Militärkarten oder Bauwerke ersetzen.
 - ◆ Überbaute Arbeiter kommen in den eigenen Vorrat* zurück.
 - ◆ Auswirkungen auf die Militärische Stärke treten sofort ein.
 - ◆ Evtl. Instandh.-Kosten werden beim Einsetzen sofort je Arbeiter angepasst (wenn Stabilität) und sonst in Phase III.1 bezahlt.
 - ◆ Die Kampfkraft kann bei Schlachten eingesetzt werden, wenn mind. 1 Arbeiter eingesetzt wurde. Mehrere Arbeiter erhöhen nicht die Kampfkraft.



- Kolonie:**
- $X \geq ?$
- ◆ Zum Kauf einer Kolonie muss man mind. deren militär. Stärke auf der Militär-Leiste aufweisen. Kauft man eine dritte Kolonie, entfernt man eine andere.

- Krieg:**
- ◆ Jeder Spieler kann als Aktion einen Krieg kaufen. In jeder Runde kann aber insges. nur ein Krieg gekauft werden.
 - ◆ Gekaufter Krieg = auf spezielles Feld auf Wertungsplan legen.
 - ◆ Der Kriegsmarker = auf Leiste für Militärische Stärke mit der Scheibe der Nation, die den Krieg gekauft hat. Der Kriegsmarker bleibt bis Rundenende unverändert liegen.

siehe
auch
III.3

- Schlacht:**
- ◆ Beim Kauf einer Schlacht erhält man sofort Bücher, Nahrung oder Stein und entfernt danach die Karte.
 - ◆ Man erhält Ressourcen einer Art gemäß der Kampfkraft der stärksten eigenen Militärkarte (mit mind. 1 Arbeiter darauf).
 - ◆ Ohne Arbeiter auf irgendeiner Militärkarte ist die Aktion tabu.

bringt sofort
Ressourcen

- Berater:**
- ◆ Ein gekaufter Berater wird auf das Berater-Feld des Spielertableaus gelegt. Man kann i.d.R. stets nur 1 Berater haben. Hat man einen neuen Berater gekauft, entfernt man den alten.

- Wunder:**
- ◆ Gekaufte Wunder kommen auf Feld "Wunder im Bau" des Spieler-Tableaus. Kauft man ein weiteres Wunder, wird ein evtl. noch dort liegendes Wunder entfernt und alle Architekten kommen in den Architektenvorrat.
 - ◆ Ist ein Wunder fertig, werden dessen Effekte und Vorteile sofort ausgelöst. Besteht ein Effekt aus Ressourcen, werden diese ab der folgenden Auswertungsphase produziert.

man darf
max. 5
Wunder
besitzen

- Goldenes Zeitalter:**
- ②
- ? - 1 Ress.
+1 SP
- ◆ Beim Kauf hat man die Wahl: ENTWEDER abgebildete Ressourcen erhalten ODER es gibt 1mal 1 SP gg. Abgabe von den Ressourcen, die auf der Karte benannt sind.
 - ◆ Die Karte wird danach aus dem Spiel entfernt.

B - Einen Arbeiter einsetzen: nur auf Bauwerk/Militärkarte

- ◆ Unbesetzte Bauwerke oder Militärkarten haben keinen Effekt.
- ◆ Einsetzen: Stelle 1 Arbeiter auf Karte und zahle Einsetzkosten (Steine). Der Arbeiter kann von eig. Ressourcen oder von einer Karte sein. Auf einer Karte können mehrere Arbeiter stehen.
- ◆ Keine Aktion ist: Abziehen von Arbeitern von Bauwerken/Militärkarten.
- ◆ Der Effekt jedes Arbeiters ist oben auf Bauwerk/Militärkarte angezeigt. Bauwerke produzieren Ressourcen und/oder erhöhen die Stabilität. Militärkarten bringen Militärische Stärke und verbrauchen Ressourcen und/oder verringern Stabilität.
- ◆ Der Vorteil eines Arbeiters auf einer Karte wird aufgehoben, wenn dieser abgezogen wird. Arbeiter können nicht auf Kolonien, Wundern oder Beratern eingesetzt werden. Stabilität/Militärstärke gehen also mit Entfernung jedes Arbeiters entsprechend verloren.

C - Architekten anstellen:



- ◆ Wunder sind abschnittsweise zu bauen. Vollenden eines Abschnitts = 1 Architekten vom Wertungsplan nehmen und auf freien Bauabschnitt ganz links setzen. Kosten (Steine) zahlen.
- ◆ Man darf die Aktion nur wählen, wenn man sie ausführen kann.
- ◆ Ein fertiges Wunder wird sofort auf ein entsprech. Tableau-Feld gelegt. Man kann auch ein vorhandenes Wunder dabei zerstören (ersetzen).
- ◆ Die am Bau beteiligten Architekten gehen in den Architektenvorrat.

III - AUSWERTUNGS-Phase:

Patts: positiver Effekt = niemand profitiert
 negativer Effekt = alle Beteiligten sind
 voll betroffen

1 - Produktion:

- ◆ Alle Nationen produzieren gleichzeitig (auch Berater, Wunder, Kolonien). Jeder Spieler berechnet einzeln für jede Ressource in dieser Reihenfolge: STEIN - GOLD - NAHRUNG - BÜCHER
 Dazu ist Produktion minus Verbrauch inkl. Instandhaltung zu verrechnen. Jeder Arbeiter auf Bauwerken/Militärkarten zählt extra.
- ◆ Die Spieler geben Ressourcen ab oder erhalten welche.
- ◆ Hat man über 50 Bücher, erhält man ein "50 Bücher"-Plättchen.
- ◆ Nationen, die mit Unruhen zu kämpfen haben (negative Stabilität), verlieren 1 Buch pro Minus-Punkt sowie pauschal einmalig 1 SP.
- ◆ Hat man von einer Ressourcen-Art nicht genug, gibt man alles davon ab und je fehlender Ressource je 1 Buch. Pauschal verliert man noch 1 SP je Ressourcen-Art, in der ein solcher Mangel herrscht.
- ◆ Wer kein Buch hat und welche abgeben müsste, verliert pauschal 1 SP sowie 1 weitere Ressource eigener Wahl je fehlendem Buch.

2 - Zugreihenfolge:

- ◆ Der Spieler mit größter Militär-Stärke wird Startspieler usw..
 Patt: Der Beteiligte mit größerer Stabilität geht vor.
 Erneut Patt: Die relative Reihenfolge der gleich starken Spieler bleibt gleich.
- ◆ Zugreihenfolge-Karten verteilen und auf dem Wertungsplan die Scheiben der Zugreihenfolge umsetzen.

3 - Krieg:

- ◆ Nationen mit Stärke \geq Kriegsstärke: kein Effekt.
- ◆ Nationen mit Stärke $<$ Kriegsstärke: NIEDERLAGE und ...
 - ➔ Verlust an Ressourcen steht unten auf der Kriegskarte.
 - ➔ Man kann den Stabilitätswert seiner Nation >0 abziehen.
 - ➔ 1 SP abgeben.
- ◆ Kriegskarte entfernen.
- ◆ Kriegsmarker zurück auf Kartenfeld legen.

4 - Ereignisse:

- ◆ Effekte beider Ereignisse (erst der obere) der Ereigniskarte ausführen.
 Patt beim höchsten Wert: Keine Nation kann den Vorteil nutzen.
 Patt beim niedrigsten Wert: Alle beteiligten Nationen sind voll betroffen.
- ◆ Alle Nationen mit negativer Stabilität gelten generell als Nationen mit schwächster Stabilität (ungeachtet der konkreten Minuspunktzahl).
- ◆ Ereignisse mit Wirkung auf Zugreihenfolge ggf. in dieser abwickeln.
- ◆ Bieten Ereignisse mehreren Nationen eine Option, treffen diese ihre Wahl in umgek. Zugreihenfolge. Haben alle gewählt, wird Effekt gültig.
- ◆ Einige Ereignisse verringern/erhöhen Anzahl an Arbeitern.
 Zusätzliche Arbeiter kommen von der Bevölkerungsleiste, abzugebende werden auf einen leeren Platz dort zurückgelegt.

5 - Hungersnot:

- ◆ Alle Nationen müssen Nahrung gemäß Ereigniskarte oben rechts abgeben.

6 - Ende eines Zeitalters werten:

- ◆ Nur zum Ende der Runden 2, 4, 6 und 8 ausführen.
- ◆ Jede Nation erhält 1 SP für jede andere Nation, die auf der Kulturleiste weiter hinten liegt als sie selbst.

Spielende:

- ◆ Punkte jeder Nation auf dem Wertungsblock eintragen:
 - A. - SP, die man als Plättchen gesammelt hat.
 - B. - SP aus Kolonien
 - C. - SP aus fertigen Wundern
 - D. - SP aus Bauwerken/Militärkarten
 Der 1. Arbeiter bringt die am weitesten links notierte SP-Zahl, der zweite Arbeiter die rechts davon usw..
 Nur 1 Arbeiter kann je SP-Symbol punkten.
 - E. - Ressourcen addieren + Milit. Stärke + Stabilität:
 Jede volle Zehnerstelle = 1 SP.

Die Nation mit den meisten SP gewinnt.
 Patt: Zugreihenfolge entscheidet unter den Patt-Beteiligten.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 14.02.14
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*unten rechts auf eigenem Tableau