

Hinweise zur Vorbereitung:

- 4) Siehe zu den Güter-Platzierungen Details im Anhang auf Seite 11 nach.
- 6) Siehe zu den Schlüssel-Plättchen den Punkt 3) auf Seite 7 an, wo die 5 Arten erläutert werden. Je Art sortiert man das Plättchen mit 3 Schlüsseln nach oben, dann folgen 2 Schlüssel und darunter 2-mal je 1 Schlüssel. Zu viert enthält jeder Stapel einer Art alle 4 Schlüssel-Plättchen, zu zweit dann z.B. nur jeweils 1-mal ein Plättchen mit 3 Schlüsseln und 1-mal ein Plättchen mit 1 Schlüssel.
- 8) Es gibt 2 Leisten am Spielplanrand: WISSEN und PUNKTE.
- 9) Es gibt 2 Währungen im Spiel: PAPYRUS + LAPIS (je unbegrenzt verfügbar).

Der Spielplan:

- ◆ Der Plan enthält 12 Sektoren, getrennt durch gelbe Grenzen und Mauern. Jeder Sektor bietet in Aussparungen Platz für 1 Wanderer, 1 Schiff und 1 Multiplikatoren-Lager sowie 2 Güter-Lager.
- ◆ Schiffe bewegen sich im inneren Ring um den Fluss herum, Wanderer laufen auf dem Außenring.

Spiel- Ablauf: Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, macht 2 Phasen (Bewegen + 2 Haupt-Aktionen). Daneben sind Zusatz-Aktionen möglich.

PHASE 1: BEWEGEN:

- ◆ **BEWEGE 1 deiner WANDERER oder SCHIFFE um 1 - 2 Felder** im Uhrzeigersinn. Von anderen Schiffen / Wanderern besetzte Felder überspringt man und zählt sie nicht mit.
Weiter voran kommen = je Zusatz-Feld 1 LAPIS zahlen.
- ◆ **FELD BESETZEN:** Man kann ein durch ein FREMDES SCHIFF bzw. einen FREMDEN WANDERER belegtes Feld BESETZEN, Das KOSTET 1 LAPIS aus deinem Besitz an den fremden Feld-Besetzer. Dann wird der fremde Wanderer bzw. das fremde Schiff auf das nächste freie Feld im Uhrzeigersinn verschoben.
- ◆ **BEGEGNUNG mit FREMDEM Wanderer / Schiff (HANDEL):** Jeder Sektor enthält 2 Ausstanzungen für 1 Schiff und 1 Wanderer.

Landest du in einem Sektor, wo das andere Ausstanz-Feld bereits mit einem FREMDEN Schiff / Wanderer belegt ist, DARFST du 1 PAPYRUS vom Vorrat nehmen, wenn du dem anderen Spieler 1 LAPIS zahlst.

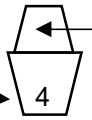
◆ **BEGEGNUNG mit EIGENEM Wanderer / Schiff:**

Landest du im Sektor, wo das andere Ausstanz-Feld bereits mit 1 EIGENEM Schiff / Wanderer belegt ist, DARFST du deinen **PRIESTER jederzeit** in deinem Zuges auf eine beliebige eigene Siedlung/Landschaft **VERSETZEN**.

PHASE 2: HAUPT-AKTIONEN DURCHFÜHREN:

Auf dem **ZIEL-Feld** deiner Bewegung führst du 2 mögliche HAUPT-Aktionen aus:
WENN Wanderer bewegt = **BEIDE** Haupt-Aktionen des **ÄUSSEREN WEGES**
WENN Schiff bewegt = 1 der **BEIDEN** Haupt-Aktionen des **ÄUSSEREN WEGES** ausführen + obersten Multiplikator beim **FLUSS NEHMEN**.

HAUPT-AKTIONEN:

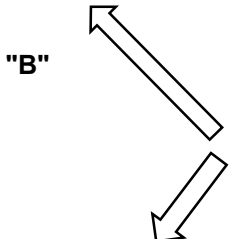
- 1) **MULTIPLIKATOR NEHMEN (Fluss):**
Es gibt: 8-mal Stadt (je 2 Symbole), 9-mal Heiligtum, 8-mal Tempel (je 2 Symbole), 9-mal Erfindung, 9-mal Fluss, 10-mal Wald, 10-mal Berg
LEGE den genommenen Multiplikator an die passende Stelle deiner Basis an. Decke nächsten Multiplikator auf.
- 2) **LANDSCHAFT (LS) NEHMEN: Außenweg**
NIMM die oberste, aufgedeckte Landschaft und lege sie an eine deiner Landschaften in deiner Auslage an. Die neue LS darf nur direkt benachbart (orthogonal) zur Landschaft mit deinem Priester angelegt werden. DANACH wandert der PRIESTER auf die neue LS. FLÜSSE müssen nicht fortgesetzt werden, man darf sie also zubauen.
- 3) **WERTUNG MACHEN: Außenweg**
ERHALTE 0 - 4 WISSEN, je nach Plättchen-Angabe. FÜHRE die auf dem Wertungs-Plättchen angezeigte Wertung durch.
Danach NIMM das Wertungs-Plättchen zu dir und DECKE ein neues beim entsprechenden Stapel auf.

Wissen →
- 4) **TEMPEL ERRICHTEN: Außenweg**
Du NIMMST 1 TEMPEL und überbaust mit diesem 1 beliebiges HEILIGTUM (goldenes Tier) deiner Auslage. Dieses steht dir für eine Heiligtum-Wertung nicht mehr zur Verfügung.
! Dein 1. Tempel kostet 1 Lapis, der 2. Tempel 2 Lapis etc..

MUSST / WILLST du auf eine Aktion verzichten, wird das entsprechende Gut trotzdem entfernt. Nur Wertungs-Plättchen nimmst du zu dir.

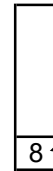
- 5) **STADT GRÜNDEN: Außenweg** Du NIMMST dir 1 STADT + überbaust mit ihr 1 beliebigen WALD deiner Auslage. Dieser Wald steht für eine Wald-Wertung nicht mehr zur Verfügung.
! Deine 1. Stadt kostet dich 1 Lapis, die 2. Stadt 2 Lapis etc..
- 6) **BERGWERK BAUEN: Außenweg** Du NIMMST dir 1 BERGWERK und DECKST mit ihm einen beliebigen Berg deiner Auslage ab.
- 7) **LAPIS-PRODUKTION: Außenweg** Jedes Bergwerk in deiner Auslage produziert 1 Lapis. Jede Erfindung, die dir 1 Lapis zusätzlich gibt, erhöht deine Produktion.
- 8) **PAPYRUS-PRODUKTION: Außenweg** Bei der Papyrus-Produktion NIMMST du dir für deine START-Siedlung (Erfindung) 2 PAPYRI. Einige der Erfindungen erhöhen deine Produktion um 1 bis 2.
- 9) **SPIELEND-PLÄTTCHEN: Außenweg oder Fluss** Ist auf dem Spielende-Plättchen WISSEN aufgedruckt, ERHÄLTST du dieses ohne Bedingung.
OPTIONAL zusätzlich:
 GIBST du 1-malig LAPIS bzw. PAPYRUS ab, ERHÄLTST du so viele PUNKTE, wie auf dem Plättchen angezeigt sind. ENTFERNE danach das Plättchen und platziere an diesem Ort das nächste Spielende-Plättchen.

ZUSATZ-AKTIONEN:

Es kann sein, dass du in deinem Zug optional weitere Aktionen nutzen kannst:

- 1) **ZUSATZ-WERTUNG:** BEWEGST du in deinem Zug dein Schiff / Wanderer über die GRENZE mit dem Aufsteller "B", DARFST du 2 Papyri ABGEBEN und führst eine der dort ausliegenden Wertungen durch.
 Danach NIMM das Wertungs-Plättchen und DECKE ein neues vom Stapel auf, wenn vorhanden..

BEACHTE: AUSFÜHRUNG, BEVOR DU die BEIDEN HAUPT-AKTIONEN MACHST!
- 2) **WISSEN ERLANGEN:** Du erhältst über Wertungs- oder Spielende-Plättchen Wissen. Daneben gibt es Wissen, wenn du in deinem Zug über die Grenze mit Aufsteller "A" kommst.
 ZÄHLST du 1, 2 oder 3 Papyri, gibt es 4, 7 oder 9 Wissen.
 "A"

- 3) **SCHLÜSSEL-PLÄTTCHEN:** Jede der 5 verschiedenen Arten verlangt BESTIMMTES zur Erfüllung:



Bedingung

- 3 Tempel errichtet haben
- 3 Städte gegründet haben
- Verbundenen Flusslauf aus 9 Landschaften vorweisen
- 8 Erfindungen besitzen
- 5 Heiligtümer orthogonal direkt nebeneinander haben

Im selben Zug können mehrere Schlüssel-Plättchen erfüllt werden.
 Erfüllt = NIMM der Bedingung entsprechendes oberstes Schlüssel-Plättchen und LEGE es direkt unter entsprechendes Symbol deiner Basis.**
 Du darfst von jeder der 5 Arten max. 1 Plättchen haben.
 Schlüssel-Plättchen verstärken Multiplikatoren um 0 bis 2.

WERTUNGEN:

- ➔ Führst du eine Wertung durch, ermittelst du zunächst den jeweiligen WERT. Dies ist bei 7 Wertungs-Arten unterschiedlich.
- ➔ Der ermittelte WERT wird dann mit der ANZAHL deiner MULTIPLIKATOREN dieser Wertungs-Art MULTIPLIZIERT.

ACHTUNG: Bei jeder einzelnen Wertungs-Art kannst du nur so viele PUNKTE erzielen, wie du WISSEN (aktueller Stand deines Wissensmarkers) besitzt. Alle Punkte darüber hinaus verfallen.

Wertungs-Art:

Was tun? Diagonal zählt nie mit.

- BERGE: Zähle Landschaften mit Bergen, Bergwerken, Erfindungen (die Lapis produzieren). Zähle nur solche LS, die benachbart sind. Das GRÖSSTE Gebiet wertet. Jedes Bergwerk darin zählt wie 2 Landschaften. Ermittelte Wert MAL MULTIPLIKATOR.
- FLUSS: Ermittle dein GRÖSSTES zusammenhängendes FLUSSNETZ. Auch LS mit Nebenarmen des Flussnetzes zählen mit. Jede dabei enthaltene Landschaft = 1 MAL MULTIPLIKATOR.
- WALD: Ermittle dein GRÖSSTES zusammenhängendes WALD-Gebiet. Jede dabei enthaltene Landschaft mit Wald gilt. Jeder einzelne Wald darin = 1 MAL MULTIPLIKATOR.

Wertungs-

Art: Was tun? Diagonal zählt nie mit.

HEILIGTUM: Zähle alle Heiligtümer in deiner Auslage, die kein anderes Heiligtum auf einer seiner 4 Nachbar-Landschaften enthalten. Ergebnis MAL MULTIPLIKATOR.

STADT:*** (türkis) Zähle die GERINGSTE Anzahl an Landschaften, die sich zwischen all deinen Städten befinden PLUS die Zahl deiner Städte. Ergebnis MAL MULTIPLIKATOR.

TEMPEL:*** (weiss) Zähle die GERINGSTE Anzahl an Landschaften, die sich zwischen all deinen Tempeln befinden PLUS die Zahl deiner Tempel. Ergebnis MAL MULTIPLIKATOR.

ERFINDUNGEN: (schw. Banner) Du wertest deine Erfindungen, indem du alle Erfindungen deiner Auslage addierst.
z.B.: Du besitzt 6 Erfindungen = Wert 6 MAL Multiplikator.

BELIEBIGE: ? Nimmst du das Wertungs-Plättchen mit dem "?", darfst du eine beliebige der 7 Wertungs-Arten durchführen.

SPIELELENDE: Es sind anfangs 12 Spielende-Plättchen vorhanden.

➔ Sobald du von einem Spielplan-Feld das letzte GUT genommen hast (Landschaft / Stadt / Bergwerk / Tempel / Wertungs-Plättchen / Multiplikator), DECKST du sofort das oberste SPIELELENDE-Plättchen auf und LEGST es auf das frei gewordene Feld. Auch MULTIPLIKATOR-Felder werden so belegt.

Achtung: Das gilt nur für Spielplan-Felder, nicht für seitliche Ausstanzfelder.

➔ Wurde das SPIELELENDE-Plättchen eines Feldes erfüllt und entfernt, wird sofort ein neues vom Stapel aufgedeckt und auf das freie Feld gelegt.

➔ Sobald kein neues SPIELELENDE-Plättchen mehr gelegt werden kann, weil der Stapel leer ist, wird die laufende Runde noch normal beendet.



Weiter geht es mit der Schluss-Wertung.

Bei PUNKTE- oder WISSENS-Überlauf über die "50" erhält man 1 Wappen in GRAU bzw. 1 Wissens-Marker in GRAU. Es geht weiter bei der 1 ff. Reichen diese nicht aus, kann mit Ersatz-Material abgeholfen werden.

SCHLUSS-WERTUNG:

1) SCHLÜSSEL-Wertungen:

Für JEDES Schlüssel-Plättchen in deiner Auslage führst du die darauf mittig angezeigte Wertung durch (z.B. Stadt-Wertung).

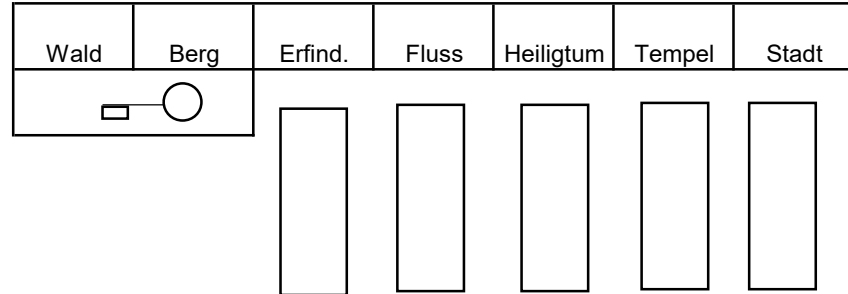
2) MEHRHEITS-Wertungen:

- a. Wer die MEISTEN STÄDTE hat, führt eine WALD-Wertung aus.
- b. Wer die MEISTEN TEMPEL hat, führt eine WALD-Wertung aus.
- c. Wer über das GRÖSSTE FLUSSNETZ verfügt, führt eine BERG-Wertung aus.
- d. Wer über die MEISTEN WERTUNGS-Plättchen verfügt, führt eine BERG-Wertung aus.

Jede Wertungs-Art kommt 7-mal vor. 1-mal gibt es ein "?" = frei wählbar.

Im Patt-Fall darf jeder Beteiligte die entsprechende Wertung durchführen.

****BASIS vor jedem Spieler:**



mögliche Positionen von Schlüssel-Plättchen
Jedes zeigt 0 - 2 Multiplikator-Elemente, die zusätzlich zu den oben anliegenden zählen.

***Du zählst alle Landschaften, die du vorfindest, wenn du zu allen Städten bzw. Tempeln in einer Tour laufen würdest. Dabei musst du aber den günstigsten Weg wählen.