

**Spielziel:** Es gewinnt, wessen Ruhmesmarker und Geldmarker sich als erstes treffen.

### Spielvorbereitung

- 1) Spielplan auslegen entsprechend Spieleranzahl unten rechts auf dem Elefanten.
- 2) Jeder Spieler bekommt 1 Provinztableau (Basisspiel weiße Boni), 1 Kali (Basisspiel 10 Würfel + 5 Arbeiter), 3 Arbeiter unter Kali und 3 auf den markierten Feldern auf dem Plan, Boot Auf Fluss-Startfeld, Geldmarker(Tonne) neben Geldleiste, Ruhmesmarker(Scheibe) auf Ruhmesleiste 0, 1 Holzwürfel auf 1 Karma (links oben auf Spielplan), 4 Holzwürfel auf Feld 1 der Gebäudewertes rechts, Bonusmarker „Blaue 1“ auf 1. Bonusfeld der Geldleiste.
- 3) Würfel bereitlegen. Jeder Spieler bekommt 4 verschiedene Würfel, würfeln, an Kali legen.
- 4) Provinzplättchen nach Farbe und Symbol sortieren, in 12 Stapeln auslegen. Oberstes aufdecken.
- 5) Weiße Ertragsplättchen mischen und verdeckt auf Palast. (Farbige aus Spiel)
- 6) Startspieler auslosen. 1. Spieler bekommt Elefanten und Geldmarker auf 3, 2. Spieler auf 4 u.s.w.

### Spielablauf

- 1 **Ereignisse:** Bekommt man einen Würfel, dann würfelt man ihn und legt ihn an Kali (maximal 10 Würfel). Erreicht man auf der Ruhmesleiste einen Bonus, nimmt man ihn. Zieht man auf der Geldleiste über das Bonusplättchen, nimmt man den Bonus (1 Flussfeld vorrücken oder 2 Würfel), dann dreht man das Bonusplättchen um und legt es aufs nächste Bonusfeld. Erreicht man einen Arbeiter (Geldleiste, Ruhmesleiste, hinter Brücke), nimmt man ihn, bekommt man seinen 5. Arbeiter, legt man den verbliebenen 6. auf dem Plan in die Schachtel.
- 2 **Aktionen:** Die Spieler setzen nacheinander je 1 Arbeiter auf eine Aktion (umrandete Felder) bis alle Ihre Arbeiter eingesetzt haben. Auf jedem Feld darf nur 1 Arbeiter stehen. Mit Geld (graue Kreise, bezahlen durch Marker auf Geldleiste) und Würfeln bezahlen. Eingesetzte Würfel können für 1 Karma (Marker auf Karmaleiste herunter setzen) direkt vor der Aktion auf die gegenüberliegende Seite gedreht werden. Kein Einsetzen ohne Durchführung der Aktion!
  - 2.1 **Steinbruch:** Geld auf Feld bezahlen, 1 Provinzplättchen mit Würfeln kaufen (Überzahlen möglich), auf freies Waldfeld auf Provinztableau legen. Beim Bau muss es über Wege mit der Residenz (oben Mitte) verbunden sein. Ist es über Weg mit Sonderertrag am Rand verbunden, bekommt man den Ertrag den man anschließt (unten z.B. nur den zugewandten): Würfel, Geld, Ruhm, Gebäudeaufwertung). Für abgebildete Gebäude bekommt man sofort Ruhm entsprechend Gebäudewert. Märkte (Seide, Tee, Gewürze) siehe Marktaktion.
  - 2.2 **Markt:** 3 Märkte für je 1 Warentyp: beliebigen Würfel abgeben und Geld nehmen wie auf Provinzplättchen für diese Ware von so vielen Märkten wie Würfelwert. Gemischtwaren-Markt: Geld nehmen für je 1 Aufdruck auf Provinzplättchen pro Warentyp.
  - 2.3 **Fluss:** Nur 1 Schiff pro Flussfeld! Evtl. Geld auf Aktionsfeld bezahlen und 1 Würfel zwischen 1 und 3 abgeben. Zwischen 1 und Würfelwert Anzahl Felder gehen, dabei Felder mit fremden Schiffen nicht mitzählen. Bonus auf Flussfeld nehmen: Würfel, Karma in Karmatable, Geld, eine der Palastaktionen Würfelwert 2 bis 6, so viele Würfel einer bestimmten Farbe wie Karma nehmen, Ruhm, 1 Gebäude aufwerten, so viel Geld wie Warensymbole auf den Provinzplättchen, verschiedene oder gleiche Märkte werten, 1 oder entsprechend Karma.
  - 2.4 **Palast:** Vorterasse: 2 Geld + beliebig viele Würfel neu würfeln. Terasse&Balkone: Würfel nehmen. Gemächer: **1:** Startspieler in nächster Runde + 2 Ruhm. **2:** 2 Würfel + 1 weißes Bonusplättchen (evtl. neu mischen), **3:** 2 Karma + 1 Würfel, **4:** 1 Gebäude aufwerten + 3 Geld, **5:** 1 Provinzplättchen mit teurerem überbauen Residenz-Verbindungen beachten!), Differenz zahlen (keine Randboni), **6:** genau 6 Flussfelder gehen und Bonus nehmen.
- 3 **Rundenende:** Rundenende wenn alle Spieler alle Arbeiter eingesetzt haben. Arbeiter zurücknehmen, Startspieler entsprechend Palast-Gemach 1 oder nach links weitergeben.

### Spielende

Das Spiel endet wenn sich Ruhmesmarker und Geldmarker eines Spielers treffen. Alle anderen Spieler noch 1 Aktion. Gewinnplätze = Differenz zwischen Ruhm und Geld.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert – 15.11.2017

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)