

Diese KSR wurde von mir anhand der englischen Regeln erstellt.  
Andere Formulierungen in späterer dt. Ausgabe können ggf. vorkommen.

**Aufbau:** SP = Siegpunkte

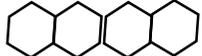
- 1) Legt das Spielbrett in die Tischmitte, Irland-Seite oben.
- 2) Mischt die 12 Aufträge und bildet eine offene Reihe aus 8 davon aufgedeckten Karten. Übrige Aufträge kommen als Stapel verdeckt aufs vorgesehene Feld.
- 3) Legt die "Runder Turm"-Bonus-Plättchen verdeckt aus und mischt sie. Dann platziert per Zufall je 1 Plättchen davon auf ein gelbes Spielplan-Feld. Danach werden diese Plättchen aufgedeckt.
- 4) Jeder Spieler wählt eine Farbe und setzt seinen Punkte-Marker auf Feld "0" der Punkteleiste.
- 5) Jeder Spieler platziert seine Burg-Tafel und alle Burgen + Kathedralen seiner Farbe vor sich. Dann setzen sie das SP-Überlauf-Plättchen mit leerer Seite oben rechts in seine Ausparung an ihrer Burg-Tafel.
- 6) Jeder Spieler platziert seinen Verdopplungs-Marker auf seiner Burg-Tafel.
- 7) In einer Partie zu zweit nimmt man 24 Plättchen einer ungenutzten Farbe und legt diese verdeckt auf die Felder mit kleinem gelbem Symbol.
- 8) In einer Partie zu viert entfernt jeder Spieler 9 Plättchen aus dem Spiel: 3 Strom-Farmen, 3 Nahrungs-Farmen, 1 Siedlung jedes Wertes (2, 3, 4).
- 9) Jeder Spieler platziert seine Plättchen verdeckt vor sich und mischt sie.
- 10) Jeder Spieler zieht 4 seiner Plättchen, schaut sie geheim an, mischt sie verdeckt, platziert sie verdeckt als Stapel auf seiner Burg-Tafel. Alle übrigen Plättchen vor jedem Spieler sind sein Vorrat.
- 11) Jeder Spieler zieht zufällig 1 seiner Plättchen auf die Hand (geheim für andere). Der ermittelte Startspieler beginnt die Partie (immer im Uhrzeigersinn laufend) und es gibt keinen Wechsel beim Startspieler.

**Ablauf eines Zuges in 3 Schritten hintereinander:**

**1) PLATZIERE 1 PLÄTTCHEN:** Es gelten die Regeln der Schottland-Seite.

**2) WERTUNG des aktuellen PLÄTTCHENS:** Es gelten die Regeln der Schottland-Seite.  
Zusätzliche Regeln gibt es für OFFSHORE-Farmen und AUSBREITENDE SIEDLUNGEN.

**OFFSHORE-FARMEN:** Sie sind wie Häfen der Schottland-Seite zu handhaben.

**AUSBREITENDE SIEDLUNGEN:**  **12 / 8 / 5 / 0 SP.**

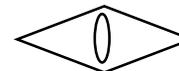
➔ Sind alle 4 Felder belegt, erhält der Spieler mit in Summe dem höchsten Einfluss 12 SP usw. die folgenden Plätze weniger.  
*Patt: Regel wie bei Schottland-Seite*

Sind nur 2 Spieler für die Wertung vorhanden, erhält der bessere 17 SP und der andere 8 SP.  
Hat nur ein einziger Spieler alle 4 Felder belegt, erhält er 25 SP.

**ÖFFENTLICHE AUFTRÄGE:**

- ➔ Wenn man 1 Plättchen platziert, PRÜFT man, ob man eine Mission auf 1 - x der ausliegenden Aufträge erfüllt hat. Wer das zuerst schafft, erhält sofort die höheren SP. Dazu wird 1 eig. Kathedrale dort unterhalb platziert. Später erfüllende Spieler legen ebenfalls je 1 Kathedrale ab und werten die niedrigeren SP.
- ➔ Jeder Spieler kann jeden Auftrag 1-mal erfüllen.

**RUNDER TURM-PLÄTTCHEN:**



➔ Wer erstmals ein Feld benachbart zu einem solchen Plättchen belegt, darf das Plättchen aktivieren.  
Jeder Spieler kann nur einmal jedes "Runder Turm"-Plättchen aktivieren.

**3) ZIEHE 1 PLÄTTCHEN:**

➔ ZIEHE von deinem Vorrat 1 Plättchen auf die Hand und schau es geheim an.

**Dein Spielzug endet. Der nächste Spieler im Uhrzeiger-Sinn ist dran.**

**RUNDER TURM-BONI:**



**PLATZIERE 1 weiteres Plättchen:**

ZIEHE 1 deiner 4 auf deiner Burg-Tafel liegenden Plättchen.  
 PLATZIERE es direkt.  
 Sollte dabei erneut ein "Runder Turm"-Bonus an einem anderen Plättchen anfallen, musst du diesen ignorieren.



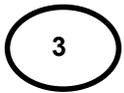
**VERDOPPLER:**

Wenn du je ein Feld benachbart zu beiden dieser Plättchen im Spiel belegt hast, gilt:  
 PLATZIERE deinen Verdopplungs-Marker oberhalb einem der 8 Aufträge, den du noch nicht erfüllt hast.  
 Wenn du diesen später erfüllst, verdoppeln sich deine SP dort.

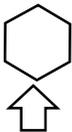


**ERHALTE 13 SP.**

Wenn du je ein Feld benachbart zu allen 3 dieser Plättchen im Spiel belegt hast, erhalte 13 SP:

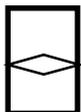


**ERHALTE 3 SP.**



**ZIEHE 3 PLÄTTCHEN:**

ZIEHE 3 statt 1 Plättchen von deinem Vorrat.  
 Bei deinem nächsten Zug wählst du 1 Plättchen davon, mischt die anderen beiden zurück in deinen verdeckten Vorrat.



**ZIEHE 1 AUFTRAG:**

NIMM den obersten Auftrag vom Nachzieh-Stapel und schau ihn geheim an. Dann lege ihn verdeckt vor dir ab.  
 Nur du kannst diesen Auftrag erfüllen.  
 Erst zum Spielende deckst du den Auftrag auf.

**Spielende und Schlusswertung:**

➔ Das Spiel endet, wenn jeder Spieler alle seine Plättchen auf den Spielplan gebracht hat.

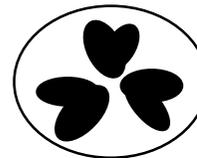
Nun wird gewertet und es gibt finale SP:

- |  |  |
|--|--|
| <p><b>1) Unvollständige Siedlungs-Bereiche:</b></p> <p>Burgen:</p> | <p>Jeder Spieler erhält so viele Sieg-Punkte dort, wie er Einfluss hat (Stadtteil-Symbole).</p> <p>5 Sieg-Punkte für den jeweiligen Besitzer</p> |
| <p><b>2) Öffentliche Auftrags-Karten:</b></p>                      | <p>Deckt persönliche Aufträge auf und prüft diese. Für Erfüllung gibt es die höheren SP.</p>   |

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.

*Patt: Der Beteiligte mit Kontrolle von Blarney Castle siegt.*

*Kontrolliert keiner der Beteiligten Blarney Castle, gilt: Es gewinnt der Spieler mit den meisten besetzten Feldern am "Runder Turm"-Plättchen bei The Hill of Tara\*, unabhängig davon, ob er die meisten SP erzielte. Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.*



Symbol neben den Burgen

\*Turm nördlich von Dublin