

Ablauf eines Spieljahres (langes Spiel mit 12 Jahren) in 5 Phasen:

1) GEHEIME BEFEHLE ERTEILEN:

gleichzeitig ausführen

- ◁ Jeder Spieler nutzt seine Programmier-Tafel, um die 6 Befehle einzustellen (geheim), die er seinen Idrakys im aktuellen Jahr erteilen möchte.
- ◁ Jede der 6 Drehscheiben hat 5 Symbole zur Befehleinstellung. Mit der Drehscheibe links außen (Nr. 1) wird der 1. Befehl eingestellt usw..

Befehle:

- Bewegung:** Der Spieler stellt die Farbe der gewünschten Straße ein: BLAU / ROT / SCHWARZ
- Anwerbung:** Der Spieler wirbt in der Stadt mit seinem Idrakys und Anwerbungs-Plättchen dort 1 Einheit an.
- Beseitigen:** Der Spieler beseitigt das Bedrohungs-Plättchen in der Stadt mit seinem Idrakys.
- Abwarten:** Der Spieler stellt das Abwarten-Symbol ein, um am aktuellen Ort nichts zu tun.

2) AUSFÜHREN der BEFEHLE:

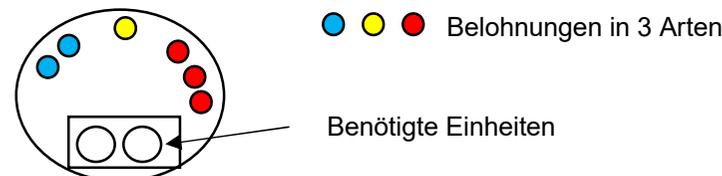
in Reihenfolge ab Startspieler reihum im Uhrzeigersinn

- ◁ Sind alle Spieler mit Phase 1 fertig, decken sie ihre Programmier-Tafeln auf.
- ◁ Der Startspieler beginnt mit Ausführung seines 1. Befehls. Danach folgen die Mitspieler ebenso mit ihrem 1. Befehl. Jeder Spieler markiert seinen Befehl mit dem Befehls-Plättchen (Pfeil). Entsprechend werden die weiteren 5 Befehle genauso abgehandelt.

Wer eine **STRASSE** eingestellt hat, BEWEGT seinen Idrakys entlang der gewählten Farbe zur nächsten Stadt.

Wer in einer STADT mit **ANWERBUNGS**-Plättchen steht und das Aktions-Symbol eingestellt hat, nimmt 1 angeworbene EINHEIT von dort. Das muss die **schwächste dort** anwesende Einheit sein. Je Spieljahr kann der selbe Spieler nur 1 Einheit pro selber Stadt erhalten. Es kann sein, dass man nichts erhält, da ggf. das Anwerbungs-Plättchen schon abgeräumt ist.

Wer in einer STADT mit **BEDROHUNGS**-Plättchen steht und das Aktions-Symbol eingestellt hat, muss 1 Bedrohung beseitigen, wenn er die geforderten Einheiten hinter seinem Schirm hat.



Wer in einer Stadt **ohne** Anwerbungs- und **ohne** Bedrohungs-Plättchen steht und das Aktions-Symbol eingestellt hat, kann ggf. einen **WÜTENDEN TITAN** beseitigen (siehe Seite 2 der KSR).

- ◁ Der Spieler NIMMT die benötigten Einheiten hinter seinem Schirm weg und zeigt sie den Mitspielern, bevor er sie in die Kaserne zurück legt. Dafür erhält der Spieler 2 von 3 angebotenen Belohnungen seiner Wahl:

Goldmünzen: Angezeigte Anzahl Münzen hinter Schirm legen. Sie bleiben für Mitspieler bis zum Spielende geheim.

Barden-Plättchen: Angezeigte Anzahl Barden-Plättchen eigener Farbe in 1 - x Gebiete legen, benachbart zum eigenen Idrakys. In das Zentralgebiet gelegte Barden-Plättchen werden geheim in die Festung geworfen. Auswertung: Spielende

Stockwerke der Zauberer-Gilde bauen: Die angezeigte Anzahl Stockwerke in eigener Farbe neben die Stadt auf das dafür markierte Feld stellen. Dort können max. 4 Stockwerke gestapelt liegen. Es kann nur genau 1 Zauberergilde dort sein (Stapel). Es dürfen KEINE gemischten Farben enthalten sein.

Wer **ABWARTEN** gewählt hat, macht nichts.

3) VERWALTUNG der STADT-PLÄTTCHEN: *das macht der Spielleiter*

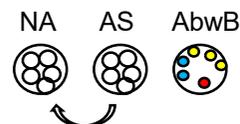
A) AUFÜLLEN von Plättchen.

Anwerbungs-Plättchen auffüllen:

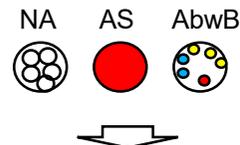
- ◊ Wenn ein Spieler die letzte Einheit in einer Stadt anwirbt, wird das nun **LEERE Anwerbe-Plättchen** auf den Abwurf-Stapel der Anwerbe-Plättchen gelegt.



- ◊ Das Plättchen auf dem Feld "**Nächstes Anwerbungs-Pl.**" kommt auf das seiner Nummer entsprechende Stadtfeld + wird mit Einheiten der Kaserne bestückt (soweit verfügbar).



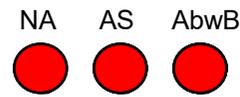
- ◊ Sofort wird das oberste Plättchen vom Anwerbungs-Stapel auf das Feld "Nächstes Anwerbungs-Pl." gelegt.



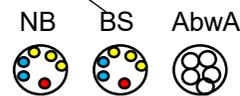
- ◊ Sollte der Anwerbungs-Stapel LEER sein, wird der **ABWURF-Stapel der Bedrohungs-Plättchen (!)** als Ganzes **gewendet** und zum neuen Anwerbungs-Stapel bestimmt (Anwerbungs-Seite oben).



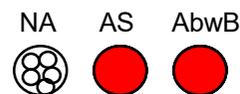
- Ist kein Plättchen im Abwurf-Stapel verfügbar, bleibt das Feld für den nächsten Bedrohungs-Stapel zunächst leer.



- ◊ Sollten überhaupt keine Anwerbungs-Plättchen mehr verfügbar sein und auch nicht aufgefüllt werden können,



- wird das oberste Plättchen vom **Bedrohungs-Stapel** genommen, **gewendet** und auf das Feld "Nächstes Anwerbungs-Plättchen" gelegt.



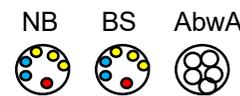
- Neue Lage: Genau 1 Anwerbungs-Plättchen ist vorhanden.

Bedrohungs-Plättchen auffüllen:

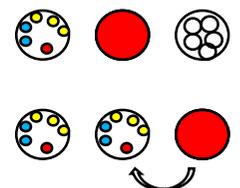
- ◊ Wenn ein Spieler eine **Bedrohung** beseitigt, wird dieses Bedrohungs-Plättchen auf den Abwurf-Stapel für Bedrohungs-Plättchen gelegt.



- ◊ Das Plättchen auf dem Feld "**Nächstes Bedrohungs-Pl.**" kommt auf das seiner Nummer entsprechende Stadtfeld.



- ◊ Sofort wird das oberste Plättchen vom Bedrohungs-Stapel auf das Feld "Nächstes Bedrohungs-Pl." gelegt.



- ◊ Sollte der Bedrohungs-Stapel LEER sein, wird der **ABWURF-Stapel der Anwerbungs-Plättchen (!)** als **GANZES gewendet** mit Bedrohungs-Seite oben. Das ist dann der neue Bedrohungs-Stapel.

Ist kein Plättchen im Abwurf-Stapel verfügbar, bleibt das Feld für den nächsten Bedrohungs-Stapel zunächst leer.



- ◊ Sollten überhaupt keine Bedrohungs-Plättchen mehr verfügbar sein und auch nicht aufgefüllt werden können, **ERWACHEN** sofort die **TITANEN** (ggf. mehrfach im Spiel).

NA = Nächstes Anwerbungs-Pl.
AS = Anwerbungs-Stapel

AbwA = Abwurfstapel
Anwerbungen

NB = Nächstes Bedrohungs-Pl.
BS = Bedrohungs-Stapel

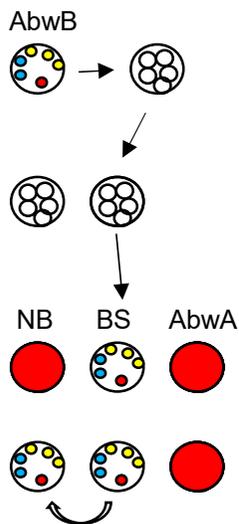
AbwB = Abwurfstapel
Bedrohungen

B) Die TITANEN ERWACHEN:



- ◇ Titanen kommen ins Spiel, sobald es nicht mehr möglich ist, eine neue Bedrohung ins Spiel zu bringen.
- ◇ Alle oben auf Titanen-Stapeln liegende schlummernde Titanen (Fragezeichen auf dunklem Grund) werden umgedreht und zum WÜTENDEN Titanen. Damit sind nun die 3 Belohnungs-Arten sichtbar.

NACHSCHUB kommt:



- ◇ NEHMT alle Plättchen vom Abwurf-Stapel der **Bedrohungs-Plättchen** und **dreht** diese als GANZES um und habt jetzt einen Anwerbungs-Stapel.
- ◇ LEGT auf diesen Stapel die übrigen Plättchen des Anwerbungs-Stapels. Die obersten beiden Plättchen kommen als Anwerbungs-Stapel auf dessen Platz.
- ◇ Alle übrigen Plättchen des Anwerbungs-Stapels werden gemischt + **gewendet** und sind nun der neu gebildete **Bedrohungs-Stapel**. Das oberste Plättchen davon kommt auf das Feld "Nächstes Bedrohungs-Plättchen".

Einen WÜTENDEN TITAN BESEITIGEN:

- ◇ Ein wütender Titan (also aufgedeckt) gilt als Bedrohung. Er kann von JEDER Stadt aus beseitigt werden, in der weder ein Anwerbungs- noch ein Bedrohungs-Plättchen liegt. Man muss dort das Aktions-Symbol gewählt haben.
- ◇ Für jedes "?" = 1 beliebige Einheit in die Kaserne geben. Innerhalb eines Spieljahres kann der selbe Spieler in der selben Stadt nur EINE Bedrohung beseitigen.
- ◇ Der Spieler WÄHLT 2 von 3 Belohnungen (wie üblich).
- ◇ Der beseitigte Titan geht aus dem Spiel. Es wird dadurch KEIN neuer Titan aufgedeckt.
- ◇ Es ist keine Pflicht, Titanen zu beseitigen, wenn man in einer dafür geeigneten Stadt eine Aktion eingestellt hat.

4) MILITÄRISCHE ERHEBUNG:

- orange
- grün
- grau
- weiß
- lila

- ◇ Am Ende der Spieljahre 4 / 8 / 12 wird jeweils eine Militärische Erhebung durch alle Spieler durchgeführt. Die Spieler mit den meisten Einheiten in jeder der 5 einzelnen Klasse werden hierbei belohnt.
- ◇ Jede der 5 Einheiten-Klassen wird separat vorgezeigt.
- ◇ Jeder Spieler nimmt 0 - x seiner Einheiten in die Hand (geheim), deren Klasse gerade erhoben wird. Dann öffnen alle Spieler gleichzeitig ihre Hände. Es wird nur vorgezeigt, nicht abgegeben!
- ◇ Wer die meisten Einheiten einer Klasse vorzeigt, erhält eine Belohnung (siehe Jahresleiste).

<u>Einheiten-Klasse:</u>	<u>Farbe:</u>	<u>Belohnung:</u>
Dorfmiliz	orange	1 Goldmünze im Wert 1
Bogenschützen	grün	2 Goldmünzen im Wert je 1
Fußsoldaten	grau	1 Barden-Plättchen in ein Gebiet legen, das benachbart zum eigenen Idrakys ist.
Priester	weiß	2 Barden-Plättchen in 1 - 2 Gebiete legen, die benachbart zum eigenen Idrakys sind.
Kampfmagier	lila	1 Stockwerk zu einer Zaubergilde legen, wo man schon vertreten ist. Höhe: max. 4. Ggf. muss man das Stockwerk hinter dem Schirm lagern, bis man regulär eine neue Zaubergilde baut und es mitverwendet.

Patt: Jeder Beteiligte erhält 1 Gold / legt 1 Barden-Plättchen / baut 1 Stockwerk - je nach Klasse. Die Barden-Plättchen werden in Spielerreihenfolge gelegt, d.h., ab Startspieler reihum.

5) ENDE des SPIELJAHRES:

- ◊ Jahres-Anzeiger +1 Feld vor.
- ◊ Das Startspieler-Plättchen wechselt nach LINKS.

6) SPIELENDENDE:

- ◊ Nach der letzten Militärischen Erhebung endet das Spiel.
- ◊ Nun werden DREI aufeinanderfolgende PRÜFUNGEN absolviert, um die Rangfolge der Spieler jeweils zu ermitteln.
Man beginnt mit dem Prüfungs-Plättchen, das ganz links auf den Säulen der Ruhmeshalle liegt.

Ist es Reichtum (gelb), zeigt jeder Spieler mit seinem Wertungs-Plättchen auf der Wertungs-Leiste seinen Goldbestand an.

Ist es EINFLUSS (blau), zeigt jeder Spieler mit seinem Wertungs-Plättchen auf der Wertungs-Leiste die gebaute Anzahl seiner Stockwerke an.

Ist es ANSEHEN (rot), werden je Gebiet die Barden-Plättchen gewertet.

- a. Begonnen wird mit der Festung.
- b. Danach wird separat jedes Gebiet gewertet.

Jeder Spieler zeigt die Summe seines Ansehens mit seinem Wertungs-Plättchen auf der Wertungs-Leiste an.
Für die meisten und zweitmeisten Barden-Plättchen gibt es jeweils Ansehens-Punkte.

PATT-Situationen:

Patt auf Rang 1: Alle Beteiligten erhalten volle Ansehens-Punkte ihres Ranges. Rang 2 entfällt in diesem Fall.

Kein Patt auf Rang 1, aber Patt auf Rang 2: Alle Beteiligten erhalten volle Ansehens-Punkte des 2. Ranges.

PRÜFUNGEN 1, 2 und 3:

- ◊ **Nach der 1. Prüfung** legen alle Spieler ihr Wertungs-Plättchen entsprechend ihres Ranges auf die Felder der Säule.
- ◊ Bei Patt legen die Beteiligten ihre Plättchen zunächst auf die selbe Position. Wer nun mehr Einheiten hinter seinem Schirm hat, ist im Vorteil. Bei weiterem Patt gewinnt der Spieler das Patt, der ab Startspieler gesehen in der Reihenfolge weiter hinten ist. Entsprechend ändern die Patt-Beteiligten ihre Positionen.

⇒ Dann **scheidet der Spieler AUS**, der die letzte Position einnimmt. In einer Partie zu fünft scheiden 2 Spieler aus.

Bei der 2. und 3. Prüfung wird wie zuvor verfahren.
Die Plättchen bereits ausgeschiedener Spieler werden ignoriert.

Wer am Ende ÜBRIG bleibt, GEWINNT die Partie.

Der Dummy-Spieler ist im Spiel zu dritt dabei:

- ◊ Zu Spielbeginn (Aufbau ab Seite 17) haben die 3 Prüfbereiche für den Dummy-Spieler schon Startwerte (4, 5 und 6).
- ◊ Immer wenn ein Spieler im Spiel eine Bedrohung beseitigt, MUSS er 1 der 3 Bereiche (gelb / blau / rot) um 1 erhöhen, indem er das Dummy-Spieler-Plättchen dort versetzt.
- ◊ Bei den Prüfungen spielt der Dummy-Spieler mit, bei einem Patt unterliegt er jedoch immer.