Kurzübersicht Spielende Palatinus

Spielende
- wenn alle Bev.-Chips gelegt wurden
- aufdecken der „Wölfinnen-Chips“
- Auswertung der 7 Hügel einzeln: A – G

je Hügel:
1. Auswertung der Heerführer (HF)
2. Kontrolle über den Hügel

zu 1.:
- je Hügel nur die angrenzenden HF gleichzeitig
- alle an den HF angrenzenden Händler (H) + Bauern (B) zählen
  - o H = B => HF aus dem Spiel
  - o H # B => HF fängt größere Grp. (inkl. eig. Farbe); H / B vom Feld
- Wenn 2 HF an einem H / B, dann bekommt ein HF den Bev.-Chip, der andere 1 SP-Chip

zu 2.:
- Einflusspkt. (EP) zählen von H / B für angrenzenden Hügel
- H: EP für alle angrenzenden Bev.-Chips:
  1 EP für jeden anderen H
  2 EP für jeden B
  3 EP für jeden HF
- B: EP für Felder
  2 EP für das eig. + jedes angrenzende Feld mit Quelle
  2 EP für jedes angrenzende freie Feld
  (also 4 EP für angr. freie Felder m. Quelle)
- HF: keine EP

Spielende
- wenn alle Bev.-Chips gelegt wurden
- aufdecken der „Wölfinnen-Chips“
- Auswertung der 7 Hügel einzeln: A – G

je Hügel:
3. Auswertung der Heerführer (HF)
4. Kontrolle über den Hügel

zu 1.:
- je Hügel nur die angrenzenden HF gleichzeitig
- alle an den HF angrenzenden Händler (H) + Bauern (B) zählen
  - o H = B => HF aus dem Spiel
  - o H # B => HF fängt größere Grp. (inkl. eig. Farbe); H / B vom Feld
- Wenn 2 HF an einem H / B, dann bekommt ein HF den Bev.-Chip, der andere 1 SP-Chip

zu 2.:
- Einflusspkt. (EP) zählen von H / B für angrenzenden Hügel
- H: EP für alle angrenzenden Bev.-Chips:
  1 EP für jeden anderen H
  2 EP für jeden B
  3 EP für jeden HF
- B: EP für Felder
  2 EP für das eig. + jedes angrenzende Feld mit Quelle
  2 EP für jedes angrenzende freie Feld
  (also 4 EP für angr. freie Felder m. Quelle)
- HF: keine EP

Spielende
- wenn alle Bev.-Chips gelegt wurden
- aufdecken der „Wölfinnen-Chips“
- Auswertung der 7 Hügel einzeln: A – G

je Hügel:
5. Auswertung der Heerführer (HF)
6. Kontrolle über den Hügel

zu 1.:
- je Hügel nur die angrenzenden HF gleichzeitig
- alle an den HF angrenzenden Händler (H) + Bauern (B) zählen
  - o H = B => HF aus dem Spiel
  - o H # B => HF fängt größere Grp. (inkl. eig. Farbe); H / B vom Feld
- Wenn 2 HF an einem H / B, dann bekommt ein HF den Bev.-Chip, der andere 1 SP-Chip

zu 2.:
- Einflusspkt. (EP) zählen von H / B für angrenzenden Hügel
- H: EP für alle angrenzenden Bev.-Chips:
  1 EP für jeden anderen H
  2 EP für jeden B
  3 EP für jeden HF
- B: EP für Felder
  2 EP für das eig. + jedes angrenzende Feld mit Quelle
  2 EP für jedes angrenzende freie Feld
  (also 4 EP für angr. freie Felder m. Quelle)
- HF: keine EP

Spielende
- wenn alle Bev.-Chips gelegt wurden
- aufdecken der „Wölfinnen-Chips“
- Auswertung der 7 Hügel einzeln: A – G

je Hügel:
7. Auswertung der Heerführer (HF)
8. Kontrolle über den Hügel

zu 1.:
- je Hügel nur die angrenzenden HF gleichzeitig
- alle an den HF angrenzenden Händler (H) + Bauern (B) zählen
  - o H = B => HF aus dem Spiel
  - o H # B => HF fängt größere Grp. (inkl. eig. Farbe); H / B vom Feld
- Wenn 2 HF an einem H / B, dann bekommt ein HF den Bev.-Chip, der andere 1 SP-Chip

zu 2.:
- Einflusspkt. (EP) zählen von H / B für angrenzenden Hügel
- H: EP für alle angrenzenden Bev.-Chips:
  1 EP für jeden anderen H
  2 EP für jeden B
  3 EP für jeden HF
- B: EP für Felder
  2 EP für das eig. + jedes angrenzende Feld mit Quelle
  2 EP für jedes angrenzende freie Feld
  (also 4 EP für angr. freie Felder m. Quelle)
- HF: keine EP

Spielende
- wenn alle Bev.-Chips gelegt wurden
- aufdecken der „Wölfinnen-Chips“
- Auswertung der 7 Hügel einzeln: A – G

je Hügel:
9. Auswertung der Heerführer (HF)
10. Kontrolle über den Hügel

zu 1.:
- je Hügel nur die angrenzenden HF gleichzeitig
- alle an den HF angrenzenden Händler (H) + Bauern (B) zählen
  - o H = B => HF aus dem Spiel
  - o H # B => HF fängt größere Grp. (inkl. eig. Farbe); H / B vom Feld
- Wenn 2 HF an einem H / B, dann bekommt ein HF den Bev.-Chip, der andere 1 SP-Chip

zu 2.:
- Einflusspkt. (EP) zählen von H / B für angrenzenden Hügel
- H: EP für alle angrenzenden Bev.-Chips:
  1 EP für jeden anderen H
  2 EP für jeden B
  3 EP für jeden HF
- B: EP für Felder
  2 EP für das eig. + jedes angrenzende Feld mit Quelle
  2 EP für jedes angrenzende freie Feld
  (also 4 EP für angr. freie Felder m. Quelle)
- HF: keine EP

Spielende
- wenn alle Bev.-Chips gelegt wurden
- aufdecken der „Wölfinnen-Chips“
- Auswertung der 7 Hügel einzeln: A – G

je Hügel:
11. Auswertung der Heerführer (HF)
12. Kontrolle über den Hügel

zu 1.:
- je Hügel nur die angrenzenden HF gleichzeitig
- alle an den HF angrenzenden Händler (H) + Bauern (B) zählen
  - o H = B => HF aus dem Spiel
  - o H # B => HF fängt größere Grp. (inkl. eig. Farbe); H / B vom Feld
- Wenn 2 HF an einem H / B, dann bekommt ein HF den Bev.-Chip, der andere 1 SP-Chip

zu 2.:
- Einflusspkt. (EP) zählen von H / B für angrenzenden Hügel
- H: EP für alle angrenzenden Bev.-Chips:
  1 EP für jeden anderen H
  2 EP für jeden B
  3 EP für jeden HF
- B: EP für Felder
  2 EP für das eig. + jedes angrenzende Feld mit Quelle
  2 EP für jedes angrenzende freie Feld
  (also 4 EP für angr. freie Felder m. Quelle)
- HF: keine EP

Spielende
- wenn alle Bev.-Chips gelegt wurden
- aufdecken der „Wölfinnen-Chips“
- Auswertung der 7 Hügel einzeln: A – G

je Hügel:
13. Auswertung der Heerführer (HF)
14. Kontrolle über den Hügel

zu 1.:
- je Hügel nur die angrenzenden HF gleichzeitig
- alle an den HF angrenzenden Händler (H) + Bauern (B) zählen
  - o H = B => HF aus dem Spiel
  - o H # B => HF fängt größere Grp. (inkl. eig. Farbe); H / B vom Feld
- Wenn 2 HF an einem H / B, dann bekommt ein HF den Bev.-Chip, der andere 1 SP-Chip

zu 2.:
- Einflusspkt. (EP) zählen von H / B für angrenzenden Hügel
- H: EP für alle angrenzenden Bev.-Chips:
  1 EP für jeden anderen H
  2 EP für jeden B
  3 EP für jeden HF
- B: EP für Felder
  2 EP für das eig. + jedes angrenzende Feld mit Quelle
  2 EP für jedes angrenzende freie Feld
  (also 4 EP für angr. freie Felder m. Quelle)
- HF: keine EP

Spielende
- wenn alle Bev.-Chips gelegt wurden
- aufdecken der „Wölfinnen-Chips“
- Auswertung der 7 Hügel einzeln: A – G

je Hügel:
15. Auswertung der Heerführer (HF)
16. Kontrolle über den Hügel

zu 1.:
- je Hügel nur die angrenzenden HF gleichzeitig
- alle an den HF angrenzenden Händler (H) + Bauern (B) zählen
  - o H = B => HF aus dem Spiel
  - o H # B => HF fängt größere Grp. (inkl. eig. Farbe); H / B vom Feld
- Wenn 2 HF an einem H / B, dann bekommt ein HF den Bev.-Chip, der andere 1 SP-Chip

zu 2.:
- Einflusspkt. (EP) zählen von H / B für angrenzenden Hügel
- H: EP für alle angrenzenden Bev.-Chips:
  1 EP für jeden anderen H
  2 EP für jeden B
  3 EP für jeden HF
- B: EP für Felder
  2 EP für das eig. + jedes angrenzende Feld mit Quelle
  2 EP für jedes angrenzende freie Feld
  (also 4 EP für angr. freie Felder m. Quelle)
- HF: keine EP

Spielende
- wenn alle Bev.-Chips gelegt wurden
- aufdecken der „Wölfinnen-Chips“
- Auswertung der 7 Hügel einzeln: A – G

je Hügel:
17. Auswertung der Heerführer (HF)
18. Kontrolle über den Hügel

zu 1.:
- je Hügel nur die angrenzenden HF gleichzeitig
- alle an den HF angrenzenden Händler (H) + Bauern (B) zählen
  - o H = B => HF aus dem Spiel
  - o H # B => HF fängt größere Grp. (inkl. eig. Farbe); H / B vom Feld
- Wenn 2 HF an einem H / B, dann bekommt ein HF den Bev.-Chip, der andere 1 SP-Chip

zu 2.:
- Einflusspkt. (EP) zählen von H / B für angrenzenden Hügel
- H: EP für alle angrenzenden Bev.-Chips:
  1 EP für jeden anderen H
  2 EP für jeden B
  3 EP für jeden HF
- B: EP für Felder
  2 EP für das eig. + jedes angrenzende Feld mit Quelle
  2 EP für jedes angrenzende freie Feld
  (also 4 EP für angr. freie Felder m. Quelle)
- HF: keine EP

Autor: Ulrich Fonrobert auf www.hall9000.de