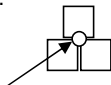


Jede Spielrunde besteht aus 2 Phasen. Alle Spieler spielen in jeder Phase i.d.R. gleichzeitig. Siehe dazu "Spielerreihenfolge".

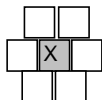
- ◆ Jeder Spieler baut pyramidenförmig seine Karten aus. Es gibt kein Limit bei der Breite der Pyramide.
- ◆ Karten auf der selben Stufe muss man direkt links oder rechts an bereits ausliegende Karten derselben Stufe anlegen.
- ◆ Es können bis zu 5 Stufen gebildet werden.
- ◆ Karten höherer Stufen müssen direkt unter sich je 2 Karten liegen haben.



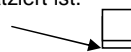
BONUS: Bildet man mit den farbigen Segmenten der Karten einen EINFARBIGEN Kreis, erhält man 1 Edelstein dieser Farbe vom Vorrat (sofort).



Welche Karten sind benachbart?
Jede Karte (X) kann bis zu 6 Nachbarn haben.



Die jeweils äußerste Karte einer Reihe gilt als FREIE* Karte, falls keine andere Karte oberhalb darüber platziert ist. Eine Karte, unter der eine andere Karte liegt, ist niemals frei.



1 - Auktionsphase:

- ◆ Die Spieler bieten auf die Charakterkarten, die offen in der Mitte der Spielfläche liegen. Jeder darf nur 1 Gebot in die Faust nehmen. Man darf auch eine leere Faust bieten.
- ◆ Man bietet 1 Edelstein** in der Farbe der Auktionskarte, an der die gewünschte Charakterkarte liegt.
- ◆ Alle Spieler öffnen gleichzeitig ihre Fäuste. Bieter ohne Stein bzw. Marker** in der Faust PASSEN und erhalten keine Karte.

a) Gibt es nur 1 Gebot für eine bestimmte Karte, nimmt der Bieter die Karte und zahlt den Edelstein in den allg. Vorrat. Sollten mal 2 Karten an selber Auktionskarte liegen, wählt der Bieter eine davon aus.

b) Gibt es mehrere Bieter für 1 Karte, verlieren diese ihr Gebot, also die gebotenen Edelsteine. Es gibt für diese Bieter aber eine weitere Auktion. Sollten mal 2 Karten an selber Auktionskarte liegen, können sich 2 pattende Bieter einigen. Sonst gilt: Niemand profitiert.

b2) Weitere Auktionen von am Patt beteiligten Spielern:
Es wird erneut auf alle verbliebenen Karten geboten. Gibt es danach noch Bieter, die keine Karte erhalten haben, findet noch eine 3. Auktion statt. Wer leer ausgeht, PASST.

Ende der Auktionsphase:

- ◆ Jeder Bieter darf jetzt insgesamt nur 1 Karte erhalten haben.
- ◆ Alle Charakterkarten oberhalb der Auktionskarten = Ablage
- ◆ Alle Charakterkarten unterhalb der Auktionskarten = oberhalb der Auktionskarten auslegen.
- ◆ 4 neue Karten unterhalb von den Auktionskarten aufdecken.
- ◆ Erhaltene Karten auf die Hand nehmen.

Wer in der Auktionsphase leer ausging, für den gilt nun:

- PASSEN: ◆ Sofort nimmt man 3 beliebige Edelsteine aus dem allg. Vorrat.
- ◆ Jeder Wissenschaftsmarker in eigener Pyramide bringt auch 1 beliebigen Edelstein. Die Edelsteine hinter Sichtschirm legen.
 - ◆ Passen mehrere Spieler gleichzeitig, nimmt zuerst derjenige, der die Karte mit niedrigster Nummer in Pyramide hat usw..
 - ◆ Wer nimmt, kassiert dabei alle seine Edelsteine komplett.

2 - Entwicklungsphase:

Es gibt kein Handlimit für Karten.

- ◆ Man spielt 3 Runden und darf jeweils 1 Karte aus der Hand wählen, die man zunächst verdeckt vor sich ablegt.
- ◆ Wer keine Karte spielen will, PASST (final) oder LEGT 1 KARTE AB. Wer hier passt, erhält keine Edelsteine und ist ganz aus Phase 2 raus. Wer eine Karte ablegt, wählt 2 Edelsteine seiner Wahl vom allg. Vorrat.
- ◆ Alle Spieler (die entwickeln wollen) decken gleichzeitig ihre Karten auf.
- ◆ Es beginnt der Spieler mit niedrigster Karten-Nummer usw..

a) Charakterkarte:

Man baut die Karte in seine Pyramide ein und bezahlt die Kosten. Kosten = 1 Edelstein je Stufe (z.B.: Einbau in Stufe 3: 3 Edelsteine). Hat man unerschöpfliche Edelsteine auf Karten liegen, kann jeder davon 1-mal in jeder Entwicklungs-Phase auf die Kosten angerechnet werden. Es sind stets die Edelsteine abzugeben, die an der linken Seite der Karte

○ = 4. Stufe
○ = 3. Stufe
○ = 2. Stufe
○ = 1. Stufe

aufgeführt sind. Stufe 5 kostet 4 Stufen + 1 Stein, wie er nur für Stufe 4 zu zahlen ist.

b) Gesetzeskarte:

Man baut die Karte in seine Pyramide ein und bezahlt aber keine Kosten. Die Karte darf nicht in Stufe 5 liegen. Der Effekt kann einmalig, dauerhaft oder zum Spielende wirken. Effekte sofort nach Einbau abhandeln, wenn einmaliger Art. Muss man 1 Karte unter (also nicht unterhalb) eine andere legen, kostet das nichts und bringt aber auch keine Belohnung.

BELOHNUNG: Siehe Seite 2 der KSR bei "Charakter-Karten".

*Gesetzeskarte Nr. 74 "Königliche Gunst" bezieht sich auf freie Karten.

Spielende: Werden nach einer Auktionsphase die letzten 4 Karten ausgelegt, wird die laufende Spielrunde normal weitergespielt. Danach folgt eine finale Runde mit anschließender Wertung.

- ◆ Übrige Edelsteine kann man nun nutzen, um mehrfarbige Kreise zu Kreisen mit nur einer Farbe einzufärben. Dazu legt man 1 Edelstein in der Farbe, die der Kreis haben soll, auf das entsprechende Kreissegment. Dafür gibt es aber keinen Edelstein als Bonus.



Machtpunkte in dieser Reihenfolge vergeben:

Machtpunkte (MP):

1) Einfarbige Kreise:

- a. Stufe, in der die obere Kreishälfte liegt = Anzahl MP
- b. Bonus-Marker für einfarbige Kreise bringen angezeigte MP je einfarbigem Kreis dieser Farbe in der Pyramide.

2) Punkte für "unerschöpfliche" Edelsteine:



- Diese (normal aussehenden) Steine gab es aus Belohnungen.
- a. Stufe, auf der der Edelstein liegt = Anzahl MP.
 - b. Bonus-Marker für unersch. Edelsteine bringen angezeigte MP je unerschöpflichem Edelstein dieser Farbe in der Pyramide.

3) Punkte für Gesetzeskarten:

MP gibt es gemäß Text der jeweiligen Gesetzeskarte.

4) Punkte für Machtpunkt-Marker:

Jeder MP-Marker in der Pyramide eines Spielers ist genau die aufgedruckte Anzahl an MP wert.

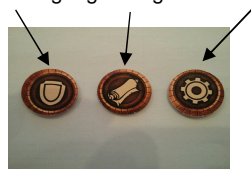
5) Punkte für Magie:

Man muss sowohl Magiemarker als auch Bonusmarker für Magie in seiner Pyramide haben, um hier MP zu erhalten. Jeder Magiemarker ist so viel wert wie die Summe aller Bonusmarker (des Spielers) für Magie.

6) Punkte für vollständige Markersätze:

Ein vollständiger Satz = Verteidigung + Magie + Wissenschaft. Er bringt 12 MP.

Die Spielregel lässt offen, ob Magiemarker aus 5) hier auch noch genutzt werden dürfen, Ich denke NEIN.



7) Minuspunkte durch Angriffsmarker der Mitspieler:

Jeder Spieler zählt, wie viele Angriffsmarker alle seine Gegner in Summe besitzen.

Mit jedem eigenen Verteidigungsmarker wehrt man 1 Angriffsmarker ab.



Jeder nicht abgewehrte Angriffsmarker bedeutet, dass man dafür 4 Minus-Machtpunkte kassiert.

Der Spieler mit den meisten Machtpunkten gewinnt.

****Sonderfall: 1 / mehrere Spieler bieten je 1 Angriffsmarker.**

- ◆ Statt eines Edelsteins kann man 1 Angriffsmarker bieten.
- ◆ Der Spieler hat dadurch das Recht, 1 Charakterkarte seiner Wahl aus der Auktion zu nehmen, bevor die Gebote ausgewertet werden.
- ◆ Sind mehrere Angriffsmarker geboten worden, wählt der Beteiligte mit niedrigster Kartenummer in seiner Pyramide als Erster.
- ◆ Eingesetzte Angriffsmarker kommen in allg. Vorrat, ebenso Gebote von Spielern, die dadurch nicht zum Zuge kamen.

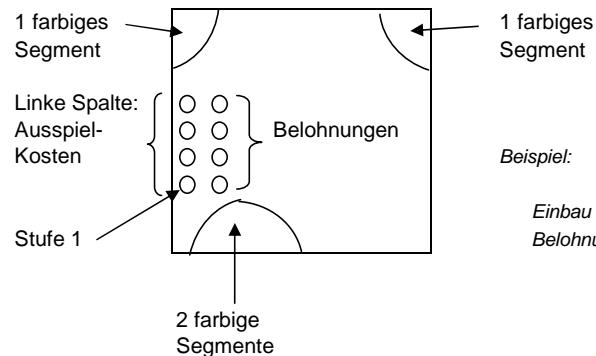
Begrenzung des Spielmaterials:

- ◆ Karten und Edelsteine sind begrenzt vorhanden.
- ◆ Andere Marker können bei Mangel durch andere Marker/Münzen ersetzt werden.
- ◆ Es gibt kein Handkartenlimit oder Besizlimit für Edelsteine.

Spielerreihenfolge:

- ◆ Sollten Edelsteine einer Farbe knapp werden oder der Reservestapel zu Ende gehen, bietet es sich an, in Spielerreihenfolge zu spielen.
Auktionsphase: Spieler mit niedrigster Karte in Pyramide beginnt.
Entwicklungsphase: Spieler mit dabei niedrigster ausgespielter Karte beginnt.

Charakter-Karten:



Ausspielkosten: Man zahlt alle unteren Stufen bis inkl. zur Einbau-Stufe.
z.B.: Einbau in Stufe 3 kostet die Angaben der Stufen 1 - 3.
Stufe 5: Es ist 1 Stein (Farbe wie in Stufe 4) zu zahlen, womit also 5 Steine insgesamt als Kosten anfallen.

Belohnung: Man erhält nur Belohnung einer Stufe, d.h., der Stufe, in die die Karte in der Pyramide verbaut wird. Bei Stufe 5 hat man die Wahl: ENTWEDER 15 Machtpunkte nehmen ODER alle Belohnungen der ersten 3 Stufen nehmen

! Lest die Seite 8 "Belohnungen" der Spielregel laut vor.