

Assyria - KSR (4 Spieler)

Man spielt 3 Herrschaftszeiten mit je 2 / 3 / 3 Runden.

Ablauf einer Runde:

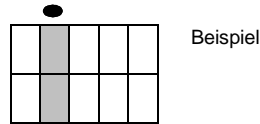
I. Ackerbau:

A) Saat:

- Der erste Spieler auf der Spielreihenfolge zieht **5 Nahrungskarten** und ordnet diese in der gezogenen Reihenfolge in aufsteigender (Anzahl Waren darauf) Folge von links nach rechts in einer Reihe unterhalb des Spielplanes an. Evtl. Joker kommen dabei nach ganz rechts.
- Eine weitere Reihe** wird nach dem identischen Verfahren erstellt und unter die erste Reihe gelegt. Danach setzt der erste Spieler seinen Marker von der Spielreihenfolge nun oberhalb der Reihen mit Nahrungskarten auf ein beliebiges Ackerbaufeld.

B) Ernte:

- Er nimmt** die darunter liegenden **beiden Karten** offen in sein Lager. In Spielerreihenfolge handeln die Mitspieler genauso.



C) Neue Spielreihenfolge:

- Haben alle Spieler ihre 2 Karten genommen, setzen die Spieler links beginnend ihre Marker von den Ackerbaufeldern auf die Spielerreihenfolge. Wer am weitesten links steht, wird dort Erster usw..

II. Expansion (MUSS):

In Spielreihenfolge erweitert jeder Spieler sein Gebiet. Alle Phasen nacheinander berücksichtigen.

A) Neue Hütten:

- Man nimmt so viele Hütten aus dem eigenem Lager, wie die aktuelle Expansionskarte anzeigt. Sind nicht genug Hütten vorhanden, nimmt man die vorhandenen. Alle Hütten einsetzen.
- Je 1 Hütte kommt auf ein leeres 6-Eckfeld, das an ein Feld mit eigener Hütte/Zikkurat angrenzt. Die Warenabbildungen auf den Feldern müssen vorerst frei sichtbar bleiben.

B) Versorgung:

- Für jede eigene Hütte muss 1 Ware abgegeben werden, so wie auf dem 6-Eckfeld angegeben. Nahrungskarten mit 2 oder 3 Waren versorgen entsprechend viele Hütten.
- Nach Abgabe der nötigen Nahrungskarten schiebt man die versorgten Hütten aufs Warensymbol.
- Joker-/Pflugkarten versorgen je eine beliebige Hütte.
- Ausgespielte Nahrungskarten auf Ablagestapel legen, ungenutzte behält man.
- Ausgespielte Pflugkarten auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplanes ablegen.
- Man muss Hütten versorgen, wenn man kann. Taktisches Verhungern ist verboten.

C) Hungersnot:

- Nicht versorgte Hütten kommen zurück ins eigene Lager.



D) Brunnen (runde graue Scheiben):

- Man darf im Schnittpunkt von 3 eigenen Hütten genau 1 Brunnen bauen. Nicht erlaubt: Zwischen Flüssen und auf anderen Brunnen. Bauen = kostenlos.
- Man darf je Runde mehrere Brunnen bauen. Die verfügbare Anzahl Brunnen ist begrenzt.

E) Einkommen und Prestige-Punkte (PP):

- Die erste eigene Hütte auf jedem der beiden Flüsse bringt einem Spieler 3 Kamele ein. Jede weitere eigene Hütte auf dem selben Fluss = 2 Kamele. Man kann max. 10 Kamele besitzen.
- Jede eigene Hütte zwischen den beiden Flüssen bringt 2 PP, ausserhalb der Flüsse 1 PP.
- Jedes eigene Zikkurat-Plättchen (Basis, Mittelstück, Spitze) auf dem Plan = 1 PP.
- Brunnen: Nur in der Runde, wo dieser gebaut wird, gibt es 6 / 5 / 4 PP je nach Herrschaftszeit.

Hat jeder Spieler die Expansions-Phase ausgeführt, folgt Phase III.

III. Aktionen:

Jeder Spieler führt diese Phase komplett aus, bevor der andere dran ist.

In Spielerreihenfolge DARF man Kamele ausgeben. Nicht gebrauchte Kamele behält man.

A) Bau oder Erweiterung einer Zikkurat:

- Bau:** Auf dem Baufeld muss 1 eigene Hütte stehen. Kosten = 6 Kamele. Flussfelder und Felder mit angrenzendem Brunnen sind tabu. Die Hütte kommt zurück in den Vorrat und 1 Zikkurat-Basis wird auf das Baufeld gelegt.
- Erweiterung:** Jede Zikkurat kann je Runde max. 1 Stufe erhöht werden. Es wird von unten nach oben gebaut (Basis - Mittelstück - Spitze), Kosten = 3 Kamele für das Mittelstück und 2 Kamele für die Spitze.



B) Intrigen am Hofe von Assur:

- Gunst erwerben = 4 / 3 / 2 Kamele bei oberem / mittlerem / unterem Würdenträger. Je Gunst platziert man 1 eigene Hütte aus dem Lager in das oberste freie Würdenträgerfeld einer der 3 Würdenträger. Man darf mehrere Hütten je Runde einsetzen.

C) Opfergabe an die Götter:

- 1 - 3 Kamele zahlen und entsprechende Anzahl auf Opfergabeskala vorrücken.

D) Kauf einer Pflugkarte und/oder genau einer Nahrungskarte:

- Liegt noch eine Nahrungskarte aus Phase I. aus, darf sie für entspr. Kamele gekauft werden. Eine verfügbare Pflugkarte darf ebenfalls gekauft werden. Aber: Besitzlimit je Spieler = 1 Karte

Ende einer Runde:

- Prüfen: Ist das Ende einer Herrschaftszeit gekommen (Rundenzahl erreicht)?
 - NEIN = 1 neue Expansions-Karte auf das nächste freie Expansions-Feld offen ablegen.
 - JA = Hochwasser abwickeln!
- Dann: Alle Hütten auf Spielplan von Warenabbildungen zur Seite schieben. Neue Runde starten.

Hochwasser:

I. Überschwemmung:

Hütten auf Flussfeldern kommen zurück ins Lager der Spieler.

II. Assur:

- Je Hütte bei oberstem / mittlerem / unterem Würdenträger erhält man 3 / 2 / 1 Einflusspunkte. Patt: Von den Beteiligten ist im Vorteil, wer mehr Hütten bei Würdenträgern gesamt stehen hat, bei erneutem Patt gilt die oberste Hütte eines der Beteiligten als Tie-Breaker.
- Wer den meisten Einfluss hat, erhält so viele PP, wie Wertsumme aller Expansions-Karten.
- Danach entfernt man die werthöchste Expansions-Karte und in Reihe nach absteigendem Einfluss handelt jeder weitere Spieler ebenso. Wer null Einfluss hat, ist nicht beteiligt.
- Evtl. verbliebene Expansions-Karten kommen auf den Ablagestapel.

III. Bonus:

- Ein Spieler mit 1 / 2 / 3 Hütten auf oberstem Würdenträger erhält 1 / 4 / 8 PP.
- Der Spieler mit den meisten Hütten auf dem mittlerem Würdenträger erhält 1 Pflugkarte. Patt: Wer hier von den Beteiligten die höher platzierte Hütte hat, zieht zuerst.
- Jede Hütte auf unterstem Würdenträger bringt 1 Feld voran auf der Kamelskala. Alle Hütten werden danach von den Würdenträgern genommen und an die Spieler zurückgegeben.

IV. Opfergaben:

- Wert der eigenen Opfergabenmarke mit Anzahl eigener Zikkurats (Stufen egal) multiplizieren. Das Ergebnis ergibt PP. Danach Opfermarke auf "0" setzen.

V. Folgende Herrschaftszeiten:

- Während der 2. und 3. Herrschaftszeit wird die Bonus-Karte ausgelegt. Sie kommt beim nächsten Hochwasser zu den Expansions-Karten dazu.
- Der erste Spieler zieht eine neue Expansions-Karte und legt sie auf das erste Expansions-Feld. Eine neue Runde beginnt.

Spielende: Boni: Jede gebaute Zikkurat-Stufe = 1 PP, Pflugkarte = 1 PP, je 2 Kamele = 1 PP.

Meiste PP gewinnen. Patt: Es gibt mehrere Gleichplatzierte.

© SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.04.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR
bitte an roland.winner@gmx.de

Assyria - KSR (Änderungen für 2 Spieler)	Assyria - KSR (Änderungen für 3 Spieler)
<p>Es wird auf verkleinertem Spielplan mit anderen Startpositionen gespielt. Nur 8 Brunnen und 2 Pflug-Karten sind im Spiel. Die Bonus-Karte wird nicht verwendet. Bei der Startauswahl ziehen die Spieler 3 Nahrungs-Karten, um ihre erste Karte zu wählen. Jeder Spieler wählt eines der 4 Startfelder.</p> <p>A) Saat:</p> <ul style="list-style-type: none"> Der erste Spieler auf der Spielreihenfolgeleiste zieht 3 Nahrungskarten und ordnet diese <p>Hochwasser:</p> <p>II. Assur:</p> <ul style="list-style-type: none"> Wer den meisten Einfluss hat, erhält so viele PP, wie Wertsumme aller Expansions-Karten. Der zweite Spieler erhält <ul style="list-style-type: none"> in der 1. Herrschaftsphase nichts in der 1. Herrschaftsphase die Punkte der niedrigsten Expansions-Karte in der 1. Herrschaftsphase die Punkte der niedrigsten Expansions-Karte 	<p>Es wird auf verkleinertem Spielplan mit anderen Startpositionen gespielt. Nur 12 Brunnen und 3 Pflug-Karten sind im Spiel. Die Bonus-Karte wird nicht verwendet. Bei der Startauswahl ziehen die Spieler 3 Nahrungs-Karten, um ihre erste Karte zu wählen.</p> <p>A) Saat:</p> <ul style="list-style-type: none"> Der erste Spieler auf der Spielreihenfolgeleiste zieht 4 Nahrungskarten und ordnet diese
<p>© SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.04.10 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>	<p>Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>