

Dilluvia Project von Spielworx

Spielziel: Größte Bevölkerung nach 7 Runden

Allgemein: Prestige zieht über 10er-Grenze: Bevölkerung dazu entsprechend Hausmarker

Spielvorbereitung

- 1) Spielplan auslegen, Aeros, Ressourcenwürfel und Gärten neben den Spielplan legen
- 2) Gebäude nach Zahl und Buchstabe trennen, 0 und 1 offen, 2-6 getrennt verdeckt bereitlegen.
- 3) 1er Marktplättchen aussortieren (Zahl unten links III:nur 3+4 Personen, IV: nur 4 Personen). Nach weißem und grauem Hintergrund trennen und verdeckt bereitlegen.
- 4) Spielrundenmarker auf Runde 1 legen
- 5) Jeder Spieler bekommt Tableau, Spielhilfe, Teile seiner Farbe. Haus auf 1. Haus auf Tableau. Einnahmeanzeiger: kleines Prestige-Plättchen, Geldplättchen, Ressourcenwürfel neben Tableau. Großes Prestige-Plättchen und Figur auf Spielplanleiste 0. 3 dunkle Arbeiter in den Vorrat legen.
- 6) Reihenfolge auslosen und 1 Arbeiter jedes Spielers auf Spielreihenfolge. 1. 3 Aeros, 2.:4, 3.:5,4.:6

Spielablauf

A. Marktphase

- 1) Marktplatz auffüllen: Erst weiße Plättchen, danach graue. Letzte Runde: alle entfernen.
- 2) Jeder Spieler legt seinen Zeppelin an eine nicht besetzte Zeile oder Spalte.
- 3) Jeder Spieler kauft max. 4 Marktplättchen aus seiner Zeile oder Spalte und bezahlt alle: Am Zeppelin: 1 Aero, 2. Feld 2 Aero usw., sofern nicht links oben roter Festpreis angegeben. Plättchen „>>“ oben rechts sofort ausführen und in Schachtel. Andere Zeichen: „#“: Spielende, „[]“: bei Bedingung, „1x“: einmal pro Runde, „1x>>“ einmal im Spiel. Letzte Runde: gekauftes Feld mit Würfel kennzeichnen, Effekt sofort ausführen.

B. Aktionsphase: Arbeiter als Stapel auf ein Aktionsfeld legen. 1x: 1 Arbeiter, 1x farbig: 1 Arbeiter der Farbe, III oder IV nur 3- oder 4-Personenspiel, 1 Aero: 1 Aero zahlen. Blau unterlegte Felder: Bonus des 1. Vorarbeiters (1 Arbeiter in abweichender Farbe pro Spieler).

- 1) Spielreihenfolge: Versetzen des Spielers so weit als möglich nach vorne. *1. Vorarbeiter:* Prestige entsprechend Platz in Spielerreihenfolge.
- 2) Einkommen: 1 pro Arbeiter + 1 für 3 Arbeiter. *1. Vorarbeiter:* 2 Aero zusätzlich
- 3) Ressourcen: 1 Ressourcenwürfel der Farbe pro Arbeiter. *1. Vorarbeiter:* +1 Würfel der Farbe
- 4) Geländekauf: 1 Arbeiter: 1 Würfel auf Spielplan anschließend an bestehende eigene Geländeplättchen oder Mittelpropeller (auch diagonal). 2 Arbeiter: 2 Würfel, 3 Arbeiter: 4 Würfel im Quadrat. *1. Vorarbeiter:* 1 Würfel zusätzlich.
- 5) Bau: Pro Arbeiter 1 Propeller bauen oder 1 Gebäude bauen. Pro Bau Hausmarker vorsetzen.
 - a) Propeller bauen: Geldsumme bezahlen und 1 Würfel aus dem Vorrat auf den gekauften Propeller setzen. Den kleinen Prestigemarker auf dem Tableau vorsetzen.
 - b) Gebäude bauen: Ressourcen laut Spielhilfe abgeben, Gebäude über eigene Würfel bauen. 1 Würfel auf 1 Vorteilsfeld legen, andere in Vorrat. Vorteile auf Tableau eintragen bzw. 1 Arbeiter aus Vorrat. Gebäude aktuelle Spielrunde: 2 Bevölkerungspunkte.
1. Vorarbeiter: 4 Prestige
- 6) 1 Marktplättchen kaufen: 1 beliebiges für 3 Aero kaufen. Letzte Runde: 1 Würfel auf Marktfeld. *1. Vorarbeiter:* 1 Ressource
- 7) 1 Garten: 1 Aero zahlen und 1 Garten über 1 eigenen Würfel legen. Würfel in Vorrat. *1. Vorarbeiter:* 2 Bevölkerungspunkte
- 8) Würfelposition: 1-2 Würfel auf Gebäuden von 1 Vorteilsfeld auf das andere versetzen und Tableau anpassen. Arbeiter bleiben erhalten, aber nur 1 Arbeiter pro 0er-Gebäude.
1. Vorarbeiter: 1 Versetzen mehr

C. Einkommen: Einnahmen Geld, Ressourcen, Prestige laut Tableau. Spielerreihenfolge ändern. „1x“-Marker auf Vorderseite drehen. Arbeiter und Zeppeline zurücknehmen.

Spielende

Das Spiel endet nach der 7. Runde. Prestigepunkte und Bevölkerungspunkte für Marktplättchen nehmen. Prestigepunkte für Gärten an Gebäuden 1er: 1, 2er: 2, 4er: 4.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert – 22.10.2015

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de