

ERA: Das Mittelalter - KSR

Eine Partie geht über mehrere Runden zu je 6 Phasen. Alle Spieler spielen die jeweilige Phase durch, bevor die nächste beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

1 - WÜRFELN:

gleichzeitig und geheim (wegen der Schwerter)

- ◆ **1. WURF:** Gleichzeitig würfeln alle Spieler hinter ihren Sichtschirmen.
Nun legt man alle evtl. geworfenen TOTENKOPF-Ergebnisse beiseite.
- 2. **WURF:** 0 - x der verbliebenen Würfel dürfen erneut geworfen werden.
Erneut legt man alle weiteren geworfenen TOTENKOPF-Ergebnisse beiseite.
- 3. **WURF:** 0 - x der verbliebenen Würfel dürfen erneut geworfen werden.
Erneut legt man alle weiteren geworfenen TOTENKOPF-Ergebnisse beiseite.
- ◆ Danach werden die Sichtschirme beiseite gelegt.

2 - SAMMELN:

nacheinander, mit Startspieler beginnend

- ◆ Je Würfel mit Symbol "Handelswaren, Stein, Holz, Nahrung, Kultur" zieht man auf den entsprechenden Leisten seinen Markierstift um 1 Feld vor.
- ◆ Jeder Bauernhof auf eigenem Spielbrett = +1 Nahrung.
Jede Sägemühle auf eigenem Spielbrett = +2 Holz.
- ◆ Auf den Leisten nicht mehr abtragbare Ressourcen gehen verloren.
Ausnahme "Kultur": Bei Überlauf notiert man "+25" auf dem Wertungsblatt.

3 - ERNÄHREN:

nacheinander, mit Startspieler beginnend

- ◆ Je Würfel, den man besitzt, verliert man 1 Nahrung.
Jede fehlende Nahrung = Desaster-Stift (Totenkopf) +1 Feld vor.

4 - DESASTER:

nacheinander, mit Startspieler beginnend

- ◆ Hat man in seinem aktuellen Wurf 1 - x Totenköpfe, kommt es zu 1 Desaster:
Dazu nutzt man ggf. die Tabelle der Spielregel auf Seite 11.

5 - BAUEN:

nacheinander, mit Startspieler beginnend

- ◆ Jeder gewürfelte Hammer erlaubt, 1 Mauer beliebiger Länge oder 1 Gebäude zu bauen. Das benötigte Baumaterial wird auf den Ressourcenleisten reduziert.
- ◆ Das zu bauende Teil nimmt man vom Vorrat und platziert es in beliebiger orthogonaler Ausrichtung auf freie Felder seines Gebietes.
- ◆ Wird das letzte Gebäude einer Art (gilt nicht für Mauern) aus dem Vorrat geholt, dreht man 1 SPIELENDEN-Marker auf die "X"-Seite nach oben.
- ◆ Gebäude + Mauern, die sich nur über Eck berühren, "grenzen nicht aneinander".
- ◆ Gebäude, die andere Gebäude nur über Eck berühren, "sind nicht engstehend".
- ◆ Mauern, die sich nur über Eck berühren, "umschließen nicht" Gebäude.

STADT: Ein Bereich, der vollständig von seitlich aneinandergrenzenden Mauern und / oder Türmen umschlossen ist, gilt als Stadt.
Der Spielbrettrand gilt nicht als Mauer. Diese müsste man noch bauen.
Ödland darf nicht innerhalb einer Stadt liegen.

6 - ERPRESSEN:

alle Spieler nacheinander, mit Startspieler beginnend

- ◆ Man fordert von jedem Mitspieler, der weniger Schwerter als man selbst gewürfelt hat, 1 Ressource nach eigener Wahl.
- ◆ Das Einfordern beginnt beim Startspieler und läuft dann im Uhrzeigersinn. Man kann Nahrung / Holz / Stein / Handelsware fordern, falls vorhanden.
- ◆ Wenn jemand etwas nicht hat oder nicht bezahlen kann / will, geht der Desaster-Stift des säumigen Schuldners je nicht bezahlter Ressource +2 Felder vor.
Gewürfelte Schilde zieht der Verteidiger von Schwertern des Angreifers ab.

Rundenende:

- ◆ Die Spieler prüfen, ob sie jeder für sich alle PASSENDEN WÜRFEL besitzen.
 - ➡ Bestimmte gebaute Gebäude bringen Zuwachs an Würfeln bzw. verliert man bei Gebäudeabriß auch zugehörige Würfel.
 - ➡ Zeigen alle Spielende-Marker ein "X", ist die Partie beendet.
Bei 2 / 3 / 4 Spielern sind das 3 / 3 / 5 Marker.
Andernfalls wandert der Startspieler-Stift nach links zum neuen Startspieler.

SPIELENDEN: *Die Punkte (SP) werden auf dem Wertungsblatt notiert.*

Gebäude: Jedes Gebäude im eigenen Herrschaftsgebiet bringt Punkte.
Gebäude in Städten bringen doppelte SP.

Boni: Märkte, Zunfthäuser, Unis und Kathedralen bringen Bonus-SP.

Kultur: So viele SP, wie eigener Stift anzeigt.
Wer die meisten Kultur-SP hat (muss mind.1 haben) = 5 Bonus-SP.
Patt: Jeder Beteiligte erhält 5 SP.

Städte: Das größte Stadtgebiet (Anzahl Felder bebaut und unbebaut) = 10 SP.
(vollst. umschl.) *Patt: Jeder Beteiligte erhält 10 SP.*
Felder mit Türmen / Mauern / Ödland = NICHT zur Stadtfläche zählen.

Desaster: So viele Minus-SP, wie neben Stift auf Desaster-Leiste.

Meiste SP gewinnen. Patt: Beteiligter mit mehr Handelswaren siegt. Weitere Patts werden über mehr Stein, dann mehr Holz, dann mehr Nahrung gelöst.

Haben ggf. alle Beteiligten gleich viele Ressourcen, haben sie den selben Rang.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 24.11.19