

## Roll through the Ages - KSR (auf Basis englischer Regel)

### Vorbereitung:

Jeder Spieler nimmt ein Punkte-Blatt, ein Spielbrett, 6 Markierungskeile, 1 Kuli.  
 Jeder Spieler stellt mit je einem Keil seine Nahrung auf "3" ein und jedes Gut auf "Null".  
 Der Startspieler nimmt 3 Würfel und malt einen Stern auf sein Punkte-Blatt, damit immer feststellbar ist, wer der letzte Spieler einer Runde ist.

### Ablauf eines Spielzuges:

#### 1) Würfeln = Güter und Nahrung sammeln:

- a) Man würfelt mit 3 Würfeln (3 Startstädte) UND 1 Würfel mehr für jede zusätzliche Stadt, die man sich bereits erwürfelt hat (alle Kästchen dort sind ausgestrichen).  
 Generell: Fallen Würfel mit Totenkopf, legt man diese zur Seite bis zum Ende des Zuges. Es dürfen bereits herausgelegte Würfel in b) und c) erneut geworfen werden.
- b) Übrige Würfel erneut werfen bzw. darf man zuvor auch einige/alle zur Seite legen.
- c) Übrige Würfel erneut werfen bzw. darf man zuvor auch einige/alle zur Seite legen.  
 Danach steht das Ergebnis fest und man wertet alle Würfel aus.
- |                         |   |
|-------------------------|---|
| 3 Ähren                 | Gewinn von 3 Nahrung auf Nahrungsleiste. Ist der Keil dort auf "15", gibt es keine weitere Nahrung.   |
| 1 Krug                  | Joker für 1 Gut. Für jeden Spielzug mit Gütern gilt:<br>Es wird immer von unten nach oben auf dem Spielbrett markiert.<br>Je 1 Gut wird jeweils einer anderen Sorte in einer Güterleiste zuaddiert.<br>Reihenfolge: Holz - Stein - Töpferei - Kleidung - Speerspitze<br>Bei mehr als 5 Gütern wird erneut bei Holz begonnen.<br>Ist eine Reihe voll, kann man weitere Güter dort nicht markieren.<br>Es gibt auch keinen Ersatz für Güter, die man nicht markieren kann.* |
| 1 Totenkopf,<br>2 Krüge | Gewinn von 2 Gütern je Totenkopf. Hat man mehr als 1 Totenkopf in seinem Zug erwürfelt, passiert in Phase 2 eine Katastrophe.   |
| 3 Personen              | Arbeiter: Man darf 3 Kästchen in Phase 3 bei unfertigen Städten und/oder bei selbst noch nicht erbauten Monumenten streichen.   |
| 2 Ähren /<br>2 Personen | Man darf 2 Nahrung nehmen ODER in Phase 3 bei unfertigen Städten und/oder selbst noch nicht erbauten Monumenten 2 Kästchen streichen.   |
| 1 Münze                 | Einnahme von 7 Geld zur Investition in Phase 4.<br>Man kann nichts davon für später verwahren.  |

#### 2) Ernähre Deine Städte und löse Katastrophen aus:

- a) Jede eigene Stadt benötigt 1 Nahrung, die man auf der Nahrungsleiste reduziert.  
 Reicht die Nahrung nicht aus, verliert man für jede nicht ernährte Stadt 1 Punkt.

b) Totenköpfe	Effekt	Schutz durch**
1	nichts	
2	Verliere 2 Punkte	Entwicklung "Irrigation"
3	Deine Gegner verlieren je 3 Punkte	Entwicklung "Medicine"
4	Verliere 4 Punkte	Monument "Great Wall"
5+	Verliere alle Deine Güter inkl. gerade gesammelter	Entwicklung "religion". Ist man jedoch geschützt, verlieren Gegner ihre Güter.

Die Minus-Punkte werden in den vorgesehenen Kästchen (Disasters) markiert.

\*\*Haben Gegner auch den entsprechenden Schutz, sind sie nicht betroffen.

#### 3) Baue Städte und/oder Monumente:

- Sind alle Kästchen bei einer Stadt oder einem Monument ausgestrichen, ist sie/es erbaut. Zeichne einen Kreis um das Würfelsymbol der Stadt bzw Punktzahl des Monuments.
- Wer als Erster ein bestimmtes Monument erbaut, erhält die höhere Punktzahl dort. Alle späteren Erbauer (egal, wie viele das sind) bekommen immer die kleinere Punktzahl.
- Unvollständige Monumente sind zum Spielende wertlos.

#### 4) Kaufe eine Entwicklung:

- Man darf in seinem Zug genau 1 Entwicklung kaufen und zahlt mit Geld bzw. dem Gegenwert von Gütern. Die Kosten sind links neben jeder Entwicklung angegeben.
- Bezahlt man mit Gütern, muss man alle Güter der verwendeten Sorten ausgeben und verrechnet 1x den Wert, der unter dem jeweiligen Keil ganz rechts in der Güterleiste steht.
- Es gibt kein Wechselgeld und der Bestand fällt auf Null für jede Sorte genutzter Güter.
- Jede Entwicklung kann jeder Spieler nur 1x kaufen.
- Man markiert mit einem Kreuzchen die gekaufte Entwicklung auf seinem Punkte-Blatt und umkreist den Punktwert dort.

#### 5) Güter entfernen, wenn > 6 im Bestand:

Nach seinem Spielzug darf man max. 6 Güter behalten. Jedes Symbol auf den Güterleisten steht für 1 Gut. Überzählige Güter muss man nach eigener Wahl reduzieren.

#### 6) Der nächste Spieler ist am Zug.

### Spielende:

Das Spiel endet am Schluss einer Runde bei Eintritt einer der folgenden Situationen:

- ☐ Ein Spieler hat seine 5. Entwicklung gekauft.
- ☐ Jedes Monument wurde mind. 1x von irgendwem erbaut in der Spielerrunde.

Nun werden die Punkte übertragen und summiert.

Bonus: Für Entwicklung "architecture" und "empire".

Malus: Jedes Kästchen bei "disasters" zählt 1 Minuspunkt.

Die höchste Gesamtsumme gewinnt. Patt: Der Patt-Beteiligte mit mehr Gütern siegt.

2 Personen-Spiel: Die Monumente "Temple" und "Great Pyramid" sind nicht verfügbar.

3 Personen-Spiel: Das Monument "Hanging Gardens" ist nicht verfügbar.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.02.18  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
 Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

\* von Autor Matt Leacock  
 so bestätigt.  
 Würfelsymbole stammen aus  
 Punkteblatt von Rene Puttin.