

Spielziel: Höchste Punktzahl für braune Felder auf Wertungsplättchen, Rundenbonus, Gunstplättchen, Schiffahrt, Umwandlungsbonus, Völkereigenschaften, Gebietsbewertung, Kultbewertung und Geld.

Spielvorbereitung

- 1) Plan, Kulttabelle, 3x4 Günstige, Anz.Spieler+3 Rundenboni, 6 Wertungen mit Abdeckung auf 6. Reihe, Stadtmarken, Arbeiter- und Geldvorrat, Aktionsmarken über Machtfelder auslegen.
- 2) Jeder Spieler bekommt Aktionsübersicht, Völkertableau, Häuser auf Tableau, Priester und Brücken in Vorrat. 12 Machtchips laut Beschriftung auf die Machtschalen verteilt.
- 3) Markierungssteine kommen auf Umwandlung, Schiffahrt, die 4 Kulte auf 0, Punkteleiste auf 20.
- 4) Jeder Spieler bekommt Anfangsressourcen laut Aufdruck unter Volksname auf Tableau
- 5) Startspieler bestimmen und jeder Spieler setzt zwei Häuser nacheinander in Heimatregionen (Spielerfarbe). Danach wählt jeder Spieler eine Rundenbonuskarte aus, rückwärts ab Letztem.

Spielablauf

A. Phase 1 Einkommen

- 1) Jeder Spieler bekommt Arbeiter und Geld entsprechend offenen Handsymbolen auf Tableau, Rundenbonus, Gunstplättchen.
- 2) Machtpunkte führen zum Wandern aller Machtchips von Schale 1 nach Schale 2. Wenn Schale 1 leer, dann von Schale 2 nach Schale 3.

B. Phase 2: je eine Aktion ab Startspieler reihum bis keiner mehr Aktionen durchführen will

- 1) Für Anzahl Spaten laut Kreis 1 leere Landschaft umwandeln (Plättchen drauflegen). Spaten aus selber Aktion oder gegen Arbeiter entsprechend Umwandlungstabelle. Und/Oder 1 Wohnhaus auf leere Heimatlandschaft in Nachbarschaft eigener Gebäude bauen für Preis auf Tableau. **Indirekte Nachbarschaft:** Getrennt durch Anz. Flußfelder entsprechend Schiffahrt. **Machtpunkte:** Fremde Nachbarn können Machtpunkte entsprechend Gebäudewert (rechts in Gebäudetabelle) aller benachbarter Gebäude bekommen (alle oder nichts) und geben Siegpunktzahl (Machtpunkte-1) ab. Siehe 4. für Stadgründung.
- 2) Schiffahrt auf Tableau entwickeln entsprechend aufgedruckter Preis
- 3) Umwandlung auf Tableau entwickeln entsprechend aufgedruckter Preis
- 4) Gebäude aufwerten gemäß bunten Pfeilen in Gebäudetabelle. Neue Gebäude jeweils von links nehmen. Altes Gebäude links der Bestehenden zurückstellen. Wenn die Burg gebaut wird, dann wird die Völkereigenschaft der Burg aktiv. Nachbarn bekommen Machtpunkte wie bei 1) **Stadtgründung:** Ist die Zahl direkt verbundener Gebäude (nicht über Wasser) mindestens 4 (oder mindestens 3 mit Heiligtum) und ist der addierte Wert der Gebäude mindestens 7 laut rechter Spalte in Gebäudetabelle, so wird automatisch eine Stadt gegründet: Stadtmarker aussuchen, Ressourcen auf Marker kassieren, Marker unter irgendein Gebäude der Stadt legen.
- 5) Priester auf freies Feld in Kulttabelle setzen und Markierungsstein um angegebene Feldzahl hochrücken. Bei Überschreiten der Machtzahlen Machtpunkte bekommen. Bei Aufrücken auf 10 muss für jeden 10er-Platz eine eigene Stadt vorhanden sein. Nur 1 Spieler auf 10!
- 6) Eine der Machaktionen am unteren Spielplanrand ausführen gegen Schieben von Macht aus Topf 3 in Topf 1. Aktion abdecken für laufende Runde. Fehlende Macht: Eine Macht von Schale 2 in Schale 3 schieben und einen Machtsstein aus Schale 2 aus dem Spiel nehmen. Oder Material umtauschen laut Tabelle neben Schalen.
- 7) Sonderaktion (oranges Achteck) ausführen auf Tableau, Gunst oder Rundenbonus, abdecken..
- 8) Aussteigen, neuen Rundenbonus nehmen und Alten abgeben. Erster wird Startspieler.

C. Phase 3 Rundenende

- 1) Rechte Seite der untersten Wertung auswerten: Aktionen pro Stufen in der Kulttabelle. Wertungsplättchen umdrehen.
- 2) Machaktionen und Sonderaktionen der Günstigen und des Tableaus aufdecken.

Spielende

Das Spiel endet nach 6 Runden. Kultbewertung und Gebietsbewertung laut Tabelle auf Spielplan. 3 Geld=1 Punkt (umwandeln anderer Ressourcen in Geld laut Tabelle neben den Schalen).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de