

EUPHRAT & TIGRIS

von Reiner Knizia
für 2 – 4 Personen

Ur...Ninive...Babylon – schon in der Bibel standen diese Städte für den Ursprung der Menschheit. Auch die Wissenschaft ist sich einig: Im fruchtbaren

Zweistromland, zwischen Euphrat und Tigris, lag die Wiege der Zivilisation. Um 3000 v. Chr. entstanden, zunächst an den Flüssen, die ersten größeren Siedlungen. Doch schon bald begannen die Bauern ihre Kanäle und Bewässerungsanlagen tief ins Land hinein zu treiben. Eine Ertragswirtschaft mit Folgen. Der Transport musste bewältigt werden. Kurzerhand stellten die Bauern die Töpferscheibe auf und montierten sie als Rad unter den Karren. Eine ungleich größere Menge an Nahrung konnte so auf den Weg gebracht werden. Auch diese Entwicklung blieb nicht ohne Konsequenzen. Die Händler sahen sich gezwungen, den wachsenden Tauschhandel zu registrieren. Sie ritzen Zeichen in die Tongefäße und erfanden so 'nebenbei' die Schrift – noch vor den Ägyptern. Und über allen wuchs das Heer der Beamten und Priester.

1000 Jahre später war das alte, reiche Ur zerstört und der Babylonier Hammurabi im Besitz der Macht. Neue Königreiche entstanden. Vom Norden drang das Volk der Hethiter ein, und innerhalb des Zweistromlandes ergriffen die Bewohner Assurs, die Assyrer, die Herrschaft. Der Staat ihres Königs Sargon wurde an Größe erst lange Zeit später vom Reich Alexanders des Großen übertroffen.

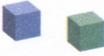
Über viele Jahrhunderte hinweg löste so eine Dynastie die andere ab. Nur eines änderte sich nicht: Zu allen Zeiten ging der Fortschritt der Zivilisation einher mit dem Werden und Vergehen der Macht. Spannend war es allemal – wenn auch unterschiedlich erfolgreich für die Beteiligten.

Dieses Spiel möchte Sie ein wenig an dem faszinierenden Werdegang der Zivilisationen teilhaben lassen.



Spielmaterial

Spielplan

- 153 Zivilisations-Plättchen 
- 8 Katastrophen-Plättchen 
- 1 Verbindungs-Plättchen 
- 6 Monumente (aus Holz) 
- 16 Anführer in 4 Dynastien (runde Holzscheiben) 
- 140 Holzwürfel (je 20 kleine und 15 große Würfel in 4 Farben - zählen als Siegpunkte) 
- 10 Schätze (naturfarbene Würfel) 
- 4 Sichtschirme 
- 1 Beutel (für die Zivilisations-Plättchen)

Bevölkerung
(30)



Religion
(57)



Landwirtschaft
(36)



Markt
(30)



König



Priester
(Dynastie der Löwen)



Bauer



Händler

Spielregel

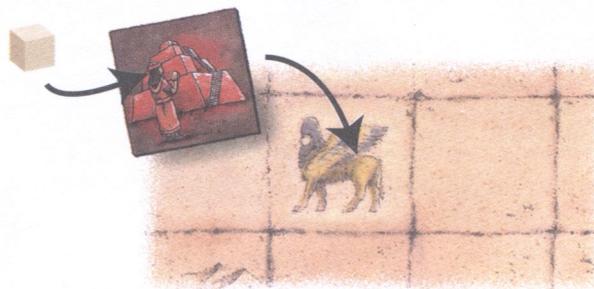
Wenn im folgenden Text von **Plättchen** gesprochen wird, sind immer **Zivilisations-Plättchen** gemeint. Katastrophen-Plättchen und Verbindungs-Plättchen werden als solche ausgeschrieben.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen die Monumententeile wie folgt zusammengefügt werden.
(Wer will, kann ein paar Tropfen Klebstoff verwenden.)



Auf die 10 Felder des Spielplans mit den geflügelten Wesen wird je ein Tempel und darauf ein Schatz gelegt. Die restlichen Plättchen werden in den Beutel gefüllt.



Jeder Spieler wählt eine Dynastie, bestehend aus vier Anführern mit dem gleichen Symbol und dem entsprechenden Sichtschirm und legt sie zusammen mit zwei Katastrophen-Plättchen zu seinem Platz. Anschließend zieht er noch 6 Plättchen aus dem Beutel und legt sie nur für ihn sichtbar hinter seinen Sichtschirm.

Man beachte, daß es keine Spielerfarben gibt. Jeder spielt alle Farben.

Die nicht benötigten Anführer, Sichtschirme und Katastrophen-Plättchen wandern in die Schachtel zurück. Siegpunkte, Monumente und das Verbindungs-Plättchen werden griffbereit neben den Spielplan ausgelegt. Ein Startspieler wird beliebig ermittelt.



Ziel des Spiels

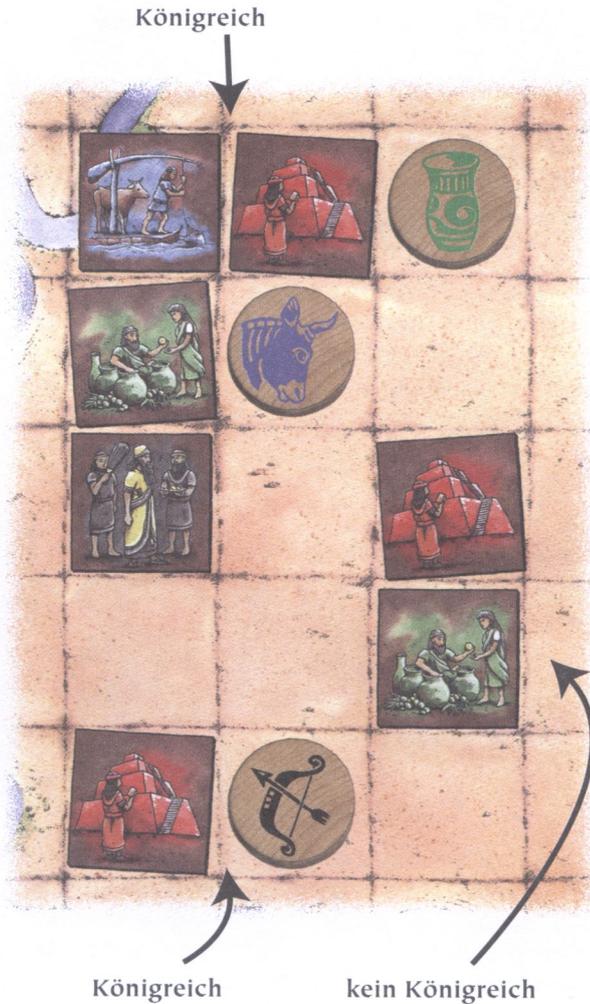
Ziel der Spieler ist es, ihre Zivilisation in den Bereichen Bevölkerung, Religion, Landwirtschaft und Markt zu entwickeln. Dazu setzt jeder Spieler die Anführer seiner Dynastie ein, gründet und erweitert Königreiche, baut Monumente, trägt Konflikte aus und erringt Siegpunkte in den genannten Bereichen. Sieger ist der Spieler, dem es gelingt, die Zivilisation möglichst gleichmäßig zu erweitern, ohne in einem Bereich Schwächen zu zeigen.

Königreiche

Ehe wir zum Spielablauf kommen, muß zum weiteren Verständnis der Begriff **Königreich** erklärt werden. Im Lauf des Spiels werden Anführer und Plättchen offen auf Felder des Spielplans gelegt. Sowohl Anführer als auch Plättchen, die waagrecht oder senkrecht aneinander liegen, gelten als verbunden und bilden ein Gebiet.

Diagonale Verbindungen gibt es nicht. **Ein Gebiet, das mindestens einen Anführer enthält, wird als Königreich bezeichnet.** Um diese Königreiche dreht sich alles.

Ein Königreich kann mehrere Anführer enthalten, egal ob sie demselben oder unterschiedlichen Spielern gehören. Königreiche wachsen, wenn Plättchen und Anführer dazu gelegt werden. Sie können verbunden und auch wieder geteilt werden. Solange sich in einem Königreich nur Anführer verschiedener Farben befinden, verläuft alles friedlich. Erst wenn sich in dem Königreich gleichfarbige Anführer aufhalten, kommt es zu Konflikten.



Spielablauf

Das Spiel läuft im Uhrzeigersinn reihum. Der Spieler, der am Zug ist, wird der aktive Spieler genannt. Er kann **bis zu zwei der unten genannten Aktionen** in beliebiger Reihenfolge ausführen. Außerdem ist es ihm überlassen, ob er zwei verschiedene oder zwei gleiche Aktionen durchführt. Folgende Aktionen stehen zur Wahl:

- ◆ Einen Anführer setzen 
- ◆ Ein Plättchen legen und einen Siegpunkt vergeben  
- ◆ Ein Katastrophen-Plättchen einsetzen 
- ◆ Bis zu 6 Plättchen tauschen  

Die Aktionen im einzelnen:

◆ Einen Anführer setzen



Jeder Spieler besitzt eine Dynastie von 4 Anführern: König (schwarz), Priester (rot), Bauer (blau) und Händler (grün). Es können nur eigene Anführer gesetzt werden.

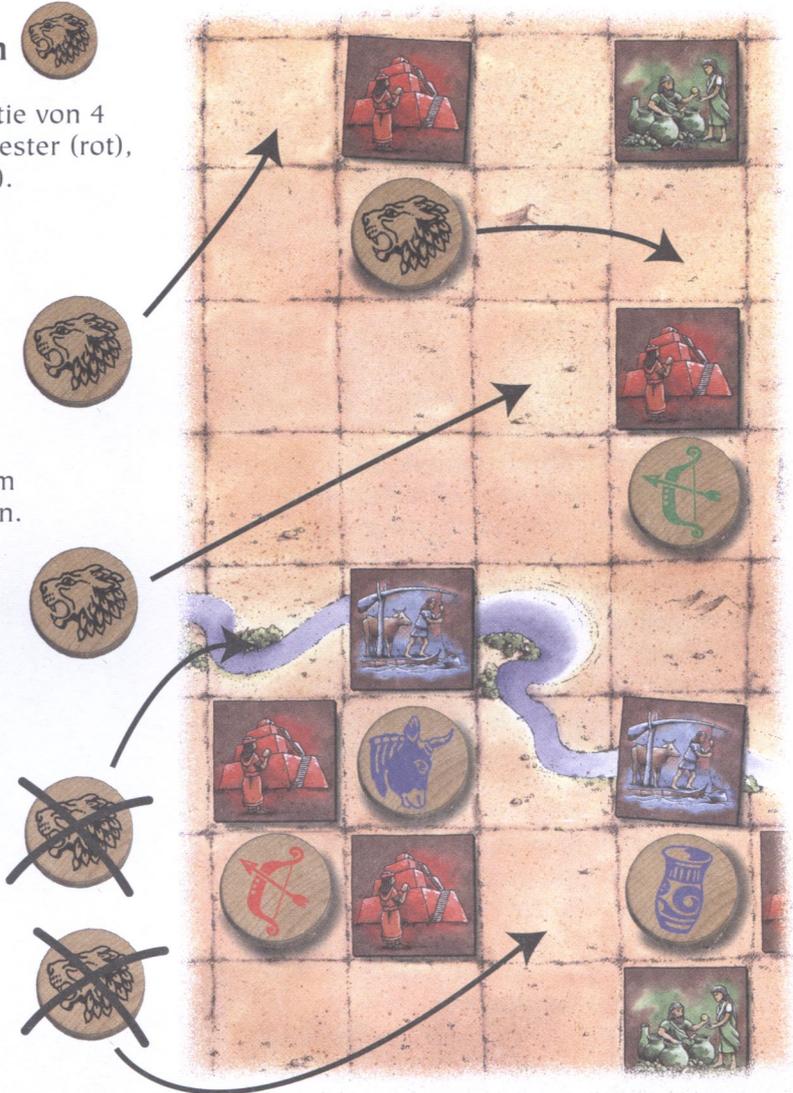
Ein Anführer wird von außerhalb auf den Spielplan gesetzt oder innerhalb des Spielplans versetzt, und zwar **immer auf ein freies Feld**. Außerdem darf ein Anführer vom Spielplan zurückgezogen werden.

Ein Anführer darf nur in die unmittelbare Nachbarschaft eines Tempels gesetzt werden, also auf ein waagrecht oder senkrecht benachbartes Feld.

(Anführer und Götter hängen schon immer eng zusammen.)

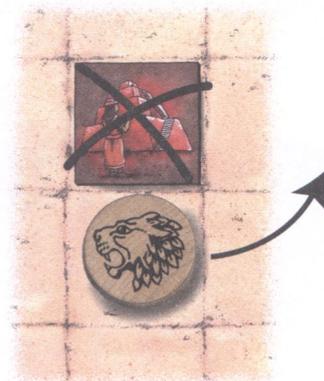
Ein Anführer darf nicht auf ein Flußfeld gesetzt werden.

Ein Anführer darf nicht so gesetzt werden, daß er zwei Königreiche verbindet.



In bestimmten Situationen werden Plättchen, also auch Tempel, vom Spielplan wieder entfernt oder umgedreht. Wird der letzte Tempel in der unmittelbaren Nachbarschaft eines Anführers entfernt oder umgedreht, kommt der Anführer sofort zu seinem Besitzer zurück.

Für das Setzen eines Anführers gibt es keinen Siegpunkt. Ohne Anführer auf dem Spielplan kann man aber keine Siegpunkte sammeln!

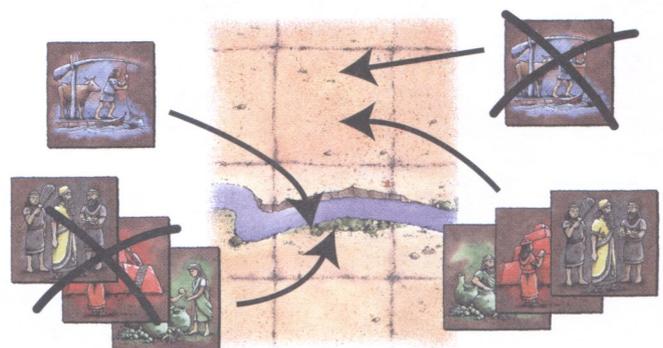


◆ Ein Plättchen legen

Jeder Spieler hat zu Beginn seines Zuges 6 Plättchen hinter seinem Sichtschirm. Sie dienen dazu, die Zivilisation zu erweitern. Ein Plättchen wird vom Sichtschirm genommen und auf ein freies Feld des Spielplans gelegt.

Blaue Plättchen dürfen nur auf Flußfelder gelegt werden.

Alle anderen Plättchen dürfen nicht auf Flußfelder gelegt werden.



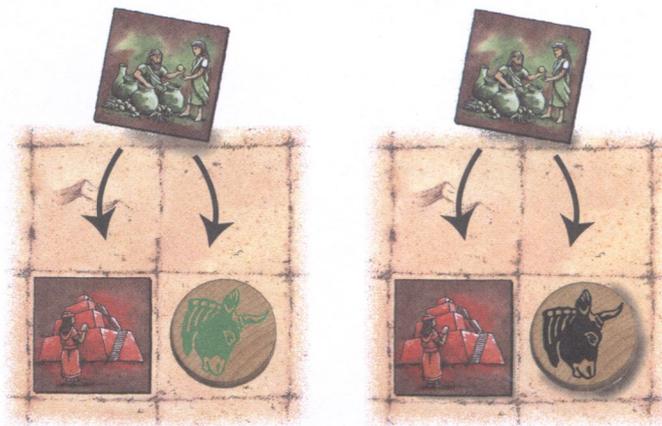
Wird ein Plättchen gelegt, gibt es meistens einen Siegpunkt und zwar in der Farbe des gelegten Plättchens.

Einen Siegpunkt vergeben

Einen Siegpunkt gibt es, wenn zwei Bedingungen erfüllt sind:

Das Plättchen muß in ein Königreich gelegt werden. In diesem Königreich muß sich ein Anführer in der Farbe des Plättchens befinden. Den Siegpunkt erhält derjenige Spieler, der diesen Anführer besitzt.

Gibt es keinen Anführer in der Farbe des Plättchens, stattdessen aber einen König, erhält der Besitzer des Königs den Siegpunkt. Gibt es auch keinen König, erhält niemand einen Siegpunkt.

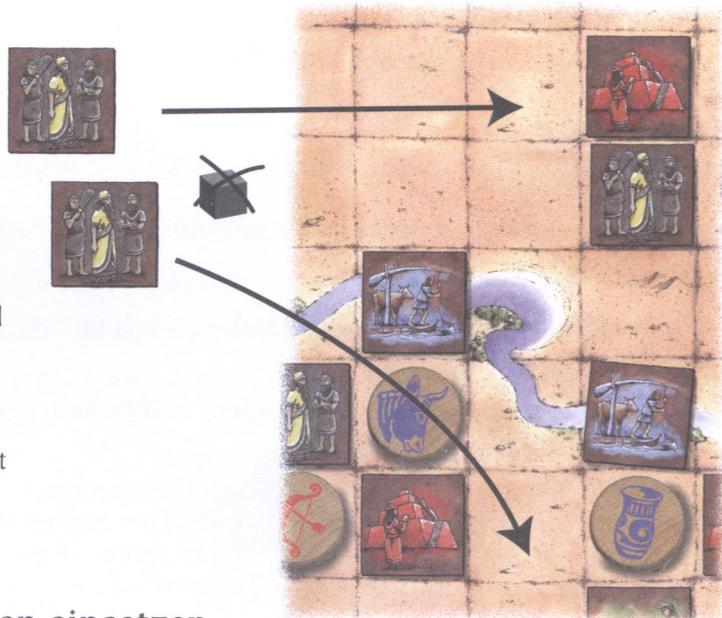


Außerdem erhält niemand einen Siegpunkt,

- wenn das Plättchen nicht in ein Königreich gelegt wird.
- wenn das Plättchen so gelegt wird, daß es zwei Königreiche verbindet.

Siegpunkte werden sofort nach dem Legen des Plättchens genommen und hinter den Sichtschirm gelegt. Kleine Würfel zählen einen, große Würfel fünf Siegpunkte.

Einmal gelegte Plättchen dürfen nicht mehr umgelegt werden.



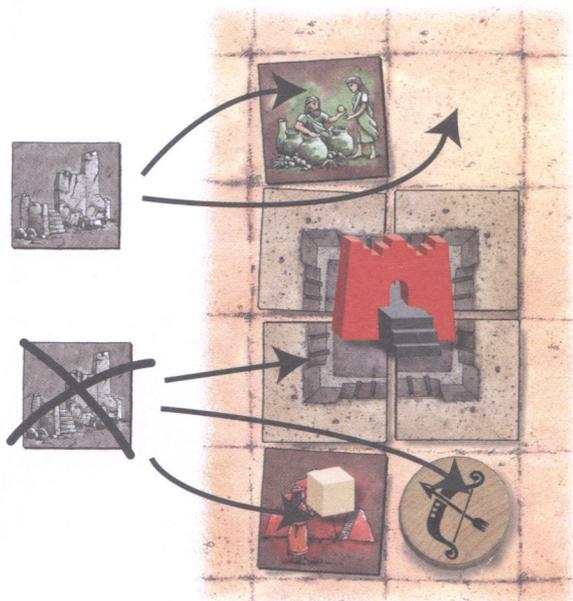
◆ Ein Katastrophen-Plättchen einsetzen

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels zwei Katastrophen-Plättchen.

Ein Katastrophen-Plättchen wird auf ein freies Feld oder auf ein Plättchen gelegt (dieses wird dann entfernt und ist aus dem Spiel).

Ein Katastrophen-Plättchen darf nicht auf ein Plättchen gelegt werden, auf dem sich ein Schatz oder ein Monument befindet. Ein Katastrophen-Plättchen darf nicht auf einen Anführer gelegt werden.

Ein Katastrophen-Plättchen unterbricht die Verbindung zwischen benachbarten Anführer bzw. Plättchen. (So kann durch ein Katastrophen-Plättchen ein Königreich in zwei oder mehrere Teile zerfallen. Ein Katastrophen-Plättchen kann auch den letzten unmittelbar benachbarten Tempel eines Anführers zerstören, so daß dieser zu seinem Besitzer zurückkommt.)



◆ Bis zu 6 Plättchen tauschen

Der aktive Spieler kann von den Plättchen, die er hinter seinem Sichtschirm liegen hat, beliebig viele verdeckt weglegen und die gleiche Zahl sofort aus dem Beutel nachziehen. Weggelegte Plättchen sind ganz aus dem Spiel.

(Wird diese Aktion als erste der beiden Aktionen gespielt, hat man damit für die zweite Aktion neue Plättchen zur Verfügung.)

Zugende

Hat der aktive Spieler seine Aktionen durchgeführt, ist sein Zug zu Ende. Sind ein oder mehrere seiner Anführer mit Monumenten verbunden, erhält er nun dafür weitere Siegpunkte (siehe *Monumente*). Als letztes ergänzt er seine Plättchen aus dem Beutel auf 6 Stück. Haben andere Spieler zu diesem Zeitpunkt weniger als 6 Plättchen (siehe *Konflikte*), so ergänzen auch sie ihren Bestand auf 6 Stück. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Die folgenden Abschnitte *Konflikte*, *Monumente bauen* und *Schätze vergeben* sind Ereignisse, die durch die Aktionen *Anführer setzen* und *Plättchen legen* ausgelöst werden können. Sie gelten als Bestandteil der jeweiligen Aktion. Erst wenn sie durchgeführt wurden, ist die Aktion zu Ende.

Konflikte

(können durch die Aktionen *Anführer setzen* und *Plättchen legen* ausgelöst werden.)

In einem Königreich, in dem sich Anführer gleicher Farben befinden, entstehen Konflikte.

Dies passiert in zwei Fällen:

1. Ein Anführer wird in ein Königreich gesetzt, in dem sich bereits ein Anführer gleicher Farbe befindet.
2. Zwei Königreiche werden verbunden, und in dem neuen, größeren Königreich befinden sich Anführer gleicher Farben.

Für beide Fälle gilt allgemein: Anführer dürfen nicht zurückgezogen werden, um dem Konflikt auszuweichen. Zur Entscheidung von Konflikten zählen Plättchen auf dem Spielplan. Zusätzlich können die beteiligten Spieler Plättchen von ihrem Sichtschirm einsetzen. Am Ende aller Konflikte dürfen sich nur mehr Anführer verschiedener Farben in einem Königreich aufhalten.

Im einzelnen:

1. Ein Anführer wird in ein Königreich gesetzt, in dem sich bereits ein Anführer gleicher Farbe befindet

Abwicklung des Konflikts:

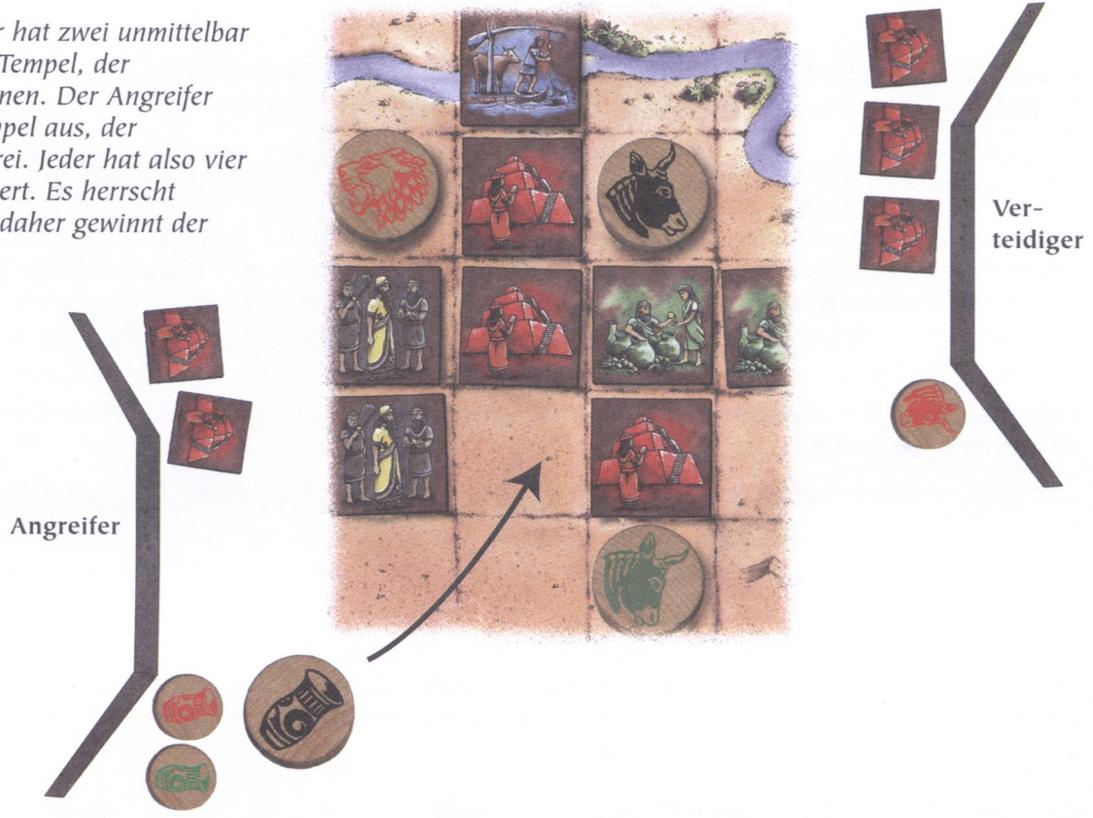
Der Besitzer des neu eingesetzten Anführers ist der Angreifer. Der Besitzer des Anführers gleicher Farbe in dem Königreich ist der Verteidiger. **Beide versuchen, möglichst viele Tempel zu aktivieren.**

Zu diesem Zweck zählen Angreifer und Verteidiger zunächst die unmittelbar benachbarten Tempel ihrer betroffenen Anführer auf dem Spielplan, wobei ein Tempel durchaus für beide zählen kann. (Die Götter sind launisch.)

Dann kann zuerst der Angreifer und anschließend der Verteidiger beliebig viele Tempel von seinem Sichtschirm nehmen und neben dem Spielplan auslegen. Jeder darf nur einmal auslegen.

Wer insgesamt mehr Tempel aktivieren kann, hat gewonnen. Herrscht Gleichstand, gewinnt der Verteidiger.

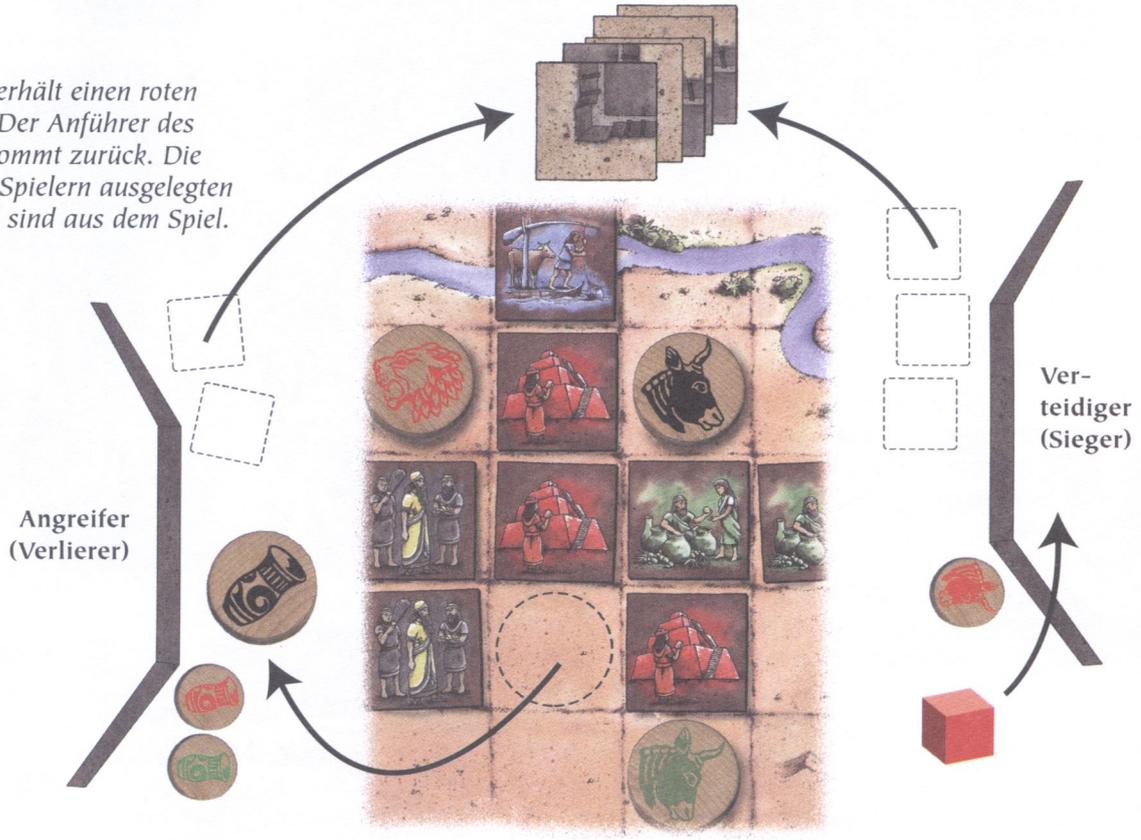
Der Angreifer hat zwei unmittelbar benachbarte Tempel, der Verteidiger einen. Der Angreifer legt zwei Tempel aus, der Verteidiger drei. Jeder hat also vier Tempel aktiviert. Es herrscht Gleichstand, daher gewinnt der Verteidiger.



Folgen des Konflikts:

- Der Verlierer muß seinen Anführer zu sich zurücknehmen.
- Der Sieger erhält einen roten Siegpunkt. (Es war ein Konflikt mit Tempeln.)
- Alle vom Sichtschirm ausgelegten Tempel beider Spieler werden verdeckt weggelegt und sind aus dem Spiel.

Der Sieger erhält einen roten Siegpunkt. Der Anführer des Verlierers kommt zurück. Die von beiden Spielern ausgelegten fünf Tempel sind aus dem Spiel.



2. Zwei Königreiche werden verbunden, und in dem neuen, größeren Königreich befinden sich Anführer gleicher Farbe

Zwei Königreiche können nur durch das Legen eines Plättchens verbunden werden, nicht durch das Setzen eines Anführers. Außerdem darf man niemals drei oder mehr Königreiche auf einmal verbinden. Wie beschrieben, gibt es für ein Plättchen, das zwei Königreiche verbindet, keinen Siegpunkt. Statt dessen wird auf dieses Plättchen das Verbindungs-Plättchen gelegt. Es entsteht ein neues, größeres Königreich. Befinden sich in dem neuen Königreich keine Anführer gleicher Farbe, wird die Verbindung wieder entfernt, und die Aktion ist zu Ende, ohne daß ein Konflikt entsteht.

Befinden sich jedoch Anführer gleicher Farben in dem neuen Königreich, entstehen Konflikte zwischen allen Betroffenen.

Gibt es Konflikte in mehreren Farben, entscheidet der aktive Spieler, welcher Konflikt zuerst ausgetragen wird.

Abwicklung des Konflikts:

Wählt der aktive Spieler einen Konflikt, in dem ein eigener Anführer verwickelt ist, wird er zum Angreifer. Sonst wird derjenige Spieler zum Angreifer, der dem aktiven Spieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Angreifer wie Verteidiger versuchen möglichst viele ihrer "Anhänger" zu aktivieren.

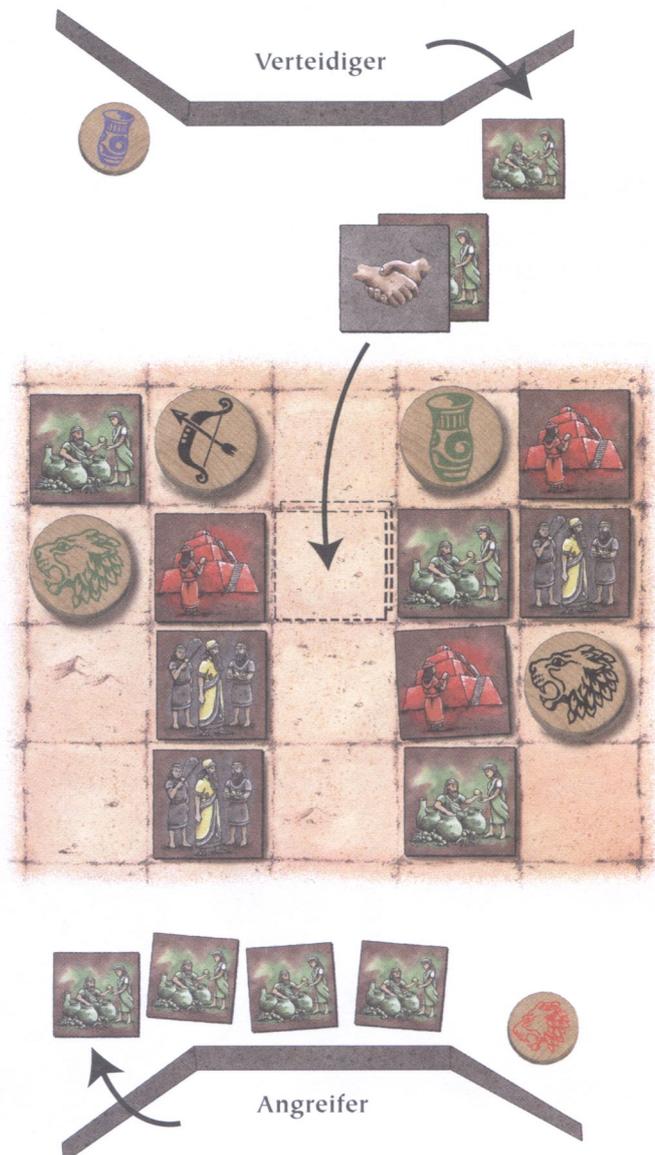
Zu diesem Zweck zählen Angreifer und Verteidiger zunächst die Zahl ihrer Anhänger auf dem Spielplan. (Anhänger = Zahl der Plättchen in ihrer Farbe). Es zählen sämtliche Anhänger im jeweils "ursprünglichen Königreich" des Angreifers bzw. Verteidigers, nicht nur die benachbarten.

Ab jetzt verläuft der Konflikt wie in Fall 1: Zuerst kann der Angreifer, anschließend der Verteidiger beliebig viele Anhänger von seinem Sichtschirm nehmen und neben dem Spielplan auslegen. Jeder darf nur einmal auslegen.

Wer insgesamt mehr Anhänger aktivieren kann, hat gewonnen. Herrscht Gleichstand, gewinnt der Verteidiger.

Beispiel:

Es gibt es zwei Konflikte: Zwischen den Händlern und zwischen den Königen. Der Spieler, der die beiden Königreiche verbunden hat, entscheidet, daß zuerst die Händler an der Reihe sind. Nehmen wir an, daß der grüne Löwe der Angreifer ist. Er zählt einen Anhänger (= Markt) in seinem Königreich und legt vier weitere aus. Der Verteidiger zählt zwei Anhänger in seinem Königreich und legt einen weiteren aus, obwohl ihm das kein Vorteil bringt. Er will das Plättchen auf diese Weise nur abwerfen. Der Angreifer hat insgesamt 5 Anhänger aktiviert, der Verteidiger 3. Der Angreifer hat gewonnen.



Folgen des Konflikts:

- Der Verlierer muß seinen Anführer und sämtliche seiner Anhänger aus seinem ursprünglichen Königreich entfernen.
- Für jeden weggenommenen Anhänger und für den unterlegenen Anführer erhält der Sieger je einen Siegpunkt in dieser Farbe. Vom Sichtschirm ausgelegte Anhänger bringen keine Siegpunkte.
- Der unterlegene Anführer kommt zu seinem Besitzer zurück. Seine Anhänger sowie sämtliche ausgelegten Anhänger beider Spieler werden verdeckt weggelegt und sind aus dem Spiel.
- Wenn zwei Priester den Konflikt austragen, gibt es eine Ausnahme: Tempel (= Anhänger), auf denen ein Schatz liegt und solche, die in unmittelbarer Nachbarschaft zu anderen Anführern liegen, werden nicht entfernt. Siegpunkte gibt es nur für die entfernten Tempel und den unterlegenen Anführer.

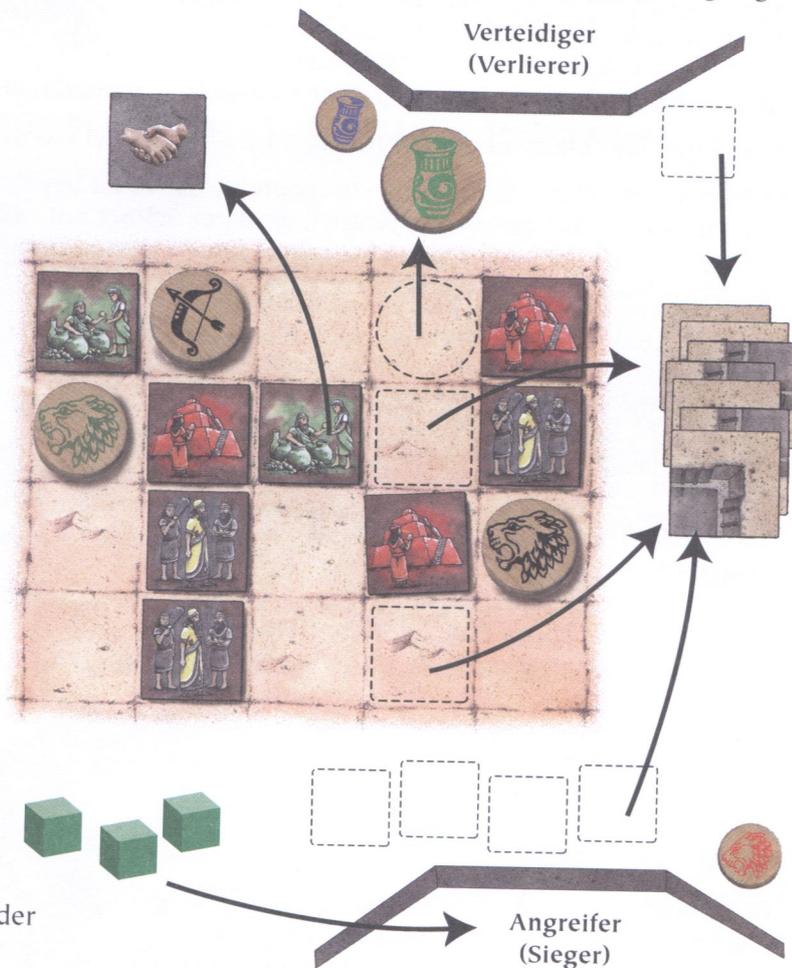
Wenn Plättchen vom Spielplan entfernt werden, kann das neue Königreich in mehrere Teile zerfallen. Anführer, denen durch die Verbindung zunächst ein Konflikt drohte, können auf diese Weise wieder in getrennten Königreichen liegen. Sie tragen dann natürlich keinen Konflikt mehr aus. Befinden sich jedoch noch Anführer gleicher Farbe in dem Königreich, gehen die Konflikte weiter, und der aktive Spieler bestimmt, welcher Konflikt als nächster ausgetragen wird. (Der aktive Spieler kann dies durch die Wahl der Reihenfolge der Konflikte geschickt steuern.) Sind die Konflikte zu Ende, wird das Verbindungs-Plättchen wieder neben den Spielplan gelegt.

Fortsetzung des Beispiels:

Der Verlierer nimmt seinen Anführer an seinen Platz zurück, seine beiden Anhänger sind aus dem Spiel. Die fünf ausgelegten Plättchen sind ebenfalls aus dem Spiel. Der Sieger erhält 3 grüne Siegpunkte.

Am Ende dieses Konflikts ist das zunächst verbundene Königreich wieder in zwei Teile zerfallen. Der zweite Konflikt zwischen den Königen findet nicht mehr statt. Das Verbindungs-Plättchen wird entfernt, und die Aktion ist zu Ende.

Am Ende des Zuges des aktiven Spielers dürfen auch die anderen Spieler, die Plättchen vom Sichtschirm ausgelegt hatten, diese wieder auf 6 Stück ergänzen.



Und nun noch einmal zusammengefaßt: Wird ein Anführer in ein Königreich gesetzt, in dem sich bereits ein Anführer gleicher Farbe befindet (Fall 1), entscheiden die Tempel den Konflikt. (Die rivalisierenden Anführer rufen ihre Götter zur Hilfe!) Werden zwei Königreiche verbunden, so daß in dem neuen, größeren Königreich Anführer gleicher Farbe zusammentreffen (Fall 2), entscheiden die Anhänger der betroffenen Anführer über den Sieg. (Für den schnellen Überblick sind auf der Innenseite der Sichtschirme beide Fälle in Kurzform abgedruckt: links Fall 1, rechts Fall 2.)

Monumente bauen

(Kann durch die Aktion *Plättchen legen* ausgelöst werden.)

Im Spiel befinden sich 6 Monumente. Jedes Monument besteht aus zwei Teilen unterschiedlicher Farbe und wird in folgender Weise gebaut:

Der aktive Spieler legt ein Plättchen derart, daß ein **Quadrat aus 4 Plättchen gleicher Farbe** entsteht. Dann dreht er die 4 Plättchen um und stellt darauf in die Mitte ein Monument seiner Wahl. **Eine Farbe des Monuments muß dabei von der Farbe der umgedrehten Plättchen sein.** Ist kein derartiges Monument mehr verfügbar, kann keines errichtet werden.

Löst das gelegte Plättchen gleichzeitig einen Konflikt aus, muß dieser vor dem Umdrehen abgewickelt werden. Besteht das Quadrat nach dem Konflikt immer noch, kann der aktive Spieler das Monument jetzt bauen. Später darf das von keinem Spieler mehr nachgeholt werden.

Die 4 umgedrehten Plättchen zählen weiterhin als Verbindung, trennen also die benachbarten Plättchen und Anführer nicht. Alle anderen Funktionen – z.B. als Anhänger in einem Konflikt – verlieren sie.

Einmal gebaute Monumente können nicht mehr zerstört werden.

Werden 4 Tempel auf diese Weise umgedreht, gilt es zu beachten: Liegt ein Schatz auf einem der Tempel, wird der Schatz auf den umgedrehten Tempel gelegt. Verliert ein Anführer durch das Umdrehen seinen letzten unmittelbar benachbarten Tempel, wandert er sofort zu seinem Besitzer zurück.

Beispiel:

Die umgedrehten Tempel entziehen einem der Anführer seinen letzten unmittelbar benachbarten Tempel. Der Anführer kommt zum Platz seines Besitzers zurück.

Monumente bringen laufend Siegpunkte.

Am Ende seines Zuges überprüft der aktive Spieler, ob einer oder mehrere seiner Anführer mit Monumenten ihrer Farbe verbunden sind. Für **jede solche Verbindung erhält der aktive Spieler einen Siegpunkt der entsprechenden Farbe.** Man beachte, daß ein Monument zweifarbig ist. Von einem Monument können daher zwei Anführer je einen Siegpunkt erhalten.

Ein König, der mit einem Monument verbunden ist, erhält nur einen Siegpunkt für seine Farbe. Zur Erinnerung: Bei der Aktion *Ein Plättchen legen* erhält der König auch einen Siegpunkt, wenn der entsprechende Anführer nicht vorhanden ist. Hier nicht.

Fortsetzung des Beispiels:

Nach seinem Zugende erhält Stier einen schwarzen Siegpunkt, am Zugende des Bogenschützen bekommt dieser einen roten Siegpunkt.

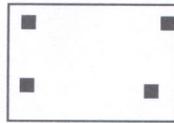


Schätze vergeben

(kann durch die Aktionen *Anführer setzen* und *Plättchen legen* entstehen.)

Zu Beginn des Spieles wurden 10 Schätze auf die ersten 10 Tempel gelegt. Sie werden auf folgende Weise vergeben:

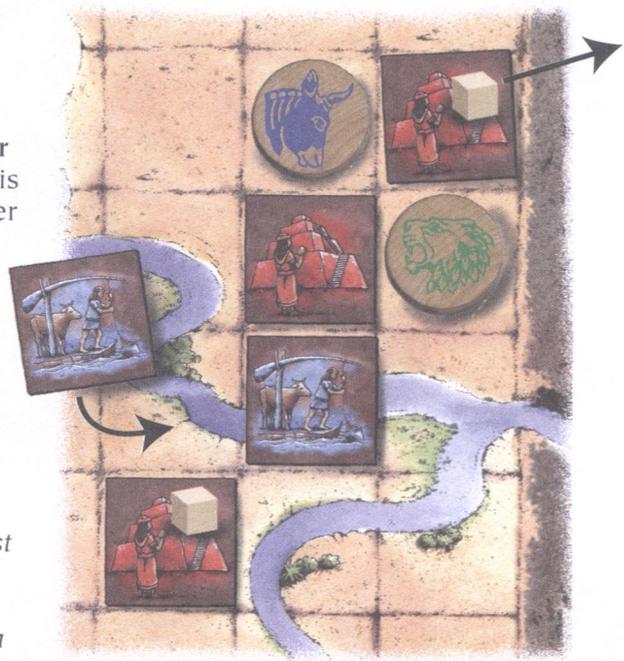
Befindet sich in einem Königreich am Ende einer Aktion mehr als ein Schatz, so nimmt der **Besitzer des Händlers** in diesem Königreich alle Schätze bis auf einen an sich. Er hat die freie Wahl, welche der Schätze er nimmt. Allerdings müssen die 4 Schätze in den 4 "Ecken" des Spielplans vorrangig genommen werden.



Gibt es in dem Königreich keinen Händler, bleiben die Schätze so lange liegen, bis das Königreich einen Händler hat.

Beispiel:

Löwe als aktiver Spieler legt das blaue Plättchen. Zuerst erhält Stier einen blauen Siegpunkt. Dann nimmt sich Löwe den oberen Schatz, da er seinen Händler im Königreich hat. Den oberen Schatz muß er nehmen, da dieser in einer der Ecken des Spielplans liegt.



Jeder Schatz ist ein Siegpunkt, der als Joker verwendet wird. Sein Besitzer kann jeden Schatz einzeln am Schluß des Spieles einer Farbe seiner Wahl zuordnen (siehe *Abrechnungsbeispiel*).

Spielende und Sieger

Das Spiel endet sofort, wenn alle Plättchen aus dem Beutel aufgebraucht sind und ein Spieler seinen Bestand nicht mehr auf 6 ergänzen kann. Dies kann bei der Aktion *Bis zu 6 Plättchen tauschen* oder am Ende des Zuges eines Spielers eintreten. Das Spiel endet auch, wenn sich am Ende des Zuges eines Spielers nur noch ein oder zwei Schätze auf dem Spielplan befinden.

Nun legt jeder Spieler seinen Sichtschirm zur Seite. **Alle Spieler vergleichen zunächst nur die Zahl der Siegpunkte in ihrem jeweils schwächsten Bereich.** Schätze können vorher beliebig zugeordnet werden. **Der Spieler der die meisten Siegpunkte aufweist, hat gewonnen.** Herrscht hier Gleichstand, zählen die betroffenen Spieler ihren zweitschwächsten Bereich usw... Kompliziert? Im Gegenteil. Das folgende *Abrechnungsbeispiel* sorgt für Klarheit:

Die Dynastie der Töpfer hat gewonnen! Der Spieler konnte seine drei Schätze am Schluß so verteilen, daß er 11 Siegpunkte als schwächstes Ergebnis hatte. Löwe wird zweiter. Er mußte seine drei Schätze der Landwirtschaft zuordnen, um dort auf 10 Siegpunkte zu kommen, genauso wie in der Religion. Stier erreicht auch 10 Siegpunkte, sowohl bei der Bevölkerung als auch bei der Religion. Aber Stier zählt als drittschwächstes Ergebnis 11 Siegpunkte in der Landwirtschaft, während Löwe 12 in der Bevölkerung schaffte. So wird Stier nur dritter. Bogenschütze hat zu wenig auf Religion geachtet. 6 Siegpunkte plus 3 Schätze sind einfach zu mager. Da retten ihn auch die 22 Siegpunkte für Bevölkerung nicht vor dem letzten Platz.

2.					
4.					
3.					
1.					

Beispiel einer ersten Runde:

1. Zug

Andreas beginnt das Spiel. Er setzt zwei seiner Anführer auf den Spielplan: König und Priester. Damit gründet er zwei Königreiche, und sein Zug ist beendet.

2. Zug

Barbara setzt zuerst ihren Bauern, erweitert damit das von Andreas gegründete Königreich und legt anschließend ein blaues Plättchen auf das Flußfeld. Dafür erhält sie einen blauen Siegpunkt (Bauer und Plättchen sind gleicher Farbe, und der Bauer gehört ihr.) Sie zieht ein Plättchen aus dem Beutel nach (nicht abgebildet), und ihr Zug ist zu Ende.

3. Zug

Dieter setzt seinen König und gründet ein Königreich. Dann legt er einen Tempel und nimmt einen roten Siegpunkt. Warum? Im Königreich gibt es keinen Priester (der von gleicher Farbe wie der Tempel wäre). Also erhält der Besitzer des Königs den Siegpunkt. Man beachte, daß Dieter den Tempel so gelegt hat, daß sein König jetzt zwei unmittelbar benachbarte Tempel hat. Vorsorge ist wichtig. Dieter zieht ein Plättchen nach, und sein Zug ist beendet.

4. Zug

Karen hat zu Beginn vier Tempel gezogen und ist angriffslustig. Als erste Aktion setzt sie ihren Priester in das Königreich, in dem sich bereits Andreas' Priester befindet. Ein Konflikt ist entstanden. Auf dem Spielplan haben beide einen Tempel – den gleichen – zur Unterstützung ihrer Anführer. Karen legt 3 Tempel von ihrem Sichtschirm aus. Andreas verzichtet auf das Auslegen. Er könnte nur zwei Tempel legen, und die würden für Gleichstand nicht reichen. Karen gewinnt (4 : 1), ihre ausgelegten Tempel werden verdeckt weggelegt und sind aus dem Spiel. Andreas muß seinen Priester zu sich zurücknehmen. Karen erhält einen roten Siegpunkt dafür, daß sie den Konflikt gewonnen hat.

Als zweite Aktion legt sie ihren vierten Tempel auf den Spielplan und erhält einen weiteren roten Siegpunkt. Dann zieht sie 4 Plättchen aus dem Beutel nach und beendet ihren Zug. Nun ist Andreas wieder an der Reihe...

Möge der Sieg mit Euch sein

Für unzählige Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Iain Adams, Chris Bowyer, Gunthart von Chiari, John Christian, Andrew Daghish, Chris Dawe, Paul Evans, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Tina Köther, Chris Lawson, Alex Martell, Werner Müller, Andreas und Karen Seyfarth, Daniel Steel, Andreas Trieb, Jo Weigand, Clemens Wildemann, Hannes Wildner, Tony Wright und ganz besonders bei Dieter Hornung für seinen unermüdlichen Einsatz, das Beste aus dem Spiel herauszuholen.

© 1997 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an unsere E-Mail-Adresse: glueck@cubenet.de
oder per Post:
Hans im Glück Verlag, Birnauerstr. 15, 80809 München, Fax: 089/302336
Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie
im Internet auf unserer Homepage: <http://www.toynet.de/hans-im-glueck>

