



# Kurzspielregel

Es sollen möglichst ausgeglichen viele farbige Siegpunkte gesammelt werden. Diese bekommt man durch Legen der Plättchen, durch gewonnene Konflikte und durch Monumente.



## Vorbereitung

- Tempel (rot) und je 1 Schatz (Naturholz-Siegpunkt) auf Sphinxen stellen
- jeder Spieler bekommt Sichtschirm und Anführer eines Symbols, 2 Katastrophenplättchen und zieht 6 Plättchen
- Siegpunkte, Monumente und Verbindungsplättchen bereitlegen
- Startspieler bestimmen

## Ablauf

- die Spieler führen reihum jeweils **2 Aktionen** aus:

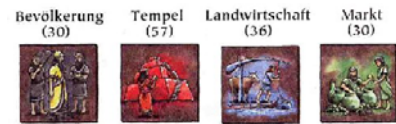
- **Aktion: einen Anführer einsetzen, versetzen oder zurückziehen**

- der Anführer muß an einem Tempel anliegen
- der Anführer darf keine Königreiche verbinden
- Anführer gleicher Farbe vorhanden → Konflikt (interner)
  - jeder Spieler zählt die Anzahl Tempel, an denen er direkt angrenzend liegt
  - erst Angreifer, dann Verteidiger dürfen 1malig Tempel (zur Unterstützung) auslegen
  - Mehrheit gewinnt (bei Gleichstand gewinnt Verteidiger)
  - Verlierer zieht seinen Anführer zurück
  - Gewinner bekommt 1 roten Siegpunkt
  - ausgelegte Tempel kommen aus dem Spiel



- **Aktion: ein Plättchen einsetzen**

- blaue nur auf Flußfelder, andere nicht auf Flußfelder
- einen Siegpunkt in Plättchenfarbe an den Besitzer des gleichfarbigen Anführers
- wenn Anführer nicht vorhanden, dann Siegpunkt an den König (schwarzer Anführer)
- zwei Königreiche werden verbunden → Konflikt (externer)
  - Verbindungsplättchen auf das neue Plättchen legen (zählt nicht mit, es wird kein Siegpunkt wie oben beschrieben vergeben)
  - gleiche Anführer kämpfen in der vom aktiven Spieler angegebenen Reihenfolge
  - Angreifer ist der dem aktiven Spieler im Uhrzeigersinn nächste Spieler
  - beide zählen die Plättchen der entsprechenden Farbe in ihrem alten Königreich
  - erst Angreifer, dann Verteidiger dürfen 1malig Plättchen der entsprechenden Farbe auslegen
  - Mehrheit gewinnt, (bei Gleichstand gewinnt Verteidiger)
  - Verlierer zieht seinen Anführer und alle Anhänger aus seinem Königreich zurück, bei Tempeln bleiben die mit Schatz oder anliegendem Anführer im Spiel
  - Gewinner bekommt je einen Siegpunkt für Anführer und pro zurückgezogenem Anhänger in entsprechender Farbe
  - alle Plättchen (zurückgezogen, ausgelegt) kommen aus dem Spiel
  - das Verbindungsplättchen wird entfernt
- vier gleichfarbige Plättchen im Quadrat: Monument bauen möglich
  - Plättchen umdrehen, Schätze ggf. darauf stellen
  - ein Monument (zweifärbig!) mit einer Farbe = Plättchenfarbe darauf stellen



- **Aktion: ein Katastrophen-Plättchen auf ein leeres Plättchen oder ein leeres Feld legen,**

Königreiche sind durch Katastrophen-Plättchen nicht verbunden!

- **Aktion: bis zu 6 Plättchen tauschen**

## Zugende

- grenzt ein Anführer an keinen Tempel (durch entfernen oder umdrehen), wird er zurückgezogen
- gibt es mehr als 1 Schatz im Königreich, bekommt der Besitzer des grünen Anführers die überzähligen (Ecken zuerst)
- Plättchen für alle Spieler auf 6 ergänzen
- ist ein Anführer des aktuellen Spielers im gleichen Königreich wie ein Monument mit entsprechender Farbe (Monumente sind zweifärbig!), bekommt er einen entsprechend farbigen Siegpunkt

## Spielende

- das Spiel endet sofort (nach aktivem Spieler), wenn
  - alle Plättchen aus dem Beutel aufgebraucht sind (kein Ergänzen auf 6 mehr möglich)
  - nur noch 2 Schätze auf dem Spielplan vorhanden sind
- die Schätze können beliebigen Farben zugeordnet werden
- der Spieler mit der höchsten Anzahl Siegpunkte in seiner schwächsten Farbe gewinnt
- bei Gleichstand entscheidet der zweitschwächste Bereich etc.