

# TADMOR

— ◆ — PALMYRA: THE BRIDE OF THE DESERT — ◆ —



SPIELREGELN

# HISTORISCHER HINTERGRUND

Einst "Die Braut der Wüste" genannt, war Palmyra (auch als Tadmor bekannt) ein zentraler Rastplatz für Karawanen, die durch die syrische Wüste zogen.

Die Stadt wurde an einer Oase gebaut, die ungefähr auf halbem Weg zwischen dem Mittelmeer im Westen und dem Fluss Euphrat im Osten liegt und half dadurch mit, eine Verbindung zwischen der westlichen Welt und dem Orient zu schaffen. Im 3. Jahrhundert v. Chr. erlangte Palmyra Berühmtheit, als die hindurchführende Straße eine der Haupthandelsrouten für den Ost-West-handel wurde.

In Palmyra wurde Aramäisch gesprochen. Das Tariff von Palmyra ist eine berühmte zweisprachige Inschrift, Griechisch und Palmyrenisch, aus dem 3. Jahrhundert n. Chr. Dies ist die längste bekannte Schrift in der palmyrenischen Version des Aramäischen und enthält Preise für Güter von Sklaven bis hin zu Ölen und Parfüm. Die Erlöse dieses Handels ermöglichten es den Bürgern von Palmyra, die großartigen Tempel für Baal, Baalschamin, al-Lat und andere östliche Gottheiten zu erbauen sowie die lange, mit Säulen begrenzte Prachtstraße, das monumentale Hadrianstor und das Theater.

Palmyra wurde ein Teil der römischen Provinz Syrien während der Herrschaft von Tiberius (14 - 37 n. Chr.). Seine Bedeutung wuchs ständig durch die Handelsroute, die Persien, Indien und China mit dem Römischen Reich verband. Im Jahr 129 n. Chr. besuchte Hadrian die Stadt und war so beeindruckt, dass er sie zur freien Stadt erklärte und ihr den neuen Namen Palmyra Hadriana verlieh. Im Jahr 217 machte Kaiser Caracalla Palmyra zur Kolonie, was bedeutete, dass es nicht länger Steuern an das Reich zahlen musste. Das 2. und 3. Jahrhundert war das Goldene Zeitalter Palmyras, seine Blütezeit durch den florierenden Handel und durch seine bevorzugte Stellung im Römischen Reich.

Palmyras Handel begann im frühen 3. Jahrhundert n. Chr. nachzulassen, als die persischen Sassaniden die Mündung von Euphrat und Tigris besetzten und die Karawanenstraße durch Palmyra schlossen (227).

Gezwungen durch den Aufstieg des Sassanidenreichs, gekoppelt mit der Schwäche des Römischen Reichs, beschloss der Rat der Stadt, Septimius Odaenathus zum Fürsten von Palmyra zu ernennen. Odaenathus blieb an der Seite Roms, erlangte den Königstitel und führte die palmyrenische Armee gegen die Perser, bevor sie den Euphrat überqueren konnten und brachte ihnen eine empfindliche Niederlage bei. Für seine Verdienste wurde Odaenathus vom Kaiser im Jahr 255 mit vielen besonderen Titeln ausgezeichnet und wurde Gouverneur der Provinz Syria Phoenice mit Sitz in Palmyra. Fünf Jahre später wurde er zum Gouverneur des gesamten Ostens ernannt.

Im Jahr 266 wurden Odaenathus und sein ältester Sohn ermordet. Die Macht ging auf seinen noch kleinen Sohn über, aber die tatsächliche Herrscherin wurde seine Witwe Septimia Zenobia. Manche glauben, dass sie es war, die den Mörder anheuerte. Die ehrgeizige Zenobia war halb-griechischer und halb-arabischer Abstammung (oder möglicherweise halb-jüdischer) und behauptete, eine Nachfahrin Kleopatras zu sein. Sie war außergewöhnlich intelligent, sprach ausgezeichnet Palmyrenisch, Griechisch und Ägyptisch und war attraktiv. An ihrem Hof umgab sie sich mit Philosophen, Gelehrten und Theologen.

Königin Zenobia war eine effektive Herrscherin und ihre Armeen eroberten den größten Teil Anatoliens (Kleinasien). Als Reaktion auf den Feldzug des römischen Kaisers Aurelian im Jahr 272 erklärte Zenobia ihren Sohn zum Kaiser und sich selbst zur Kaiserin und löste damit praktisch die Trennung Palmyras von Rom aus. Nach schweren Kämpfen wurde die Kaiserin in ihrer Hauptstadt belagert und schließlich von Aurelian gefangen genommen. Sie wurde nach Rom geschickt und dort als Kaiser Aurelians Trophäe in goldenen Ketten vorgeführt. Es gibt zwei Versionen über ihre letzten Tage: Entweder lebte sie in einer komfortablen Villa in Rom, die der Kaiser für sie beschafft hatte, oder sie hungerte oder vergiftete sich selbst zu Tode.

Aurelian verschonte die Stadt und stationierte dort eine Garnison aus 600 Bogenschützen unter Führung von Sandarion als Friedenstruppe. 273 rebellierten die Palmyrener unter Führung von Septimius Apsaios und deklarierten Antiochus (einen Verwandten von Zenobia) als Augustus (Herrschartitel). Aurelian marschierte erneut gegen Palmyra, riss es dieses Mal bis auf die Grundmauern nieder und beschlagnahmte die wertvollsten Monumente. Die Gebäude Palmyras wurden zerstört, die Bevölkerung massakriert und der Tempel von Baal geplündert. Nach diesen Ereignissen wurde Palmyra zu einem Dorf degradiert und für die nächsten 300 Jahre verschwand es weitgehend aus den Geschichtsbüchern.

## CREDITS

*Im Gedenken an Khaled al-Asaad.*

**Spielautor:** Gianluca Piacentini

**Grafische Gestaltung und Layout:** Mario Barbati

**Lektorat:** Dave Thorby

**Gotha Testspieler und Entwicklungsunterstützung:** Alessandro Lala,

Davide De Martino, Lucio Abbate, Carlo Gualdi

**Weitere Testspieler:** Paolo Ciuccatosti, Ettore Iannelli, Mario Fazi, Schar Marchetti, Pasquale Abbate

**Deutsche Regel:** Ferdinand Köther

Alle Rechte vorbehalten von Gotha Games Ltd, Weston-super-Mare, UK



Kommentare, Fragen oder Vorschläge können gerne geschickt werden an:

**Gotha Games Ltd**

Unit 201

Room2Spare

Great Weston Trade Park

Weston Super Mare

BS22 8NA

UNITED KINGDOM

Oder per Email an [info@gothagames.co.uk](mailto:info@gothagames.co.uk)

## HANDELSMARKEN

Falls nicht anders angegeben, ist alles, was in unseren Spielen dargestellt wird, einschließlich Text, Spielidee und -gestaltung, Grafiken, Logos und Abbildungen, deren Zusammensetzung und Anordnung, Eigentum von Gotha Games und durch internationale Copyright-Gesetze geschützt. Alles andere durch Copyright geschützte Material ist Eigentum der jeweiligen Besitzer. Handelsmarken und Marken sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.

Die Bilder auf dem Schachteldeckel und anderen Spielelementen sind - ein Gemälde von Herbert Gustave Schmalz namens "Königin Zenobias letzter Blick auf Palmyra" - ein Gemälde von Lexis-Auguste Delahogue namens "Die große Karawane". Alle Rechte dieser Gemälde werden von den legalen Erben der Urheber gehalten.

Das Speersymbol von Lorc ist lizenziert unter Creative Commons Attribution 3.0 Unported License. Eine Kopie dieser Lizenz kann eingesehen werden unter <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/> oder ein Schreiben kann gerichtet werden an Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Hinweise oder Bezüge auf Handelsmarken oder Marken von Drittfirmen (direkt oder indirekt) bestehen nur aus didaktischen Gründen ohne Eigentumsanspruch.

# SPIELMATERIAL



1 Spielplan



4 Spielertafeln



1 Regelheft



1 Wertungsblock



48 Aufwertungsplättchen  
(18 Epoche I, 18 Epoche II, 12 Epoche III)



36 Plättchen kostbare Güter



7 Plündererkarten



8 Turmkarten



16 Tempelkarten



26 Königsauftragskarten:



4 Spielhilfekarten



20 Kamele  
(je 5 pro Farbe)



16 Schiffe  
(je 4 pro Farbe)



4 Wertungsmarker für PP  
(je 1 pro Farbe)



1 Startspielermarker



1 Spielrundenmarker



20 Turmmarker



20 Holz



20 Stein



20 Marmor



20 Gold

## SPIELZIEL

Die Spieler übernehmen die Rolle reicher Kaufleute in Palmyra. Sie werden ihre Macht und ihren Ruhm durch Ausweitung ihrer Handelsrouten mehrern und indem sie sich in das politische und religiöse Leben der Stadt einbringen.

Der Erfolg eines Kaufmanns wird im Spiel durch Prestigepunkte (PP) gemessen. Der Kaufmann mit den meisten PP zum Spielende ist der Spielsieger.

## DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt einen Teil des heutigen Syriens, des Iraks und der Türkei und ist in sieben Bereiche unterteilt. Jeder Bereich stellt den Spielern eine Anzahl von Aktionen zur Verfügung. Außerdem gibt es eine Spielrundenleiste, eine Wertungsleiste für PP und Plätze für Aufwertungsplättchen.

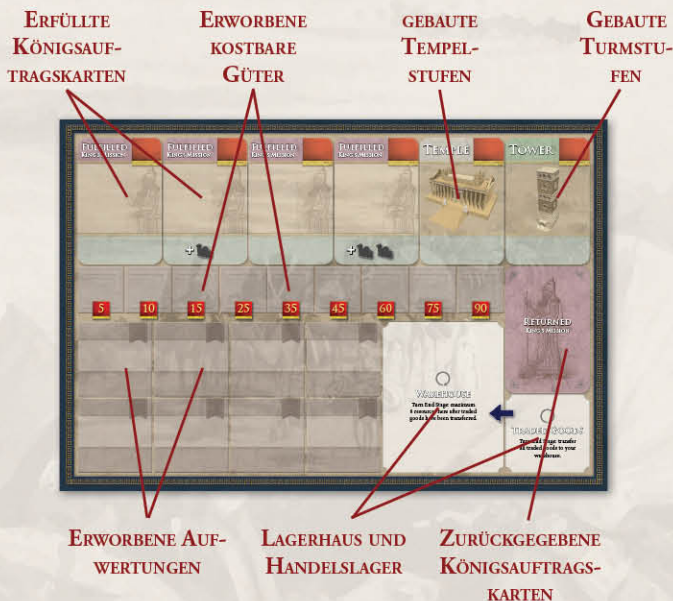
Das Spiel geht über 9 Spielrunden, die auf drei Epochen mit je 3 Spielrunden verteilt sind (Epoche I in gelber, Epoche II in grüner und Epoche III in brauner Farbe).



## DIE SPIELERTAFELN

Die Spielertafeln dienen zur Verwaltung der Ressourcen jedes Spielers, seiner kostbaren Güter, Tempelkarten, Königsaufträge und Turmstufen. Durch die konzentrierte Ansammlung dieser Komponenten hat jeder Spieler immer seine möglichen Erfolgsaussichten im Überblick. Falls der Platz auf der Spielertafel für die eine oder andere Komponente nicht reichen sollte, werden weitere Spielteile einfach neben die Tafel gelegt.

Im Lagerhausbereich seiner Spielertafel speichert jeder Spieler seine Ressourcen. In den Handelslagerbereich werden alle Ressourcen gelegt, die der Spieler durch Gütertausch auf dem Stadtmarkt (Town Market) erhalten hat, durch Handelsaufwertungen und durch Königsauftragskarten.



## KAMELE UND SCHIFFE

Kamele und Schiffe werden auf den Spielplan gesetzt, um Aktionen auszuführen. Runde Felder sind für Kamele, rechteckige für Schiffe.



Jeder Spieler beginnt mit 3 Kamelen und 2 Schiffen, kann aber durch Entwicklung seiner Handelsunternehmungen im Laufe des Spiels mehr erhalten.

## RESSOURCEN

Es gibt vier Arten von Ressourcen (auch Güter genannt): Holz und Stein (Verbrauchsgüter) sowie Marmor und Gold (Luxusgüter). Ressourcen bilden das Grundgerüst des Spiels und dienen dazu, den Tempel und den Turm zu bauen als auch die Königsaufträge zu erfüllen, kostbare Güter zu kaufen und Aufwertungen zu erwerben.

Falls nicht ausdrücklich anders angegeben, kann ein Spieler ein beliebiges Gut in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, wenn er aufgefordert wird, eine Ressource (oder Gut) zu zahlen.



## TEMPEL

Durch den Tempelbau sammelt jeder Spieler PP, die zum Spielende gewertet werden. Der Tempel wird Stück für Stück in bestimmter Reihenfolge gebaut: Fundament, Kolonnade, Dach und Statuen. Je mehr Tempelteile ein Spieler baut, desto mehr PP erhält er dafür zum Spielende. Der Tempelbau ist außerdem eine mögliche Quelle für weitere Königsaufträge sowie für kostenlose kostbare Güter.



## KÖNIGSAUFTRÄGE

Jeder Spieler hat zu Spielbeginn zwei Königsauftragskarten und kann im Laufe des Spiels weitere erhalten. Die Königsaufträge dienen mehreren Zwecken.

Eine Königsauftragskarte kann jederzeit aus der Hand abgeworfen werden, um dafür eine Ressource nach Wahl zu erhalten.

Alternativ kann ein Königsauftrag erfüllt werden, wenn der Spieler auf dem Spielplan die Aktion Königsauftrag ausführt, indem er die auf der Karte geforderten Ressourcen zahlt. Der Spieler legt die erfüllte Königsauftragskarte auf seine Spielertafel und erhält dafür zum Spielende die angegebene Anzahl PP.

Während des Spiels kann ein erfüllter Königsauftrag zurückgegeben werden, um den darauf genannten einmaligen Vorteil zu erhalten. Dafür dreht der Spieler die Karte auf die Rückseite und legt sie in den Bereich für zurückgegebene Königsaufträge auf seiner Spielertafel. Zurückgegebene Königsaufträge sind zum Spielende die Hälfte der angegebenen PP wert.



## TURM

Der Turmbau ist ein wichtiges Spielelement, da er sowohl während des Spiels als auch zum Spielende PP bringt.

Jeder Spieler beginnt mit der Turmkarte Stufe 0, weil er zu diesem Zeitpunkt noch keine Stufe des Turms gebaut hat. Für jede neu gebaute Stufe legt der Spieler einen Turmmarker auf die Karte. Die Baukosten sind auf der Karte selbst angegeben und hängen davon ab, welche der beiden dafür verfügbaren Aktionen der Spieler gewählt hat.

Sobald der Turm eine Höhe von 5 Stufen erreicht hat, dreht der Spieler seine Turmkarte auf die andere Seite, die 5 Stufen anzeigt und fügt weiter für jede neu gebaute Stufe

einen Turmmarker hinzu, bis er die Turmkarte mit Stufe 10 erhält usw.

Die Anzahl der Turmstufen ist unbegrenzt, aber es geschieht äußerst selten, dass ein Turm höher als 20 Stufen gebaut wird.



DIE TURMHÖHE IST DER ANFANGSWERT ...

... PLUS ANZAHL TURMMARKER AUF DIESEN FELDERN

BAUKOSTEN JE NACH GEWÄHLTER BAUKTION

### KOSTBARE GÜTER

Es gibt neun Arten kostbare Güter, je nach Region, in der sie erstanden werden können: Südliches Mittelmeer ("South Sea") mit grauen Gütern (Glasflaschen, Weihrauch und Myrrhe aus Ägypten und dem Römischen Reich), die Region nördlich des Euphrat-Tals ("Euprates") mit gelben Gütern (Jade, Elfenbein und Porzellan aus Anatolien) und die Region südlich des Euphrat-Tals ("Euprates") mit roten Gütern (Seide, Parfüm und Öle über den Persischen Golf). Kostbare Güter sind keine Ressourcen und werden nicht ins Lagerhaus gelegt.



### AUFWERTUNGEN

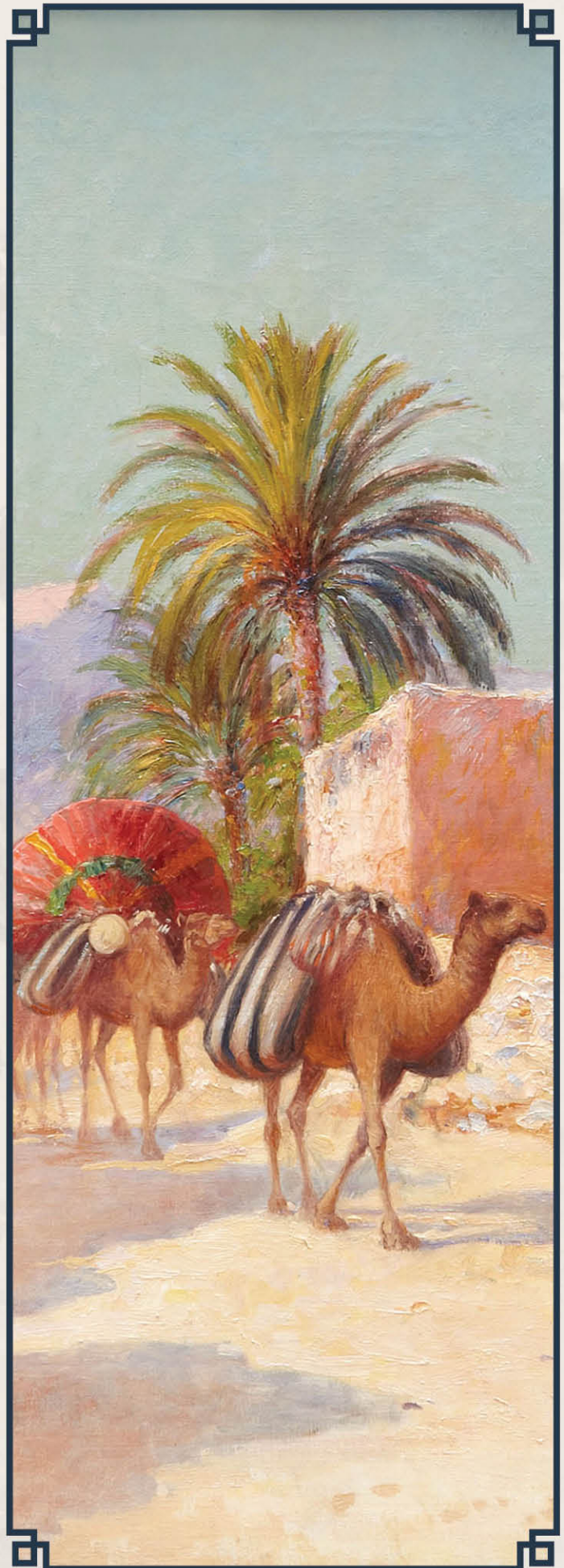
Aufwertungen stellen kaufmännische und diplomatische Fertigkeiten dar, Technologien, politischen Einfluss und andere einmalige Elemente, welche die Wirksamkeit der zur Verfügung stehenden Aktionen im Laufe des Spiels erhöhen.

Anfänglich sind auf dem Spielplan nur die Aufwertungen der Epoche I verfügbar. Nach den ersten drei Spielrunden werden alle nicht erworbenen Aufwertungen der Epoche I durch einen neuen Satz Aufwertungen der Epoche II ersetzt, ebenso werden später alle nicht erworbenen Aufwertungen der Epoche II durch einen neuen Satz Aufwertungen der Epoche III ersetzt,

PHASE FÜR DIE NUTZUNG DER AUFWERTUNG

AUFWERTUNGSNUMMER

AUFWERTUNGSEPOCHE





## SPIELVORBEREITUNG

1. Der Spielplan wird in der Mitte der Spielfläche ausgebreitet. Eine Seite ist für 3 oder 4 Spieler, die andere für 2 Spieler.
2. Die Tempelkarten werden in verschiedene Stapel und jeweils von oben nach unten sortiert: Fundament, Kolonnade, Dach und Statuen.
3. Die 7 Plündererkarten werden verdeckt auf dem dafür vorgesehenen Platz des Spielplans gestapelt.
4. Die Plättchen der kostbaren Güter werden nach Farbe sortiert, dann werden im 2-Personen-Spiel 2 Plättchen jeder Art und im 3-Personen-Spiel 1 Plättchen jeder Art in die Spielschachtel zurückgelegt. Jede Farbe bildet einen Stapel, dieser wird gemischt und offen auf den entsprechenden Platz gelegt.  
Die Stapel sollten dann so beschaffen sein:
 





2-Personen-Spiel:	6 kostbare Güter pro Stapel, 2 jeder Art.
3-Personen-Spiel:	9 kostbare Güter pro Stapel, 3 jeder Art.
4-Personen-Spiel:	12 kostbare Güter pro Stapel, 4 jeder Art.
5. Der Startspieler wird auf beliebige Weise bestimmt und erhält den Startspielermarker.
6. In Reihenfolge (Uhrzeigersinn) wählt jeder Spieler eine Farbe und nimmt 3 Kamele und 2 Schiffe dieser Farbe, eine Spielertafel und eine Turmkarte Stufe 0.
7. Jeder Spieler erhält einen anfänglichen Satz Güter: 2 Holz, 2 Stein, 1 Marmor und 1 Gold. Außer dem Startspieler erhalten die anderen Spieler weitere Güter:
  - 2. Spieler: Nach Wahl entweder 1 Holz oder 1 Stein
  - 3. Spieler: Nach Wahl entweder 1 Marmor oder 1 Gold
  - 4. Spieler: Nach Wahl entweder 1 Holz oder 1 Stein plus entweder 1 Marmor oder 1 Gold
8. In umgekehrter Spielerreihenfolge wählt nun jeder Spieler eins der vier Start-Aufwertungsplättchen der Epoche I. Eventuell übrige Start-Aufwertungsplättchen werden in die Spielschachtel zurückgelegt.
9. Die übrigen Aufwertungsplättchen der Epoche I werden gemischt und dann wird zufällig je eins offen auf die dafür vorgesehenen Plätze gelegt. Im 2-Personen-Spiel gibt es dafür 6 Plätze, im 3-Personen-Spiel 8 Plätze und 10 Plätze im 4-Personen-Spiel. Übrige Aufwertungsplättchen der Epoche I werden in die Spielschachtel zurückgelegt.
10. Die Königsauftragskarten werden gemischt und 2 Stück davon werden verdeckt an jeden Spieler ausgeteilt. Die restlichen Königsauftragskarten werden verdeckt auf dem dafür vorgesehenen Platz des Spielplans gestapelt.
11. Jeder Spieler setzt seinen Wertungsmarker auf das Feld "10 PP" der Wertungsleiste.
12. Der Spielrundenmarker wird auf Feld 1 der Spielrundenleiste gelegt.

Das Spiel kann nun beginnen!

**Hinweis:** Für mit dem Spiel vertraute Spieler empfehlen wir eine etwas andere Spielvorbereitung. In Schritt 8 nimmt jeder Spieler in umgekehrter Spielerreihenfolge ein Aufwertungsplättchen der Epoche I, ohne auf die vier als Start-Aufwertungsplättchen gekennzeichneten beschränkt zu sein. Dann werden alle übrigen Aufwertungsplättchen der Epoche I gemischt und die erforderliche Anzahl wird auf die vorgesehenen Plätze verteilt (das können durchaus auch als Start-Aufwertungsplättchen gekennzeichnete sein). Auf diese Weise gibt es mehr Wahlmöglichkeiten für die Erstausrüstung der Spieler.

## ABLAUF EINER SPIELRUNDE

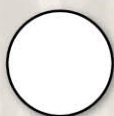
Jede Spielrunde besteht aus diesen vier Phasen:

-  **EINSATZPHASE**
-  **PLÜNDERERPHASE**
-  **AKTIONSPHASE**
-  **RUNDENENDPHASE**

Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte mit der Zusammenfassung des Rundenablaufs.

### EINSATZPHASE

Mit dem Startspieler beginnend und weiter reihum im Uhrzeigersinn muss jeder Spieler ein Kamel oder ein Schiff auf ein freies Aktionsfeld des Spielplans setzen (Hinweis: Im Folgenden wird "ein Kamel" oder "ein Schiff" auch als "eine Figur" oder zusammengefasst als "Figuren" bezeichnet). Runde Felder sind für Kamele bestimmt, rechteckige für Schiffe. In einem Fall gibt es ein rundes/eckiges Feld, was bedeutet, dass hier ein Kamel oder ein Schiff eingesetzt werden kann. Grundsätzlich kann auf jedem Feld nur eine Figur des entsprechenden Typs stehen.



**AUF EIN RUNDES FELD KANN NUR EIN KAMEL GESETZT WERDEN**



**AUF EIN RECHTECKIGES FELD KANN NUR EIN SCHIFF GESETZT WERDEN**



**AUF EIN RUNDES/RECHTECKIGES FELD KANN EIN KAMEL ODER EIN SCHIFF GESETZT WERDEN**

Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis alle Spieler alle ihre verfügbaren Figuren eingesetzt haben. Wenn ein Spieler an der Reihe ist und keine Figuren mehr hat, wird er einfach übersprungen.

**Wichtig:** Wenn die Spieler ihre Figuren einsetzen, werden dadurch keine Aktionen ausgelöst. Das geschieht erst während der späteren Aktionsphase, nachdem alle Spieler alle Figuren eingesetzt haben. Die Plündereraktion wird während der Plündererphase ausgeführt.

## PLÜNDERERPHASE

Falls ein Spieler in der vorherigen Spielrunde eine Plündererkarte genommen hat, deckt er diese jetzt auf. Alle Figuren in der betroffenen Region werden entfernt und in den persönlichen Vorrat des jeweiligen Besitzers zurückgelegt (falls er nicht dagegen gefeit ist).


Dann wird die aufgedeckte Plündererkarte auf den Platz "Aktuell angegriffene Region" (Current region under attack) des Spielplans gelegt. Falls dort eine Plündererkarte liegt, wird sie wieder auf den Plündererkartenstapel zurückgelegt.

Schließlich nimmt der Spieler, der ein Kamel auf das Plündereraktionsfeld gelegt hat, sein Kamel in seinen persönlichen Vorrat zurück und wählt heimlich eine Plündererkarte aus dem Stapel, die er verdeckt vor sich ablegt. Die Karte auf dem Platz "Aktuell angegriffene Region" kann nicht gewählt werden.

Falls kein Spieler die Plündereraktion gewählt hat, gibt es in der nächsten Spielrunde keine Plünderer. Plünderer tauchen erst immer in der nächsten Spielrunde auf, nachdem ein Spieler in der aktuellen Spielrunde diese Aktion gewählt hat.

## AKTIONSPHASE

In dieser Phase werden alle anderen Aktionen ausgeführt. Sofort nachdem ein Spieler eine Aktion ausgeführt hat, nimmt er diese Figur zurück in seinen persönlichen Vorrat.

Wie noch später erklärt, können mit dem Symbol  gekennzeichnete Aktionen jederzeit während der Aktionsphase ausgeführt werden. Alle anderen Aktionen werden in folgender Reihenfolge ausgeführt:

1. Unterphase Aufwertungsaktionen
2. Unterphase Bauaktionen
3. Unterphase Königreichsaktionen

**Hinweis:** Mit dem Spiel vertraute Spieler führen die meisten Aktionen gleichzeitig aus. Die genannte Reihenfolge ist aber bei Interessenkonflikten wichtig und zu beachten. Wir empfehlen diese Vorgehensweise auf jeden Fall, es sollten so viele Aktionen wie möglich gleichzeitig ausgeführt werden, weil sich dadurch die Spielzeit drastisch verkürzt. Fast alle Aktionen können bedenkenlos parallel ausgeführt werden. Beispielsweise kann ein Spieler eine Stufe des Tempels bauen ohne darauf zu warten, dass die anderen Spieler ihre Tempelstufen bauen.

Jeder Spieler, der an bestimmten Unterphasen beteiligt ist, muss aber deren Reihenfolge beachten. So kann er noch keine Bauaktionen ausführen, falls er seine Aufwertungsaktionen noch nicht beendet hat usw. Er kann aber beispielsweise durchaus schon Bauaktionen ausführen, während andere Spieler noch Aufwertungsaktionen ausführen, falls er daran nicht beteiligt ist.

## AUFWERTUNGSAKTIONEN

Die Spieler führen in dieser Unterphase die Aktionen der vier Aktionsfelder für den Erwerb von Aufwertungen in der auf dem Spielplan angegebenen Reihenfolge aus. Mit dem ersten Feld beginnend, kann dieser Spieler Ressourcen zahlen, um eine der zur Verfügung stehenden Aufwertungen zu erwerben. Die Kosten richten sich nach der aktuellen Epoche (1 Ressource in Epoche I, 2 Ressourcen in Epoche II und 3 Ressourcen in Epoche III).

Wenn ein Spieler mehr als eins dieser Aktionsfelder besetzt hat, kann er auch entsprechend viele Aufwertungen erwerben, muss dabei aber die Reihenfolge der Aktionsfelder beachten.

## BAUAKTIONEN

In dieser Unterphase führen die Spieler die Aktionen für Tempelbau und Turmbau aus, ebenso können sie Königsaufträge erfüllen und kostbare Güter kaufen. Bei Interessenkonflikten über die Reihenfolge der einzelnen Aktionen gilt die aktuelle Spielerreihenfolge.



**Turmbau** - Hierfür gibt es nur zwei Aktionsfelder: In dem linken können mehrere einzelne Turmstufen gebaut werden, indem der Spieler für jede gebaute Stufe Holz und Stein bzw. nur Holz zahlt; in dem rechten können mehrere Doppelstufen gebaut werden, indem der Spieler für jede Doppelstufe Holz und Marmor zahlt. Die genauen Baukosten hängen von der Höhe des eigenen Turms ab und je höher der Turm wird, desto teurer wird es. Wenn eine Doppelstufe gebaut und dabei von einer Kostenreihe zur nächsten gegangen wird, werden für diese Doppelstufe die niedrigeren Kosten gezahlt.

***Beispiel:** Ein Spieler baut die 9., 10. und 11. Stufe seines Turms mit der Aktion "Einzelne Turmstufe bauen". Das kostet ihn insgesamt 7 Steine (je 2 für die 9. und 10. Stufe und 3 für die 11. Stufe).*

***Beispiel:** Ein Spieler baut die 5. und 6. Stufe seines Turms mit der Aktion "Doppelturmstufe bauen". Das kostet ihn 1 Holz und 2 Marmor.*



**Verräter** - Wer diese Aktion gewählt hat, kann Turmstufen eines Gegners zerstören, der in diesem Moment mindestens so viele Turmstufen gebaut hat wie er selbst. Die Anzahl zu zerstörender Turmstufen richtet sich nach der aktuellen Epoche (keine in Epoche I, 1 in Epoche II und 2 in Epoche III).



**Tempel** - Wer diese Aktion gewählt hat, kann genau eine Stufe seines Tempels bauen, indem er die dafür erforderlichen Kosten in Ressourcen zahlt und die auf seiner Spielertafel liegende aktuelle Tempelkarte (falls vorhanden) durch die Karte der nächsten Stufe ersetzt. Die andere Karte wird zum allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Ein Tempel besteht aus vier Stufen und muss in bestimmter Abfolge gebaut werden: Fundament, Kolonnade, Dach Statuen. Wenn ein Spieler einen Tempel vollständig errichtet hat, bewahrt er die letzte Karte (Statuen) neben seiner Spielertafel auf und kann mit dem Bau eines neuen beginnen. Auf dem Spielplan gibt es zwei Tempelaktionsfelder. Auf dem Feld in Palmyra zieht der Spieler zusätzlich eine Königsauftragkarte, auf dem in Ebla nicht.



**Kostbare Güter** - Der Spieler zahlt die als Kaufpreis angegebene Anzahl Ressourcen der abgebildeten Art und nimmt das oberste Plättchen des Stapels. Ein graues kostbares Gut im südlichen Mittelmeer ("South Sea") kostet 3 Gold, ein gelbes aus der Region Euphrat kostet 5 Steine und ein rotes aus dieser Region kostet 5 Holz.



**Königsaufträge** - Der Spieler, der ein Kamel auf ein Aktionsfeld Königsauftrag gesetzt hat, kann, je nach Aktionsfeld,

- eine neue Königsauftragskarte auf seine Hand ziehen
- erforderliche Ressourcen zahlen, um eine Königsauftragskarte aus seiner Hand zu erfüllen.

## KÖNIGREICHSAKTIONEN

Während dieser Unterphase finden immer zwei Aktionen statt, ohne dass die Spieler Figuren dafür auf den Spielplan gesetzt haben und unabhängig davon, welche Region aktuell von Plünderern angegriffen wird. Diese sind: Prestige für den Turm und der Steuereintreiber.



**Prestige für den Turm** - Diese Aktion wird in der Unterphase Königreichsaktionen automatisch ausgelöst. Der Spieler mit dem aktuell höchsten Turm erhält die entsprechenden PP, falls er mindestens eine der Aufwertungen I16, I17 I35 und I36 besitzt. Falls ein Gleichstand für den höchsten Turm besteht und diese Spieler die PP beanspruchen können, erhält niemand diese PP.



**Steuereintreiber** - In den Epochen II und III verlangt der Steuereintreiber Gold außer von dem/den Spieler/n, der/die ein Kamel auf das Steueraktionsfeld gesetzt hat/haben. Alle anderen Spieler müssen die angegebene Menge Gold zahlen oder die angegebene Anzahl PP verlieren.



**Kriegsnachschub** - Dies ist das einzige Aktionsfeld, auf das ein Schiff oder ein Kamel gesetzt werden kann. Wer diese Aktion gewählt hat, erhält so viele PP wie die Differenz der Anzahl seiner eigenen Turmstufen und der Anzahl der Turmstufen des niedrigsten Turms im Spiel. Falls der Spieler, der diese Aktion gewählt hat, selbst den niedrigsten Turm hat, geschieht nichts.

***Beispiel:** Der Turm von Spieler A hat 15 Stufen, der von Spieler B 11 Stufen und der von Spieler C 7 Stufen. Spieler B hat die Aktion Kriegsnachschub gewählt und erhält 4 PP (11 - 7 = 4).*



**Startspieler** - Wer diese Aktion gewählt hat, wird neuer Startspieler und erhält den Startspielermarker sowie ein Verbrauchsgut seiner Wahl.



### JEDERZEIT

Die folgenden Aktionen können jederzeit während der Aktionsphase ausgeführt werden.



**Ressourcen erhalten** - Der Spieler erhält so viele Ressourcen der angezeigten Art, wie für die aktuelle Epoche angegeben, und legt sie in sein Lagerhaus. Ressourcen sind vorwiegend im Osten und Westen zu finden (North Sea, South Sea und Euphrates) und mit Schiffen effektiver zu gewinnen als mit Kamelen.



**Markt** - Es gibt zwei Mal die Marktaktion ("Town Market") auf dem Spielplan. Das Aktionsfeld in Palmyra erlaubt den mehrfachen Austausch während des eigenen Spielzuges von

- 1 Verbrauchsgut (Holz oder Stein) gegen 1 Luxusgut (Marmor oder Gold)
- 1 Luxusgut (Marmor oder Gold) gegen 2 Verbrauchsgüter (Holz oder Stein in beliebiger Kombination). Das Aktionsfeld in Ebla erlaubt den mehrfachen Austausch während des eigenen Spielzuges von



- 1 Verbrauchsgut (Holz oder Stein) gegen 1 Luxusgut (Marmor oder Gold)

In Ebla können keine Luxusgüter (Marmor oder Gold) gegen andere Güter getauscht werden.



**Karawane** - Mit dieser Aktion erhält der Spieler, der sie gewählt hat, ein weiteres Kamel in seinen persönlichen Vorrat.

Um sein viertes Kamel zu bekommen, muss der Turm des Spielers aber mindestens 5 Stufen hoch sein oder er muss mindestens 2 Königsaufträge auf seiner Spielertafel haben. Um sein fünftes Kamel zu bekommen, muss der Turm des Spielers mindestens 10 Stufen hoch sein oder er muss mindestens 4 Königsaufträge auf seiner Spielertafel haben oder sein Turm muss mindestens 5 Stufen hoch sein und er muss mindestens 2 Königsaufträge auf seiner Spielertafel haben. Für diesen Zweck spielt es keine Rolle, ob eine Königsauftragskarte offen oder zurückgegeben (verdeckt) ist.



**Werft** - Mit dieser Aktion erhält der Spieler, der sie gewählt hat, ein weiteres Schiff in seinen persönlichen Vorrat. Um sein drittes Schiff zu bekommen, muss der Spieler mindestens einen Satz kostbare Güter besitzen, d. h., ein kostbares Gut jeder Farbe (grau, gelb rot).

Um sein viertes Schiff zu bekommen, muss der Spieler mindestens zwei Sätze kostbare Güter besitzen, d. h., zwei kostbare Güter jeder Farbe (grau, gelb rot). Welche kostbaren Güter das sind, spielt keine Rolle, es zählt nur die Farbe.



**Friedensgeschenke** - Der Spieler erhält sofort so viel PP, wie auf dem Spielplan angegeben (Peace Gifts). Die genaue Anzahl hängt von der aktuellen Epoche ab.

## RUNDENENDPHASE

Jeder Spieler schiebt die Güter aus seinem Handelslager ("Traded Goods") in sein Lagerhaus.

Dann muss jeder Spieler, der **mehr als 8 Ressourcen in seinem Lagerhaus hat**, diese auf 8 reduzieren und **überzählige** nach eigener Wahl **abwerfen**.

**Zeitfortschritt** - Der Spielrundenmarker wird um 1 Feld vorgezogen.

Wenn eine neue Epoche beginnt, erhält jeder Spieler 2 PP für jede gebaute Stufe seines Turms.

Dann werden alle noch vorhandenen Aufwertungsplättchen in die Spielschachtel zurückgelegt und neue Aufwertungsplättchen der neuen Epoche werden zufällig gezogen und auf dem Spielplan verteilt (6 Stück im 2-Personen-Spiel, 8 Stück im 3-Personen-Spiel und 10 Stück im 4-Personen-Spiel). Jeweils übrige Aufwertungsplättchen werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

## ERGÄNZENDE REGELKLARSTELLUNGEN

### MÄRKTE

Wenn Ressourcen durch Marktaktionen oder Handelsaufwertungen gehandelt werden, werden Ressourcen aus dem Lagerhaus des Spielers gegen andere Arten von Ressourcen getauscht. Dabei kann der Spieler zu verschiedenen Zeitpunkten während der Aktionsphase so viele Austausche vornehmen wie er möchte bzw. kann. Der Spieler nimmt sein Kamel vom Aktionsfeld "Town Market" erst dann zurück, wenn er alle gewünschten Austausche abgeschlossen hat.

**Beispiel:** Wer die Aktion "Town Market" gewählt hat, kann mehrere Steine gegen Marmor tauschen, um später in der Unterphase Bauaktionen seinen Turm zu bauen und kann dann einiges Holz gegen Gold tauschen um später in der Unterphase Königsaktionen den Steuereintreiber zu bezahlen.

Die eingetauschten Ressourcen können in dieser Spielrunde noch ausgegeben werden, aber sie können nicht in dieser Spielrunde erneut gehandelt (= getauscht) werden. Deshalb werden alle eingetauschten Ressourcen in das Handelslager ("Traded Goods") auf der Spielertafel gelegt, um sie vorübergehend von den Ressourcen zu unterscheiden, die noch gehandelt werden können. Es ist wichtig, alle gehandelten Ressourcen in diesem besonderen Bereich zu belassen, um daran zu denken, dass sie nicht erneut gehandelt werden können. In der Rundenendphase werden alle gehandelten Ressourcen in das Lagerhaus verschoben.

Wenn ein Spieler Ressourcen als Kosten zahlen muss, kann er dafür Ressourcen sowohl aus seinem Lagerhaus als auch aus seinem Handelslager in beliebiger Kombination benutzen.

**Beispiel:** Die Marktaktion ("Town Market") kann nicht benutzt werden, um z. B. 1 Marmor gegen 2 Holz zu tauschen und dann diese 2 Holz gegen 2 Marmor zu tauschen. Das eingetauschte Holz liegt im Handelslager und kann nicht weiter zum Tauschhandel genutzt werden. Dieses Holz kann aber benutzt werden, um damit Kosten zu zahlen.

Wenn ein Luxusgut gegen 2 Verbrauchsgüter getauscht wird, kann der Spieler zwei gleiche wählen oder eins jeder Art.

**Beispiel:** Der Spieler kann 1 Gold gegen 1 Stein und 1 Holz tauschen oder 1 Gold gegen 2 Steine (oder 2 Holz).

Ein Verbrauchsgut kann nie gegen ein anderes Verbrauchsgut getauscht werden und ein Luxusgut nie gegen ein anderes Luxusgut.

**Beispiel:** Gold kann nie gegen Marmor getauscht werden.

### KÖNIGSAUFTRÄGE

Eine Königsauftragskarte aus der Hand abzuwerfen, um dafür eine Ressource nach Wahl zu erhalten, gilt auch als Handelsaktion. Daher kann diese Aktion jederzeit während der Aktionsphase ausgeführt werden. Falls die erhaltene Ressource nicht sofort wieder ausgegeben wird, wird sie ins Handelslager gelegt und kann in dieser Spielrunde nicht weiter gehandelt werden.

**Beispiel:** Ein Spieler kann nicht eine Königsauftragskarte gegen 1 Gold abwerfen und dieses Gold dann mit der Marktaktion gegen 2 Steine tauschen. Das Gold muss ins Handelslager gelegt werden.

Eine erfüllte Königsauftragskarte auf der Spielertafel bedeutet, dass der König damit eine Verpflichtung eingegangen ist, dem Spieler später im Spiel einen Gefallen zu erweisen. In der angegebenen Unterphase der Aktionsphase kann der Spieler beschließen, diesen Gefallen nun einzufordern und die Königsauftragskarte verdeckt in den dafür vorgesehenen Bereich seiner Spielertafel zurückzugeben ("Returned King's Mission"). Zurückgegebene Königsaufträge sind zum Spielende die Hälfte der angegebenen PP wert.

## TEMPEL

Der erste Spieler, der einen Tempel fertigstellt, erhält sofort kostenlos zwei kostbare Güter, während der zweite Spieler, der einen Tempel fertigstellt, sofort kostenlos ein kostbares Gut erhält.

Diese kostbaren Güter müssen oben von einem Stapel auf dem Spielplan genommen werden, d. h., der Spieler kann sich nicht aussuchen, welches Gut aus einem Stapel er haben möchte. Der erste Spieler, der einen Tempel fertigstellt, kann zwei kostbare Güter von demselben Stapel nehmen, falls er möchte (anstatt je einen von zwei Stapeln).

Es kann vorkommen, dass mehrere Spieler ihren Tempel in derselben Spielrunde fertigstellen und/oder kostbare Güter kaufen, deshalb ist es besonders wichtig, in welcher Reihenfolge dies geschieht. Daher muss beachtet werden, die Aktionen während der Unterphase Bauaktionen in aktueller Spielerreihenfolge auszuführen.

**Beispiel:** *Spieler Rot hat gerade die Tempelstatuen gebaut und ist damit der Erste, der einen Tempel vollendet. Er wählt eine Seide vom Stapel der roten kostbaren Güter und ein Porzellan vom Stapel der gelben kostbaren Güter. Spieler Grün ist nach Rot an der Reihe und hatte eine Figur auf das Aktionsfeld für gelbe kostbare Güter gesetzt und gehofft, das Porzellan zu bekommen. Nun erhält er das nächste gelbe Plättchen des kostbaren Guts unter dem Porzellan. Wäre Spieler Grün vor Spieler Rot an der Reihe gewesen, hätte er sein gewünschtes kostbares Gut erhalten.*

Die Spieler dürfen nicht vergessen, dass eine neue Tempelstufe die vorherige ersetzt, die zum allgemeinen Vorrat zurückgelegt wird.

**Beispiel:** *Ein Spieler hat gerade das Tempeldach gebaut, welches die Kolonnade mit 13 PP ersetzt, die zum allgemeinen Vorrat zurückgelegt wird. Der Wert seines Tempels ist damit von 13 auf 25 PP gestiegen.*

## AUFWERTUNGEN

Aufwertungen werden sofort in der Spielrunde wirksam, in der sie erworben werden.

**Beispiel:** *Ein Spieler hat gerade die Aufwertung gekauft, welche die Anzahl Holz erhöht, die man mit einem Schiff erhält (I10) und er hatte ein Schiff in der Nordsee (North Sea) eingesetzt, um Holz zu erhalten. Wenn er diese Aktion nun ausführt, erhält er ein Holz mehr (falls er sie nicht bereits vorher in dieser Spielrunde ausgeführt hatte).*

Natürlich werden Aufwertungen, welche die Plündererphase betreffen, erst in der Plündererphase der nächsten Spielrunde wirksam.

**Beispiel:** *Ein Spieler hat gerade die Aufwertung I26 erstanden. In der nächsten Spielrunde wird er 1 Gold und 1 PP erhalten, wenn er es ist, der die Plündererkarte aufdeckt.*

Wenn Kosten mit Ressourcen gezahlt werden, werden sie in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Wenn ein Spieler eine Turmstufe zerstören muss, geht der Turmmarker auch in den allgemeinen Vorrat zurück und die Turmkarte muss gegebenen-

falls ausgetauscht werden.

Wenn Kosten mit PP gezahlt werden geschieht das, indem der Spieler seinen PP-Marker auf der Wertungsleiste zurücksetzt. Falls die PP eines Spielers in den negativen Bereich geraten, muss die genaue Anzahl auf einem Zettel notiert werden.

Die Anzahl Kamele, Schiffe und die Spielertafel jedes Spielers sind immer für alle Spieler sichtbar.


Ressourcen und Turmmarker sind nicht limitiert; falls das Spielmaterial mal nicht ausreichen sollte, werden zusätzliche Ressourcen oder Turmmarker auch auf einem Zettel notiert oder die Spieler nehmen anderes Ersatzmaterial. Alles andere Spielmaterial ist auf die im Spiel enthaltene Menge beschränkt.

Abgeworfene Königsauftragskarten bilden einen separaten Abwurfstapel auf dem Spielplan. Wenn der Königsauftragskartenstapel leer ist, werden die abgeworfenen Königsauftragskarten gemischt und als neuer Königsauftragskartenstapel benutzt.

## 2-PERSONEN-SPIEL

In einem 2-Personen-Spiel sind einige Schritte der Spielvorbereitung etwas anders.

Es wird die Rückseite des Spielplans benutzt mit weniger Aktionsfeldern und nur 6 Plätzen für Aufwertungen.

Folgende Aufwertungen werden im 2-Personen-Spiel nicht benutzt, wie auch auf der Rückseite durch das Symbol  zu erkennen ist: I7, I12, I13, I15, I17, I22, I25, I26, I31, I32, I36, I45, I46, I48

Alle anderen Regeln des Spiels gelten unverändert auch für das 2-Personen-Spiel.

## SPIELENDE

Das Spiel endet nach der dritten Spielrunde der Epoche III.

Nun folgt die Schlusswertung und die Spieler erhalten zu ihren bereits auf der Wertungsleiste markierten PP folgende hinzu:

- 2 PP für jede gebaute eigene Turmstufe
- PP wie angegeben für **offene** Königsauftragskarten
- Die Hälfte der angegebenen PP für **verdeckte** Königsauftragskarten:
- PP für gebaute Tempelstufen
- PP für Sätze von kostbaren Gütern gemäß untenstehender Tabelle
- Bonus PP durch Aufwertungen der Epoche III für die Schlusswertung

Es gibt 9 verschiedene Arten kostbarer Güter im Spiel. Sätze aus **verschiedenen** kostbaren Gütern geben zum Spielende folgende PP:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
Gut	Güter	Güter	Güter	Güter	Güter	Güter	Güter	Güter
5 PP	10 PP	15 PP	25 PP	35 PP	45 PP	60 PP	75 PP	90 PP

**Beispiel:** *ein Spieler hat insgesamt 6 kostbare Güter. Davon sind 5 verschiedene kostbare Güter (35 PP) und eins hat er zwei Mal (5 PP), insgesamt also 40 PP.*

Der Spieler mit den meisten PP ist der Spielsieger. Im Falle eines Gleichstandes für den Spielsieg ist derjenige der daran beteiligten Spieler der Sieger, der mehr kostbare Güter besitzt. Besteht auch dann noch ein Gleichstand, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

# STRATEGIETIPPS

## ENTWICKLUNGSLINIEN

Der Turm gibt schon Punkte während des Spiels und kann die PP eines Spielers gehörig in die Höhe treiben, aber die Baukosten steigen auch mit zunehmender Höhe und diese Strategie ist durch andere Spieler angreifbar.

Der Erwerb kostbarer Güter ist der Schlüssel, um mehr Schiffe zu erhalten, aber der Zeitpunkt des Erwerbs muss gut gewählt werden, um Sätze mit verschiedenen kostbaren Gütern zu erhalten.

Königsaufträge sind sehr vielseitig - sie liefern eine gute Anzahl PP zum Spielende und können einen einmaligen Vorteil verschaffen, der zum richtigen Zeitpunkt enorm wichtig sein kann.

Der Tempelbau ist zu guter Letzt eine langsame Methode, um PP zu erlangen, aber kann eine drastische Steigerung bedeuten, wenn der Bau vollendet wird.

## AUFWERTUNGEN

Aufwertungen sind eine wirkungsvolle Methode, um die Entwicklung des eigenen Handelsgeschäfts zu beschleunigen und es ist fast unmöglich, eine Siegstrategie ohne eine erkleckliche Anzahl von Aufwertungen zu entwickeln. Mit zunehmender Spielpraxis werden die Spieler lernen, wie sie die vielfältigen Kombinationen am besten nutzen können.

Einige Aufwertungen der Epoche III können das Endergebnis eines Spielers stark erhöhen, wenn er die genannten Bedingungen erfüllt.

## HANDEL

Der Handel ist ein entscheidendes Spielelement, da er den Spielern ermöglicht, ihre Ressourcen vielseitiger zu nutzen und auch ihre Menge zu steigern.

Die Start-Aufwertung verleiht jedem Spieler eine Grundfertigkeit, ein Verbrauchsgut gegen ein Luxusgut zu tauschen. Im Laufe des Spiels wird man aber mehr Tauschmöglichkeiten haben wollen, entweder durch weitere Handels-Aufwertungen oder durch die Marktaktion.

*Das folgende Beispiel macht deutlich, wie nützlich der Handel ist: Die Start-Aufwertung eines Spielers erlaubt ihm, Steine gegen Gold 1:1 zu tauschen. Später im Spiel erwirbt er die Aufwertung, mit der er Gold gegen Holz oder Stein 1:2 tauschen kann. In einer Spielrunde erhält er 3 Steine mit seinem Schiff und tauscht sie gegen 3 Gold. In der nächsten Spielrunde tauscht er 3 Gold gegen 6 Steine. Er hat die Anzahl seiner Steine verdoppelt!*

## PLÜNDERER

Oft ist es eine gute Idee, seine Figuren in dieselbe Region zu setzen wie der Spieler, der in der vorherigen Spielrunde die Plündererkarte genommen hat. Falls er nicht eine böse Falle plant, wird er seine Figuren vermutlich in "sichere" Regionen setzen.

Weil die Plündererkarte auf dem Platz der **aktuell angegriffenen Region** nicht genommen werden kann, wenn ein Spieler die Plündereraktion wählt, ist sichergestellt, dass diese Region in der folgenden Spielrunde sicher ist. Anders gesagt, kann es nie passieren, dass die Plünderer dieselbe Region in zwei aufeinander folgenden Spielrunden angreifen.

# BEISPIEL EINER KOMPLETTEN SPIELRUNDE



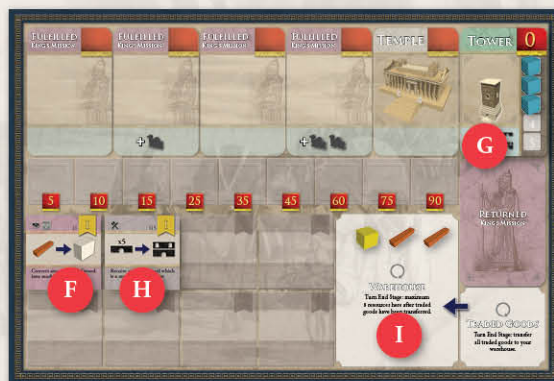
Wir sind in einem 2-Personen-Spiel.

Dies ist die Spielertafel von Spieler **Blau**.

Zu Spielbeginn hat er die Handels-Aufwertung erhalten, die Steine gegen Gold tauscht **A**.

In der ersten Spielrunde hat **Blau** ein graues kostbares Gut **B** erworben und einen Königsauftrag **C** erfüllt.

Er hat noch 1 Marmor und 2 Holz **D** und 1 Königsauftrag **E**.



Dies ist die Spielertafel von Spieler **Rot**.

Zu Spielbeginn hat er die Handels-Aufwertung erhalten, die Holz gegen Marmor tauscht **F**.

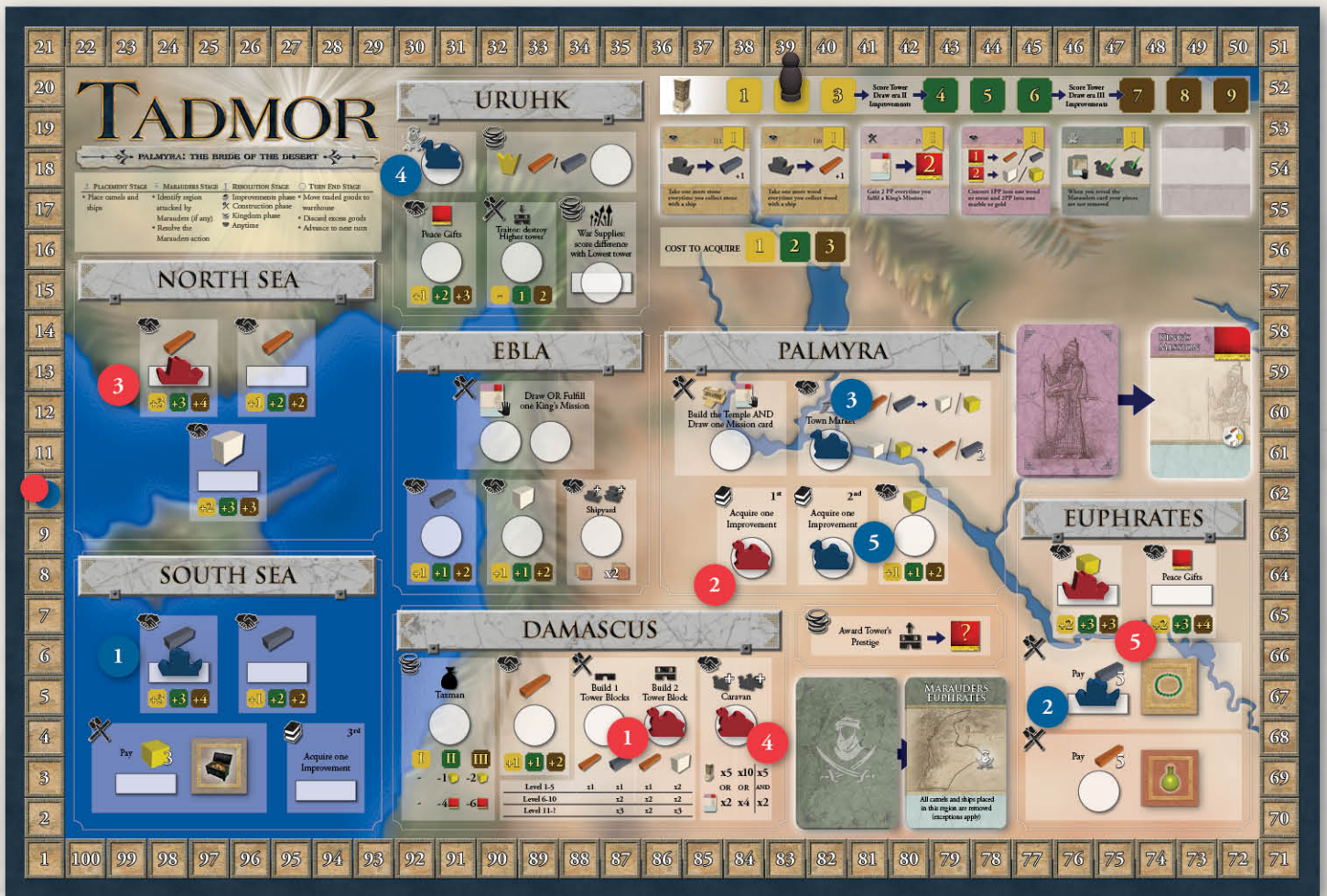
In der ersten Spielrunde hat **Rot** 3 Stufen des Turms gebaut **G** und eine Aufwertung **H** gekauft, wodurch er jede Turmstufe, die ein Vielfaches von 5 ist, kostenlos bekommt.

**Rot** hat noch 1 Gold und 2 Holz **I** und 2 Königsaufträge **J**.

Er hat als Erster **K** gespielt und die Plündererkarte **L** gewählt.

**Rot** und **Blau** können nun die zweite Spielrunde beginnen.

*Hinweis: Zum besseren Verständnis der Wirkung von Plünderern nehmen wir einfach an, dass diese in der ersten Spielrunde die Region Euphrates angegriffen haben. In einem "richtigen" Spiel können in der ersten Spielrunde keine Plünderer im Spiel sein (da kein Spieler eine Plündererkarte aufdecken könnte).*



## EINSATZPHASE

- 1 Mit **Rot** beginnend setzen die Spieler abwechselnd Figuren auf dem Spielplan ein, bis sie keine mehr einsetzen können. **Rot** setzt ein Kamel auf die Aktion "Doppelturmstufen bauen" ("Build 2 Tower Blocks") in der Region Damascus. Er ist darauf aus, den Vorteil seiner Turm-Aufwertung zu nutzen. Außerdem weiß **Rot**, wo die Plünderer angreifen werden.
- 1 **Blau** verfolgt eine andere Strategie und konzentriert sich auf Königsaufträge und kostbare Güter. Er schickt zuerst ein Schiff in die Region South Sea, um Steine zu erhalten. Er kann Steine gegen Gold tauschen, daher scheint dies eine vernünftige Entscheidung zu sein.
- 2 **Rot** setzt ein Kamel auf die Aktion "Aufwertung kaufen". Er wird in dieser Spielrunde als Erster eine Aufwertung wählen können.
- 2 **Blau** weiß zu diesem Zeitpunkt, dass Euphrates eine sichere Region ist (die entsprechende Plündererkarte liegt offen auf dem Platz **Aktuell angegriffene Region** des Spielplans) und dass Damascus und Palmyra wahrscheinlich auch sicher sind (weil **Rot** dort Figuren eingesetzt hat). Also schickt er ein Schiff nach Euphrates, um ein kostbares Gut zu kaufen.
- 3 **Rot** schickt ein Schiff in die Region North Sea, um Holz zu kaufen. Er braucht es für seinen Turmbau und mit seiner Start-Aufwertung kann er Holz gegen Marmor tauschen.

- 3 **Blau** befürchtet, dass die Plünderer die Region South Sea angreifen werden und er keine Steine bekommen wird. Er setzt ein Kamel auf die Marktaktion ("Town Market"), um nötigenfalls handeln zu können.
- 4 Da er sich Holz gesichert hat, wird **Rot** auf jeden Fall seinen Turm weiter bauen und er wählt die Aktion Karawane, um ein weiteres Kamel zu erhalten, wenn er die Stufe 5 seines Turms baut.
- 4 **Blau** beschließt, die Plündereraktion zu wählen, um **Rot** in der nächsten Spielrunde Schwierigkeiten zu bereiten.
- 5 **Rot** schickt seine letzte Figur nach Euphrates, um Gold zu erhalten.
- 5 Schließlich setzt **Blau** sein Kamel auf die Aktion "Aufwertung kaufen". Damit ist die **Einsatzphase** beendet.

## PLÜNDERERPHASE

- Rot** deckt seine Plündererkarte auf, das ist South Sea.. **Blau** muss sein Schiff von dort in seinen persönlichen Vorrat zurücklegen. Die South Sea Plündererkarte wird auf den Platz "Aktuell angegriffene Region" (Current region under attack) des Spielplans gelegt und die dort liegende Euphrates Plündererkarte kommt zurück auf den Plündererkartenstapel.
- 4 Jetzt kann **Blau** den Plündererkartenstapel nehmen und eine Plündererkarte für die nächste Spielrunde aussuchen. **Blau** kann nicht die auf dem Spielplan liegende Karte South Sea nehmen, daher können die Plünderer diese Region in der nächsten Spielrunde nicht erneut angreifen.

## AKTIONSPHASE

Nun führen die Spieler ihre Aktionen gleichzeitig aus. Das könnte folgendermaßen ablaufen:

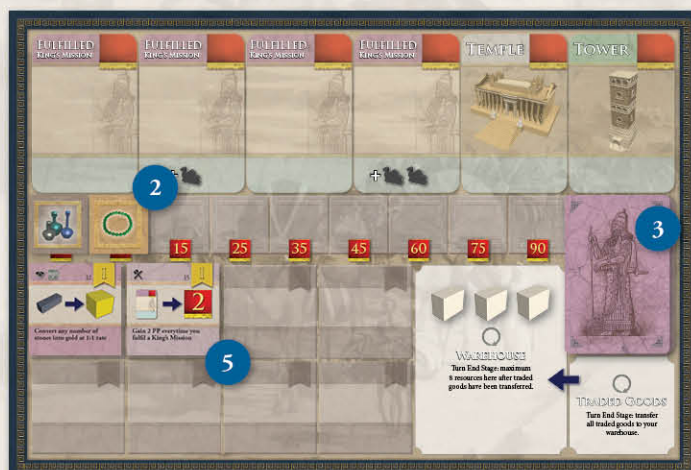
	Rot	Blau
<b>5</b> Rot nimmt 2 Gold und stoppt erst mal, da er eine Aufwertung kaufen möchte, bevor er Holz nimmt.	2 3	
<b>2</b> Rot zahlt 1 Holz, um die Aufwertung I10 zu kaufen, die ein zusätzliches Holz einbringt, wenn der Spieler Holz mit einem Schiff erhält.	1 3	
<b>3</b> Rot erhält 4 Holz.	5 3	
<b>5</b> Blau zahlt 1 Holz, um die Aufwertung I5 zu kaufen, die 2 PP einbringt, wenn der Spieler einen Königsauftrag erfüllt.		1 1
<b>3</b> Blau nutzt die Marktaktion, um 1 Holz gegen Marmor zu tauschen und 1 Marmor gegen 2 Steine. Dann gibt er seinen Königsauftrag K16 zurück und erhält dafür 3 Steine und 2 Marmor.	1 1 3 2	
<b>2</b> Dann kauft Blau das gelbe kostbare Gut, indem er 5 Steine zahlt.		3
<b>1</b> Rot hat noch mehr zu tun. Er nutzt seine Handels-Aufwertung, um 2 Holz gegen 2 Marmor zu tauschen, dann zahlt er 1 Holz und 2 Marmor, um seine Turmstufen 4 und 5 zu bauen (Stufe 5 ist kostenlos dank seiner Turm-Aufwertung I14).	2 3	
<b>4</b> Rot kann jetzt die Karawanenaktion ausführen und nimmt ein weiteres Kamel in seinen persönlichen Vorrat.		

Kein Spieler hatte Aktionen ausgewählt, die in der Unterphase Königreichsaktionen stattfinden. Niemand erhält PP für seinen Turm, da keiner die Turmprestige-Aufwertung hat. Auch hält der Steuereintreiber seine Hand in Epoche I nicht auf. Die Aktionsphase ist damit beendet.

## RUNDENENDPHASE

Blau schiebt nun seinen nicht handelbaren Marmor in sein Lagerhaus. Keiner der beiden Spieler hat mehr als 8 Ressourcen in seinem Lagerhaus, also muss auch niemand etwas abwerfen.

Der Spielrundenmarker wird auf die dritte Spielrunde vorgeetzt.



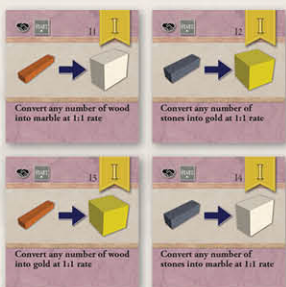
Dies ist die Spielertafel von Blau zum Ende der 2. Spielrunde.



Und dies ist die Spielertafel von Rot zum Ende der 2. Spielrunde.

# ANHANG - LISTE DER AUFWERTUNGEN UND KÖNIGSAUFTRÄGE

## START-AUFWERTUNGEN



**I1, I2, I3, I4** - Hiermit können Holz oder Stein gegen Marmor oder Gold getauscht werden, wie jeweils angezeigt. Wie bei der Marktaktion können so viele Tausche vorgenommen werden wie der Spieler möchte bzw. kann und die eingetauschten Ressourcen können in dieser Spielrunde nicht erneut gehandelt werden.

## ANDERE HANDELS-AUFWERTUNGEN



**I6** - Diese Aufwertung erlaubt den Tausch von PP gegen Güter wie angezeigt und ist limitiert auf den Erhalt von 1 Verbrauchsgut und 1 Luxusgut pro Spielrunde. Die eingetauschten Ressourcen können in dieser Spielrunde nicht erneut gehandelt werden.



**I23, I24** - Hiermit können Gold oder Marmor gegen Holz oder Stein getauscht werden, wie jeweils angezeigt. Wie bei der Marktaktion können so viele Tausche vorgenommen werden wie der Spieler möchte bzw. kann und die eingetauschten Ressourcen können in dieser Spielrunde nicht erneut gehandelt werden.

## AUFWERTUNGEN, DIE MEHR RESSOURCEN VERSCHAFFEN



**I10, I11, I12, I13, I29, I30, I31, I32** - Jedes Mal, wenn der Spieler diese Ressourcenart mit seinem Schiff erhält, erhält er 1 zusätzliche Ressource dieser Art. Alle Boni sind kumulativ.

## TURM-AUFWERTUNGEN



**I18** - Der Spieler kann den Turm bauen, ohne Holz zu zahlen. Alle anderen Kosten müssen wie üblich gezahlt werden.

**Beispiel:** Ein Spieler baut die 7. und 8. Stufe seines Turms mit der Aktion "Doppelte Turmstufen bauen", was 2 Holz und 2 Marmor kostet. Der Spieler muss aber nur 2 Marmor zahlen.



**I14, I15** - Der Spieler baut jede Stufe kostenlos, die ein Vielfaches von 5 ist.

**Beispiel:** Der Turm des Spielers ist 3 Stufen hoch, er führt die Aktion "Einzelne Turmstufen bauen" aus und zahlt 1 Holz und 1 Stein für die Stufe 4, dann baut er die Stufe 5 kostenlos, schließlich zahlt er 2 Steine und baut die Stufe 6.

**Beispiel:** Der Turm des Spielers ist 8 Stufen hoch, er führt die Aktion "Doppelte Turmstufen bauen" aus und zahlt 2 Holz und Marmor für die Stufen 9 und 11 zusammen, die Stufe 10 ist kostenlos.

**Beispiel:** Der Turm des Spielers ist 16 Stufen hoch und ein Gegner führt die Aktion "Verräter" aus. Er zerstört 2 Stufen, der Turm ist jetzt nur noch 14 Stufen hoch und die Stufe 15 wird sofort neu gebaut.



**I116, I117, I35, I36** - Falls der Spieler während der Unterphase Königreichsaktionen den höchsten Turm hat, erhält er so viele PP wie angegeben. Alle Boni sind kumulativ.

## AUFWERTUNGEN FÜR KÖNIGSAUFTRÄGE



**I5, I19** - Der Spieler erhält die angezeigte Anzahl PP jedes Mal, wenn er einen Königsauftrag ausführt. Alle Boni sind kumulativ.



**I20** - Jedes Mal, wenn der Spieler einen Königsauftrag ausführt, zahlt er dafür 2 Ressourcen weniger.

## AUFWERTUNGEN FÜR KOSTBARE GÜTER



**I8, I27** - Der Spieler erhält die angezeigte Anzahl PP jedes Mal, wenn er ein kostbares Gut durch eine Aktion des Spielplans kauft. Wenn er ein kostbares Gut durch den Tempel oder einen Königsauftrag kostenlos erhält, erhält er nur 1 PP. Alle Boni sind kumulativ.



**I9** - Ein Mal pro Spielrunde kann der Spieler, wenn er mit einer seiner Figuren eine Aktion "Kostbare Güter kaufen" ausführt, dafür 4 PP zahlen statt der angegebenen Ressourcen. Er darf für diesen Zweck nicht in den negativen PP-Bereich geraten.

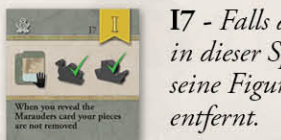


**I28** - Jedes Mal, wenn der Spieler ein kostbares Gut kauft, zahlt er dafür 2 Ressourcen weniger.



**I43** - Jedes Mal, wenn der Spieler ein kostbares Gut kauft, kann er sich ein Gut seiner Wahl aus dem Stapel aussuchen. Anschließend mischt er die restlichen Plättchen und bildet damit den neuen Stapel.

## AUFWERTUNGEN FÜR PLÜNDERER



**I7** - Falls der Spieler selbst die Plündererkarte in dieser Spielrunde aufgedeckt hat, werden seine Figuren nicht aus der angegriffenen Region entfernt.



**I25** - Falls der Spieler die Plündererkarte in dieser Spielrunde aufgedeckt hat, erhält er 3 PP, falls mindestens eine gegnerische Figur aus der angegriffenen Region entfernt wurde.



**I26** - Falls der Spieler die Plündererkarte in dieser Spielrunde aufgedeckt hat, erhält er 1 Gold und 1 PP.



**I45** - Die Figuren des Spielers sind gefeit gegen die Plünderer, d. h., dass seine Figuren nicht aus der angegriffenen Region entfernt werden, wenn die Plündererkarte aufgedeckt wird.



**I48** - Der Spieler kann eine der in der Unterphase Königreichsaktionen möglichen Aktionen ausführen (Steuereintreiber, Kriegsnachschub, Startspieler). **Das kann der Spieler jederzeit während der Unterphase Königreichsaktionen tun, und es darf keine Aktion sein, die er in dieser Spielrunde auf dem Spielplan gewählt hatte.** Falls ein anderer Spieler die Aktion "Startspieler" auf dem Spielplan gewählt hat, werden diese Aktionen in Spielerreihenfolge ausgeführt.

**Beispiel:** Falls der Spieler die Aktion "Kriegsnachschub" auf dem Spielplan gewählt hat, kann er dieselbe Aktion nicht mit seiner persönlichen Aktion erneut ausführen.

**Beispiel:** Ein Gegner hat die Aktion "Startspieler" auf dem Spielplan gewählt und der Spieler möchte diese Aktion mit seiner persönlichen Aktion ebenfalls ausführen. Der gegnerische Spieler ist eher an der Reihe und nimmt den Startspielermarker und ein Verbrauchsgut; dann nimmt der Besitzer dieser Aufwertung den Startspielermarker und ein Verbrauchsgut.

## AUFWERTUNGEN ALS PERSÖNLICHE AKTIONEN

Persönliche Aktionen können nur von dem Spieler ausgeführt werden, der die entsprechende Aufwertung besitzt und können nicht von Plünderern beeinträchtigt werden. Persönliche Aktionen stehen sofort nach ihrem Erwerb zur Verfügung. Wie durch das Kamel/Schiffssymbol auf der linken Seite des Plättchens angegeben, versetzt der Spieler die Figur, mit der er diese Aufwertung gekauft hat, vom Spielplan auf das Plättchen. In der Einsatzphase der nächsten Spielrunden kann der Spieler diese persönliche Aktion erneut aktivieren, indem er eine seiner Figuren darauf setzt anstatt auf den Spielplan. In der Aktionsphase nimmt der Spieler dann seine Figur von dem Plättchen zurück und führt die entsprechende Aktion aus.



**I21, I22** - Der Besitzer kann wie bei der Marktaktion Ressourcen handeln. Er kann so viele Tausche vornehmen wie er möchte bzw. kann und die eingetauschten Ressourcen können in dieser Spielrunde nicht erneut gehandelt werden. Nach Abschluss aller Tausche nimmt er die Figur in seinen persönlichen Vorrat zurück.



**I37** - Der Besitzer kann die Aktion Tempelbau ausführen und eine Tempelstufe bauen, dafür erhält er 3 PP. Er kann sowohl die normale Tempelbauaktion des Spielplans ausführen als auch seine persönliche und auf diese Weise in derselben Spielrunde zwei Tempelstufen bauen. Durch die persönliche Aktion erhält er aber keine Königsauftragskarte.



**I47** - Der Besitzer kann eine der in der Unterphase Bauaktionen möglichen Aktionen ausführen (Turmbau, kostbare Güter kaufen, Königsauftragskarte ziehen oder erfüllen, Tempelbau oder Verräter). **Das kann der Spieler jederzeit während der Unterphase Bauaktionen tun, und es darf auch dieselbe Aktion sein, die er bereits auf dem Spielplan ausgeführt hat.**

**Beispiel:** Das Spiel ist in Epoche III. Der Spieler hat die Aktion Verräter auf dem Spielplan ausgeführt und beschließt, die Aktion mit seiner persönlichen Aktion erneut auszuführen. Er zerstört 4 Turmstufen eines Gegners oder je 2 Turmstufen von zwei verschiedenen Gegnern.

## AUFWERTUNGEN FÜR DIE SCHLUSSWERTUNG



**I38, I39, I40, I41, I42** - Der Spieler erhält 12 PP zum Spielende, falls er die aufgeführten Bedingungen erfüllt. Bei Gleichständen gibt es keine PP.



**Beispiel:** Wenn der Spieler mit der Aufwertung I41 einen Tempel vollendet hat und ein anderer Spieler ebenfalls, erhält der Besitzer dieser Aufwertung keine PP.



Es darf nicht vergessen werden, dass die PP für offen liegende erfüllte Königsaufträge in voller Höhe gelten, für zurückgegebene aber nur zur Hälfte.

## SONSTIGE AUFWERTUNGEN



**I33** - Der Spieler kann in der Rundenendphase 12 Ressourcen statt 8 in seinem Lagerhaus behalten.

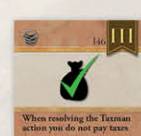


**I34** - Jedes Mal, wenn der Spieler eine Tempelstufe baut, zahlt er dafür 3 Ressourcen weniger.



**I44** - Jedes Mal, wenn der Spieler die Aktion "Friedensgeschenke" ausführt, erhält er dafür die doppelte Anzahl PP.

**Beispiel:** Das Spiel ist in Epoche III. Der Spieler hat Figuren auf beide Aktionsfelder "Friedensgeschenke" gesetzt. Er erhält insgesamt 14 PP.



**I46** - Der Spieler ist gefeit gegen den Steuereintreiber, d. h., er muss weder 1 Gold in Epoche II noch 2 Gold in Epoche III zahlen.

# KÖNIGSAUFTRÄGE



**K1, K2** - Die erfüllte Karte kann in der Unterphase Bauaktionen zurückgegeben werden, um sofort ein kostbares Gut vom Spielplan zu nehmen. Der Spieler nimmt einen Stapel seiner Wahl, sucht sich ein Plättchen aus, mischt die restlichen Plättchen und legt den Stapel zurück. Nicht vergessen: Falls es dabei einen Interessenkonflikt zwischen Spielern gibt, wer zuerst ein kostbares Gut nehmen sollte, gilt die Spielerreihenfolge.



**K3, K4** - Die erfüllte Karte kann in der Unterphase Bauaktionen zurückgegeben werden, um sofort kostenlos die nächste Tempelstufe zu erhalten. Falls der Spieler bereits einen vollendeten Tempel hat, erhält er das Fundament eines neuen.



**K5, K6** - Die erfüllte Karte kann jederzeit zurückgegeben werden, um sofort ein weiteres Schiff zu erhalten. Falls der Spieler mit dieser Karte sein drittes Schiff erhält, muss er trotzdem 2 Sätze verschiedenfarbiger kostbarer Güter haben, um mit der Werftaktion sein viertes Schiff zu bekommen.



**K7, K8** - Die erfüllte Karte kann in der Unterphase Bauaktionen zurückgegeben werden, um sofort kostenlos die angegebene Anzahl Turmstufen zu bauen.



**K9, K10** - Die erfüllte Karte kann in der Plündererphase zurückgegeben werden, nachdem die Plündererkarte aufgedeckt wurde. Der Spieler ändert dann die angegriffene Region - er sucht sich eine der im Stapel befindlichen Regionen aus und legt die gewählte Karte auf den Platz der aktuell angegriffenen Region. Anschließend werden die vorhandene Karte und die ursprünglich für diese Spielrunde gewählte Plündererkarte auf den Stapel zurückgelegt.



**K11, K12** - Die erfüllte Karte kann jederzeit zurückgegeben werden, um sofort ein weiteres Kamel zu erhalten. Falls der Spieler mit dieser Karte sein viertes Kamel erhält, muss er trotzdem die höchste Anforderung erfüllen, um sein fünftes Kamel zu bekommen.



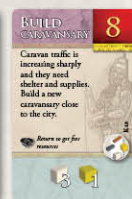
**K13** - Die erfüllte Karte kann jederzeit während der Aktionsphase zurückgegeben werden, um eine Marktaktion zu nutzen, als hätte der Spieler dort eine seiner Figuren eingesetzt.



**K14** - Die erfüllte Karte kann in der Plündererphase zurückgegeben werden, nachdem die Plündererkarte aufgedeckt und die Figuren in der angegriffenen Region entfernt wurden. Der Spieler tauscht dann auf dem Spielplan eine seiner Figuren gegen die eines Gegners seiner Wahl. Die ausgetauschten Figuren müssen vom gleichen Typ sein, also Kamel gegen Kamel oder Schiff gegen Schiff.



**K15** - Die erfüllte Karte kann in der Unterphase Aufwertungsaktionen zurückgegeben werden, um kostenlos zwei der auf dem Spielplan verfügbaren Aufwertungen zu erhalten. Diese Aktion wird erst ausgeführt, nachdem alle Spieler (einschließlich des Besitzers dieser Karte) ihre Aufwertungen in Reihenfolge der Spielplanaktionen genommen haben.



**K16, K17, K18** - Die erfüllte Karte kann jederzeit während der Aktionsphase zurückgegeben werden, um fünf Ressourcen einer beliebigen Art zu erhalten. Diese Ressourcen sind nicht handelbar.



**K19** - Die erfüllte Karte kann in der Unterphase Bauaktionen zurückgegeben werden, um sofort das Fundament eines neuen Tempels zu erhalten. Dieser Tempel kann zusätzlich zu einem möglicherweise bereits im Bau befindlichen Tempel gebaut werden. Nicht vergessen, dass normalerweise erst ein Tempel vollendet werden muss, bevor ein neuer gebaut werden kann.



**K20** - Die erfüllte Karte kann in der Unterphase Bauaktionen zurückgegeben werden, um sofort drei Turmstufen eines beliebigen Gegners zu zerstören. Nicht vergessen: Falls es dabei einen Interessenkonflikt zwischen Spielern gibt, wer zuerst einen Turm bauen/zerstören sollte, gilt die Spielerreihenfolge.



**K21, K22** - Die erfüllte Karte kann in der Unterphase Bauaktionen zurückgegeben werden, um sofort zwei neue Königsaufträge vom Stapel zu ziehen. Nicht vergessen: Falls es dabei einen Interessenkonflikt zwischen Spielern gibt, wer zuerst Karten ziehen sollte, gilt die Spielerreihenfolge.



**K23, K24** - Die erfüllte Karte kann in einem eigenen Spielzug während der Einsatzphase zurückgegeben werden, um drei eigene Figuren auf einmal einzusetzen anstatt wie üblich nur eine.



**K25, K26** - Die erfüllte Karte kann in der Unterphase Aufwertungsaktionen zurückgegeben werden, um sofort eine Aufwertung der Epoche I oder II zu erhalten, die nicht auf dem Spielplan verfügbar ist. In Epoche I des Spiels kann eine Aufwertung aus den Aufwertungen der Epoche I gewählt werden, die nicht zu Spielbeginn gezogen wurden. In Epoche II oder III des Spiels kann eine Aufwertung aus den Aufwertungen der Epoche I oder II gewählt werden, die nicht gezogen wurden.