

Spielmaterial

❖ Spielplan (1-3/4-5 Spieler)

- Aktions-Gebiete
 - Felder für Timer
 - Felder für Worker
 - Felder für Kosten
 - Felder für Belohnung
- Spieler-Privileg-Leiste
- Errungenschaft-Felder
 - Verdeckt und offen
- Provinz-Felder
 - Verdeckt und offen

❖ Versammlungs-Plan

- Versammlungs-Bonus
 - 5 End-Belohnungen
 - 25 Spiel-Belohnungen
- Grande Worker-Belohnung Feld

❖ Spieler-Plan (Standard/fortgeschritten)

- Siegpunkt-Leisten (mit „Gewinn“-Bereich)
- Strategem-Aktion
- Worker-Feld
- Stimmen-Feld
- Strategem-Karte-Feld
- Ressource-Felder
 - Militär (Macht)
 - Kultur (Prestige)
 - Gold (Popularität)
- Aussparungen für Produktionskarten
- Basis-Pläne
 - Briber
 - Champion
 - Implacable
 - Insidious
 - Justicar

❖ Karten

- 5 Erweiterte Character-Referenz
- 5 Aktions-Zusammenfassung
- 1 Versammlungs-Zusammenfassung
- 56 Provinz
- 10 Errungenschaft
- 40 Strategem (2×5×4)
- 1 Versammlungs-Belohnung für Grande Worker (gelb)
- 25 Versammlungs-Belohnung (blau)
- 5 Versammlungs-End-Belohnung (rot)

❖ Plastik-Stücke

- 10 10-Stimmen-Chips
- 15 Standard-Worker
- 10 Grande Worker
- 20 runde Siegpunkt-Marker
- 5 Sechseckige Privileg-Marker
- 5 Achteckige Errungenschaft-Marker
- 150 Ressource-Würfel
 - 50 gelb
 - 50 rot
 - 50 blau
- 50 Stimmen-Marker
- 3 Zeit-Marker
- 1 Legendärer Errungenschaft-Marker

❖ Timer

- Purpur 3-Minuten
- Grün 2-Minuten
- Schwarz 45-Sekunden

❖ Sonstige

- Timer-Leiste mit Marker
- Automa-Material

Spielaufbau

❖ Spielplan (1-3/4-5 Spieler)

- Timer auf die farblich passenden Felder in den oberen Reihen
- Zeitmarker auf die 3 freien goldfarbenen Kreise im Purpur-Bereich
- Errungenschaftskarten mischen, verdeckt auf den Spielplan legen, oberste Karte offen daneben und den legendären Errungenschaftsmarker auf
 - 3 Spieler: den verdeckten Stapel legen (**nur** in der 1. Runde)
 - 4+ Spieler: die offene Karte legen
- Provinzkarten mischen, verdeckt auf das Provinzgebiet legen und die obersten 4 Karten offen darunter

❖ Versammlungsplan

- Versammlungs-Belohnung für Grande Worker (gelb) auf den Plan
- 5 Versammlungs-End-Belohnungskarten mit Trophäen-Icon (rot) verdeckt auf den Plan
- 25 übrige Versammlungs-Belohnungskarten (blau) mischen, 10 zurück in die Schachtel, 5 offen auf den Plan und die restlichen 10 verdeckt auf die Versammlungs-End-Belohnungskarten

❖ Spielplan (für jeden Spieler)

- Charakter und Farbe wählen und passenden Spielplan nehmen
 - Basisseite oder Seite für erfahrene Spieler
- 4 Strategemkarten mit Charakter-Icon an die Spieler
- Aktions-Zusammenfassung
- [Eigenschaft erfahrener Charakter]
- 2 10-Stimmen-Chips
- Je 10 Ressourcen in rot, gelb und blau
- 10 Abstimmungsmarker
- Angezeigte Ressourcen in die Ressourcen-Felder
- Marker in der gewählten Farbe
 - 1 Privileg
 - 1 Errungenschaft
 - 3 Standard-Worker
 - 2 Grande Worker

- Je einen (rot, blau, gelb, grau) Siegpunktmarker links außen vor die Siegpunkteisten
- Errungenschaftsmarker neben den Spielplan
- Privileg-Marker auf das Spielbrett in zufälliger Reihenfolge auf die Privileg-Leiste
- 1 Standard-Worker und 1 Grande Worker auf das zentrale Worker-Feld: verfügbar für Aktionen
- 1 Grande Worker neben den Versammlungsplan
- Restliche 2 Standard-Worker neben den Spielerplan

Spiel-Ziel

❖ Gewinner

- Falls ein Spieler mit **allen** Siegpunktmarkern in den Pergament-Bereich vorgerückt ist
 - Bei Gleichheit: Die meisten Siegpunkte im Pergament-Bereich → Prestige-Position
- Falls kein Spieler mit allen Siegpunktmarkern vorgerückt ist; Einer der Spieler mit seinem legendären Errungenschafts-Siegpunkt. Von diesen derjenige, dessen **niedrigster** Siegpunktmarker am **dichtesten** am Pergament-Bereich liegt.
 - Bei Gleichheit: Der nächstniedrigere Siegpunktmarker → Prestige-Position
- Kein Spieler mit legendärem Errungenschafts-Siegpunkt ⇒ **Kein Gewinner**

Spielgrundlagen

❖ Ablauf

- 4 Runden in Realzeit
- Nach jeder Runde eine Versammlung ohne Realzeit
- Spielende nach der Versammlung nach der vierten Runde

❖ Beschränkte Bestände

- Ressourcen und Siegpunkte sind beschränkt
- Stimmen sind nicht beschränkt

❖ Handeln

- Mit Ressourcen, Stimmen, Worker oder sonstigem Material kann nicht gehandelt werden

❖ Aktions-Kosten

- 3 Aktionstypen erfordern Kosten
 - Worker in purpurnen und grünen Bereichen: Gold
 - Eroberungs-Provinzen auf schwarzem Bereich: Militär
 - Strategems aufnehmen: Kultur
- Kosten auf Karten stehen vor dem schwarzen Pfeil
- Es muss stets **zuerst** bezahlt werden, dann darf die Belohnung genommen werden
 - Jeweils nur **einmal**

❖ Siegpunkt-Leiste

- Rot: Macht
- Blau: Prestige
- Gelb: Popularität
- Grau: legendäre Errungenschaft

❖ Ressourcen

- Rot: Militär
- Blau: Kultur
- Gelb: Gold

❖ Stimmen

- Violett: Stimmen

❖ Workers

- Grande Worker funktionieren zwar wie Standard-Worker, dürfen aber auch in ein gold-umrahmtes Aktionsfeld gelegt werden, falls dort schon andere **fremde** Worker stehen

❖ Produktion

- Die Belohnung für eine bestimmte Aktion ist ein Produktions-Icon, d. h. man bekommt alle Ressourcen und Stimmen auf dem Icon des Spieler-Plans sowie auf allen Provinzkarten, die darunter liegen

❖ Versammlungs-Phase

- Es werden keine Timer umgedreht, die Realzeit wird angehalten
- Die Versammlungsphase beginnt, wenn der letzte purpur-farbene Zeitmarker vom Plan entfernt wird

❖ Imperiales Privileg

- Die Privileg-Leiste wird durch ein spezielles Symbol (Kreis mit Zeiger und Pendel) dargestellt. Höchster Rang ist die Position 1.
- Die Reihenfolge wird nach jeder Versammlung in Abhängigkeit der Stimmen neu aufgestellt
- Alle „gleichzeitigen“ Aktionen (1 „Gnade-Sekunde“ warten) in Reihenfolge auflösen

❖ Timer, Reihen und Aktions-Felder

- 3 verschiedene Aktions-Bereiche: purpur, grün und schwarz mit eigenen Aktionsfeldern und Timern, die die Aktionen bestimmen
- Jedes Aktionsfeld, in das Worker gestellt werden können, ist gold-umrahmt und zeigt in einem darunterliegenden Feld die jeweilige Belohnung
- Jede Reihe von Aktionsfeldern besitzt 1 oder mehrere gold-umrahmte Kreise für die Timer
- **Ein Worker darf nur gesetzt werden, wenn kein Timer in der Reihe steht!**
 - Man darf **nur Worker dort hin oder weg bewegen, wenn der Timer fort ist!**
- **Die Aktion darf nur ausgeführt werden, wenn ein Timer in der Reihe steht!**
 - Man darf **nur die Aktion ausführen, wenn der Timer dort ist!**

- Timer werden nie auf dem Feld umgedreht, sondern nur von einer Reihe auf die andere!
- Timer werden nie umgedreht, wenn der Sand läuft!
- Timer umdrehen passiert „in Null-Zeit“

❖ Diskussionen

- Falls pausiert werden muss (z. B. für eine Diskussion): Alle Timer auf die Seite legen

Spielablauf (4 Runden)

❖ Spielbeginn

- In Privileg-Reihenfolge stellt jeder einen Grande-Worker in ein Aktionsfeld auf der unteren Reihe
- In Privileg-Reihenfolge stellt jeder einen Standard-Worker in ein Aktionsfeld auf der unteren Reihe – Stellregeln beachten!
- Timer umdrehen

❖ Runden

- Stets nur **eine** Aktion zurzeit!

■ Worker-Aktionen

Grüne/purpur Bereiche

- Worker auf den Aktionsgebieten (sowohl obere als auch untere Felder) bewegen [hin oder weg] (**ohne** Timer) und Aktionen ausführen (**mit** Timer) – in Abhängigkeit der Timer-Status

- Sobald die Ausführung begonnen hat, kann sie auch nach Fortbewegen des Timers zu Ende geführt werden

- **Keine** Aktion **muss** ausgeführt werden

- Aktionen, die Kosten beinhalten müssen **zuerst** bezahlt und dann ausgeführt werden
 - 2 Gold bzw. 4 Militär bzw. nichts

- Ggf. Charakter-Fähigkeiten berücksichtigen

- **Standard-Worker nicht** auf **fremde** besetzte Felder setzen (Grande Worker sehr wohl)
 - Gilt nicht für untere Belohnungs-Felder

Schwarzer Bereich

- Auch besetzte Felder dürfen von Standard-Workern besetzt werden

- Offene oder verdeckte Provinz-Karte nehmen und unter einen **beliebigen** Bereich (ggf. unter andere Karten) auf dem Spieler-Plan legen; dabei die Karte so drehen, dass die **Farbe** des Icons mit der Farbe der Aussparung übereinstimmt

- Die Anzahl der Karten pro Aussparung ist nicht beschränkt, muss aber während der Versammlung auf 2 pro Aussparung (durch Ablage) begrenzt werden
- Eine **offene** Karte **kann** durch eine neue gezogene auf dem Spielplan ersetzt werden

■ Timer-freie Aktionen

□ Timer umdrehen

- Purpur Bereich: Zeitmarker entfernen
 - Letzter Marker ⇒ Versammlung

□ Strategem spielen

- Ggf. Kosten zahlen und Karte in den Ablagebereich auf dem Spieler-Plan

□ Strategems aufnehmen

- 5 Kultur bezahlen und alle Strategems wieder aufnehmen

□ Offene Provinzkarte auffüllen

□ Errungenschaft beanspruchen

- Sobald jemand alle Ressourcen und Stimmen, die mit der oberen Hälfte der derzeitigen Errungenschaftskarte übereinstimmen, gesammelt hat, wird der achteckige Errungenschaftsmarker auf ein freies Feld der Karte gelegt
 - Falls der legendäre Errungenschaftsmarker noch auf der Karte liegt, darf dieser und der entsprechende Siegpunkt genommen werden
 - Falls der Marker genommen wurde oder man diesen nicht will, erhält man die unten gezeigte Belohnung
 - Es darf nur ein Marker pro Runde genommen werden – während der Versammlung

□ Versammlung einberufen

- Muss nach dem letzten Zeitmarker angekündigt werden
- Es werden keine Timer mehr umgedreht und alle

können weiter Aktionen ausführen, bis alle übereinstimmen fertig zu sein

- Falls mehrere als Letzter agieren wollen, gilt die Prestige-Reihenfolge

❖ Versammlung

- Keine Aktionen der Spieler, inkl. Worker bewegen oder Strategemkarten spielen

- Ausnahme: Provinzkarten verteilen

- Privileg-Marker nach Stimmenanzahl neu arrangieren und alle Stimm-Marker ablegen

- Bei Gleichheit: In umgekehrter Reihenfolge der derzeitigen Position

- In Reihenfolge der Position auf der Privileg-Leiste erhält jeder eine Versammlung-Belohnungskarte

- Karten werden nicht aufgefüllt
- 1. Position erhält 2 beliebige (außer legendär) zusätzliche Siegpunkte

- 2. und 3. Position erhalten 1 beliebigen (außer legendär) zusätzlichen Siegpunkt

- Die Belohnung auf dem unteren linken Eckfeld ist für alle Spieler verfügbar

- Grande Worker Belohnung tritt sofort in Kraft

- Karte wird umgedreht und darf **diese** Versammlung nicht mehr gewählt werden

- Karten mit Blitz (⚡ **roter Rand**) treten sofort in Kraft und kommen dann aus dem Spiel

- Karten mit Stern (* **blauer Rand**) sind permanente Strategem Karten und kommen zu den anderen eigenen Strategem Karten

- Während der 4. Versammlung sind die End-Belohnungskarten verfügbar (Pokal-Symbol). Nach Bezahlung und Belohnung kommt die Karte aus dem Spiel
 - Legendärer Siegpunkt darf nicht genommen werden, falls schon einer vorhanden ist

- Karten unter den Spieler-Aussparungen auf 2 beschränken

- Falls nicht die 4. Versammlung:
 - Grande Worker Karte zurückdrehen

- Nicht gewählte Karten aus dem Spiel und 5 neue austeilen

- Offene Provinzkarten aus dem Spiel und 4 neue austeilen

- Alle erhalten ihren Errungenschaftsmarker aus der letzten Runde

- Errungenschaftskarte aus dem Spiel, neue aufdecken und Errungenschaftsmarker darauflegen

- Zeitmarker zurücklegen

- Worker bewegen oder platzieren, Konflikte in Prestigereihenfolge auflösen – Timer beachten!

- Warten bis Timer durchgelaufen sind und umdrehen

Fortgeschrittene Variante

❖ Allgemeines

- Müssen nicht für alle Spieler gelten

❖ Worker Platzierung

- Nicht mehr als einen eigenen Worker ins gleiche obere Feld
- Alle anderen Platzierungsregeln gelten weiterhin
- Diese Regel gilt nicht für die unteren Belohnungsfelder

❖ Ruhm

- Siegpunkte gibt's auch am Ende der Leiste: Je 1 Ruhmpunkt darstellen (Würfel in entsprechender Farbe)
- Dadurch werden Ressourcen in dieser Farbe reduziert
 - Gilt nicht für legendäre Siegpunkte
- Bei unentschieden gelten zuerst die Anzahl der Ruhmespunkte und dann (nur noch) die Prestigepunkte

Erklärung der Aktionsfelder und Karten

❖ Belohnungen



beliebig bezahlen bzw. nehmen



1 Worker aus einer Reihe mit Timer entfernen; kann wieder benutzt werden



Alle Ressourcen und Stimmen aus dem Produktions-Icon auf dem Spieler-Plan



Provinz „erobern“



Alle abgelegten Strategemkarten wieder aufnehmen

❖ Strategemkarten und Versammlungs-Belohnungskarten



Sofort 1 Standard-Worker in einen Grande Worker umtauschen und den Standard-Worker aus dem Spiel nehmen



Zahlen der oben angezeigten Kosten (5 verschiedene Karten) und einen zusätzlichen Worker nehmen



Nicht aus dem Spiel nehmen, sondern neben den Spieler-Plan legen. Während der Versammlung darfst du 3 Provinzkarten pro Ausparung besitzen. Diese Karte darf kein zweites Mal genommen werden



Genau 1 Siegpunkt (nicht den legendären) in einen anderen konvertieren



Spielen bei einer Worker-Aktion im grünen oder purpur-farbenen Bereich: Keine 2 Gold bezahlen



Beliebige Kombination von 10 Ressourcen bezahlen, um 1 legendären Siegpunkt zu bekommen. Darf nicht genommen werden, falls schon ein legendärer Siegpunkt vorhanden ist



Einige Provinzkarten sind unterschiedlich gefärbt: Jedes Produktions-Icon gibt die gleiche Art der Belohnung.