

Spielmaterial

❖ Spielbrett

- Prestige-Punkt-Leiste
- Mausoleum-Platten-Felder
- Aufseher-Leiste
- Spielzug-Leiste
- Benötigte Dachziegel (für A-C)
- Benötigte Farben (für A-C)
- Hauptbaugrube
 - 24 Felder für Krieger
 - Sektionen
 - A: Bogen- und Armbrustschützen
 - B: Streitwagenfahrer und Hellebardenträger
 - C: Ritter und Infanteristen
- 2 Paare Bauplättchen-Felder
- Ausrüstungskarten-Platzhalter

❖ Karten

- 96 Arbeiter
- 24 Ausrüstungen
- 8 Referenz-Karten

❖ Marker

- 12 Kaiser-Ersuchen
- 8 Spieler-Scheiben

❖ Figuren

- 8 Meister-Bauer
- 36 Terrakotta-Krieger
 - 12 Braune Roh-Krieger
 - 24 Bemalte Krieger
- 1 Premier-Minister

❖ Material

- 30 Lehm-Blöcke
- 24 Farb-Plättchen
- 4 Bau-Plättchen
- 8 Kaiser-(Beauftragten-)Siegel
- 28 Mausoleum-Platten
 - 4 Start-Platten
 - 16 Bonus-Platten
 - 8 Spiel-Ende-Platten

❖ Sonstiges

- 6 Armee-Formations-Platten
- 25 Münzen
 - 5 Gold: Wert 3
 - 20 Silber: Wert 1

Spielaufbau

❖ Spielbrett

- Ausrüstungskarten mischen und verdeckt neben das Spielbrett
 - 4 Karten offen von links nach rechts anlegen
- Kaiser-Ersuchen mischen und neben das Spielbrett
 - 4 Marker auf die **4 Markierungen** offen von unten nach oben legen
- Bau-Plättchen mischen und verdeckt zufällig auf die Bauplätze legen
 - Plättchen umdrehen und Premier-Minister auf das Plättchen stellen, dessen Farbe des Kaiser-Ersuchens mit der höchsten Nummer entspricht
- 4 Mausoleum-Start-Platten offen (aufeinander) auf das erste (grün umrandete) Mausoleum-Feld setzen
- 16 Mausoleum-Bonus-Platten sortiert offen auf die nächsten 4 Mausoleum-Felder setzen:
 - Gebäude öffnen / freies Bauen
 - 2 gegen 2 tauschen
 - Ressourcen-Discount -1
 - +1 (Zusatz-)Aktion
- 8 Mausoleum-Spielende-Platten mischen und 4 (aufeinander) auf das letzte (rot umrandete) Mausoleum-Feld setzen (Bonus sichtbar)
 - Restliche zurück in die Schachtel

❖ Spieler

- Arbeiterkarten-Deck (24 Karten)
 - Mischen und verdeckt vor sich ablegen
- 2 Referenz-Karten
- 2 Spieler-Scheiben
 - 1 auf „0“ der Prestigepunkt-Leiste
- 2 Meister-Bauer
- 6 Terrakotta-Krieger
- 2 Kaiser-Siegel
- 1 Lehm-Block
- 2 Silber-Münzen
- Ältester Spieler mischt die 4 Mausoleum-Start-Platten und verteilt sie an die Spieler – dabei nicht auf die Nummern auf der Rückseite sehen

- Je nach Nummer auf den Start-Platten werden die Spielerscheiben auf die „0“ der Aufseher-Leiste gelegt: höchste Nummer nach unten, niedrigste nach oben [die *Aufseher*]
- Je nach Nummer erhalten alle 1 Farb-Plättchen:
 - 1: gelb
 - 2: rot
 - 3: grün
 - 4: blau
- Mausoleum-Startplättchen verdeckt vor sich ablegen
- Zufällig je 1 Armee-Formations-Platte auf jede Sektion der Haupt-Baugrube legen
- Je 1 rohen (braunen) Krieger auf jedes Krieger-Icon-Feld stellen
- Roh-Krieger, Lehm-Blöcke, Münzen, Farb-Plättchen, ... neben den Spielplan

Spielmaterial-Infos

❖ Sichtbarkeit

- Alle Spielinformationen – mit Ausnahme der **Spieler**-Ausrüstungskarten – sind für alle einsehbar

❖ Verfügbarkeit

- Alle Ressourcen sind unbegrenzt verfügbar, mit folgenden Ausnahmen:
 - Roh-Krieger
 - Farb-Plättchen

Spielablauf (12 Runden)

❖ Ablauf

- Das Spiel dauert 6 Züge zu jeweils 2 Runden, also insgesamt 12 Runden

❖ Züge und Runden

- In jeder Runde zieht jeder die ersten 4 Karten seines Arbeiter-Decks
- Jeder wählt 2 Karten aus und legt die anderen 2 für die zweite Runde verdeckt beiseite
- Falls jemand seine 4 Karten nicht mag, darf er **einmal und nur im ersten Zug** 1-4 Karten unter seinen Stapel legen und entsprechend viele neue von oben nehmen

■ Erste Runde

- Aufdecken der beiden gewählten Karten, wobei die Karten so **aufeinander** liegen, dass alle Nummern in der rechten oberen Ecke sichtbar sind

- In der Reihenfolge der Nummern auf den **unteren** Karten (hoch beginnt):

- Bei Gleichheit: Position auf der Aufseher-Leiste → (obere) Position auf dem Spieler-Scheiben-Stapel

- **Pflicht: Arbeiter-Aktion:** Aktion auf der **oberen** Karte ausführen **oder** 1 Farb-Plättchen in der Farbe der oberen linken Ecke der Arbeiter-Karte nehmen

- **Optional:** 1 Meister-Bauer auf ein Bauplättchen stellen (und **Bau-Aktion** ausführen)

- Aktion **muss** ausführbar sein
- Statt setzen kann auch gepasst werden und eine Silber-Münze genommen werden
- Der **erste** Spieler, der seinen Meister-Bauer auf ein Bauplättchen mit Premier-Minister stellt, erhält 1 Silber-Münze und 1 Prestige-Punkt
- Max. 5 Meister-Bauer pro **zwei benachbarter** Plättchen, wobei der Pre-

mier-Minister mitzählt, anschließend sind diese Bauplättchen gesperrt

- Vorhandene Meister-Bauer von anderen Spielern müssen mit je 1 Silber-Münze bezahlt werden
- Falls jemand die Aktion ausführen möchte, aber nicht bezahlen kann:
 - Mit allen verfügbaren Münzen zuerst die anwesenden Meister-Bauer bezahlen
 - Für jede fehlende Münze 2 Prestige-Punkte abziehen
 - Fehlende Münzen vom Vorrat an die anwesenden Meister-Bauer zahlen
 - Aktion ausführen

■ Zweite Runde

- Analog zur ersten Runde

■ Nächster Zug

- Ablage der gespielten Arbeiter-Karten
 - Ausnahme: Helfer-Karten bleiben liegen
- Zurücknehmen der Meister-Bauer
- Kaiser-Ersuchen mit der niedrigsten Nummer auf die Spielzugleiste legen
- Premier-Minister auf das Bauplättchen mit „dieser“ Farbe stellen
- Neues Kaiser-Ersuchen ziehen und auf den frei gewordenen Platz legen
- 2 Ausrüstungskarten von den beiden linken Positionen ablegen, restliche Karten nach links verschieben und neue Karten von links beginnend auf 4 ergänzen

❖ End-Prestige-Punkte (Nach Zug 6, Runde 12)

■ Farb-Mehrheiten

- Mehrheit der Anzahl der Farb-Krieger pro Sektion
 - Sektion A: 10/5/2 PP
 - Sektion B: 12/6/3 PP
 - Sektion C: 14/7/4 PP
 - Bei Gleichheiten: Punkte für die Positionen addieren und gleichmäßig

(abgerundet) verteilen

■ Ausrüstungskarten

- Für jeden Satz von 1/2/3 verschiedenen Ausrüstungskarten aus **gleichem Material** (Bronze oder Holz) gibt es 2/5/10 PP
- 3 Bonus-PP für jeden seiner Krieger, dessen Farbe übereinstimmt – sofern Buchstabe auf der Ausrüstungskarte mit der Sektion des Kriegers übereinstimmt

■ Mausoleum

- Jede nicht genutzte Bonus-Platte: 1 PP

■ Spiel-Ende-Bonus

- Falls das Ende der Aufseher-Leiste erreicht wurde: Bonus-PP der Mausoleum-Spiel-Ende-Platte

■ Ressourcen

- Pro 3 Ressourcen (Münzen, Lehm-Blöcke, Farb-Plättchen): 1 PP

❖ Gewinner

- Meiste PP → Aufseher-Leiste-Position

Details

❖ Arbeiter-Aktionen

■ **Tax Collector** (gelb)

- 2 bzw. 3 bzw. 4 Münzen nehmen

■ **Craftsmen** (rot)

- 1 bzw. 2 bzw. 3 Lehm-Blöcke nehmen

■ **Miner** (blau)

- 1 bzw. 2 Farb-Plättchen der angegebenen Farbe(n)

■ **Helper** (grün)

- Angezeigten Gehilfen nehmen. Karte bleibt bis zum Spielende vor dem Spieler liegen und kann jede Runde genutzt werden

- Je nach Zug, in dem die Karte genutzt wird, erhält man die angegebenen PP (0-6)

Ceramist

- 1 Extra-PP beim Erbauen eines Kriegers

Accountant

- 1 Extra-Silber-Münze bei Nutzung des *Tax Collectors*

Administrator

- 1 Extra-Lehm-Block bei Nutzung des *Craftsmen*

Emmisary

- Beim Vorwärtsbewegen auf der Aufseher-Leiste, darf 1 Ressource (Münze, Lehm oder Farbe) gegen 1 des Vorrats ausgetauscht werden

Scientist

- 1 Lehm-Block weniger beim Erbauen eines Kriegers zahlen

Officer

- 1 Silbermünze weniger beim Herstellen einer Ausrüstung zahlen

❖ Bau-Aktionen

■ **Workshop** (gelb)

- 1 neuen Krieger erschaffen
- Je nach Sektion 2, 3 oder 5 Lehm-Blöcke zahlen, einen Roh-Krieger aufstellen und ggf. den Bonus lt. Feld-Icon nehmen
- Optional: Einen der beiden Kaiser-Siegel unter den Krieger legen, um diesen vor dem Anmalen durch andere Spieler zu schützen

- Das Siegel bleibt bis zum Spielende dort liegen

■ **Lab** (rot)

- 1 Krieger anmalen
- Pro Spiel maximal 6 Krieger
- Je nach Sektion die erforderlichen Farb-Plättchen abgeben und den rohen Krieger gegen einen eigenen austauschen
 - Sektion A: 1 angegebene und 1 beliebiges Farb-Plättchen
 - Sektion B: 2 Beide angegebene Farb-Plättchen
 - Sektion C: 2 Farb-Blöcke der angegebenen Farbe
- Krieger mit Kaiser-Siegel sind geschützt
- 1 PP pro Krieger der eigenen Farbe in einer (auch Sektionsübergreifenden) Gruppe (alle rechtwinklig zu einander benachbarten Krieger)
 - Ein einzelner Krieger bildet auch eine Gruppe

■ **Armory** (grün)

- 1 Ausrüstung erstellen
- 1 Ausrüstungskarte nehmen und die angegebenen Münzen zahlen
- Karte verdeckt vor sich ablegen
- Ausrüstungskarten **nicht** nachfüllen
- Ggf. den angezeigten Lehm-Bonus nehmen

■ **Palace** (blau)

- Aufseher 1 Feld weiterbewegen
- Ggf. oben auf einen vorhandenen setzen
- Mausoleum-Platte entsprechend der Position nehmen und neben vorhandenen legen

❖ Mausoleum-Platten

- Allgemeines
 - Bonus-Platten können nur einmal während des Spiels genutzt werden – auch sofort nach dem Nehmen, auch mehrere Platten pro Runde
 - Nach Nutzung Platten umdrehen
 - Die letzten 4 Platten (End-Spiel-Platten) zeigen PP-Ziele bei Spielende
 - Nach Erreichen der letzten Aufseher-Position werden alle

verfügbaren Platten genommen, eine ausgewählt und die restlichen wieder zurückgelegt

■ **Bonus-Platten**

Open Building / Free Building

- Entweder einen Meister-Bauer trotz Sperrung setzen **oder** ein Gebäude, ohne zu zahlen betreten

Market 2 ↔ 2

- Zwei beliebige Ressourcen (Münzen, Lehm oder Farben) gegen zwei aus dem Vorrat tauschen

Discount -1 Resource

- Einen Lehm-Block weniger für die Krieger-Erschaffung zahlen (kann mit dem *Scientist* kombiniert werden) **oder** 1 Münze weniger zur Erschaffung einer Ausrüstung zahlen (kann mit dem *Officer* kombiniert werden) **oder** 1 Farb-Plättchen weniger beim Anmalen eines Kriegers bezahlen

+1 Action

- Eine zusätzliche (der vier verfügbaren) (Bau-)Aktion - ohne den Meister-Bauer zu nutzen - ausführen
- Entweder einen Meister-Bauer trotz Sperrung setzen **oder** ein Gebäude - ohne zu zahlen - betreten
- Platz-Restriktionen müssen nicht beachtet werden
- Münzen müssen nicht an andere Spieler gezahlt werden

■ **End-Spiel-Platten**

- 1 PP pro nicht genutzte Ressource (max. 15 PP)
- 1 PP pro 10 PP bei Spielende
- 3 PP pro ungenutzter Mausoleum-Platte (zusätzlich zu den „üblichen“ ungenutzten Boni)
- 2 PP pro bemalten eigenen Krieger
- 2 PP pro gespielten *Helper*
- 6 PP bei Spielende
- 5 PP pro Gebiets-Mehrheit (auch bei Gleichstand)
- 4 PP pro identisches Ausrüstungs-Paar