

Spielmaterial

❖ Spielplan

- Hof
- Runden-Leiste
- Belohnungs-Leiste
- Belohnungs-Tabelle
- Siegpunkt-Leiste
- 5 Regionen, nummeriert
- 3 Mauer-Standorte
- Aufträge
 - 2 Sektionen mit jeweils 1 Feld für Mauer-, Palast- und Gouverneur-Plättchen

❖ Komponenten

- 4 Spieler-Pläne
 - A: leere Symbole; alle identisch
 - B: ausgefüllte Symbole; individuell
- 5 Bereiche entsprechend den 5 Regionen
 - Oberer Bereich: Gouverneure
 - Unterer Bereich: Arbeiter
- Karten
 - Vorderseite
 - Fähigkeit
 - Auslöse-Aktion
 - Bonus
 - Aktivierungs-Wert: 1-120
 - Aspekt
 - Schrift (elfenbein): 1-40
 - Währung (orange): 41-80
 - Justiz (braun): 81-120
 - Rückseite
 - Aspekt
 - Oben: Wertebereichs-Symbol
 - Muss **stets sichtbar** sein
 - Unten: Aktivierungs-Wertebereich
- Arbeiter
- Mauerteile
- Aufträge
- Runden-Stein
- Gouverneure
- Mauern
- Paläste
- Status-Steine
- Unruhe-Würfel
- Offizielle-Würfel
 - Militär: rot
 - Zivil: grau
 - Inspektor: weiß
- Punkte-Markierer
- Vereinigungs-Marker in elfenbein, orange und braun
 - Große: 3 Punkte
 - Flache: 1 Punkt

❖ Begrenzung

- Arbeiter sind unbegrenzt vorhanden, d. h. ggfs. „ersetzen“
- Alle anderen Komponenten sind limitiert

Spielaufbau

❖ Tisch

- Spielplan
- Karten in 3 separate Stapel sortieren, mischen und verdeckt neben den Spielplan
- Runden-Marker auf 1
- 3 **große** Vereinigungs-Marker neben den Hof-Bereich
- 6 Mauer-Plättchen mischen und auf die 6 Mauer-Felder legen (zufällige Seite oben)
- 4 Mauer-Aufträge mischen und je 1 aufgedeckt auf die zugehörigen 2 Felder (Nicht auf die Symbole legen), restliche Aufträge zurück
- Analog mit den Palast- und Gouverneur-Aufträgen verfahren
- Arbeiter und (kleine) #(Spieler)×3 Vereinigungs-Marker neben den Spielplan

❖ Spieler

- Farbe wählen
- 8 Statussteine
- 8 Gouverneure
- 6 Paläste
- 5 Mauern
- 5 Unruhe-Würfel
- Je 5 weiße, graue und rote Offizielle-Würfel
- Start-Spieler bestimmen
- Jeder legt 1 Statusscheibe auf die Belohnungs-Leiste

- Start-Spieler aufs oberste Feld
- Andere Spieler zufällig darunter
- Jeder legt eine Statusscheibe auf die 0 der Siegpunktleiste
 - Siegpunktsymbole in **schwarz** ⇒ Siegpunkte bei Spielende
 - Siegpunktsymbole in **rot** ⇒ Siegpunkte sofort
- Restliche 6 (2×3) Statusscheiben in die Nähe des Aufträge-Bereiches legen
- Jeder nimmt einen Spieler-Plan (alle A oder B)
 - **Spielerpläne B-Änderungen**
 - Jeder legt seine Statusscheibe auf die 15 der Siegpunktleiste
 - Start-Spieler bietet 1+ Siegpunkte für erste Wahl des Spielplanes. Im Uhrzeigersinn bietet jeder mehr oder passt. Höchstbieter verliert seine Siegpunkte und wählt ein Spielplan
 - Nächster Spieler nach Gewinner der vorigen Auktion (Uhrzeigersinn) startet die nächste Bietrunde. (Minimum-Gebot ist stets 1)
- Jeder legt 3 Offizielle lt. Spielerplan in Bereich 1 in den Gouverneur-Bereich

5 Runden

❖ Karten ziehen

- Von jedem der 3 Stapel je 2 Karten ziehen

❖ Karten spielen

- Beginnend mit dem Startspieler spielt jeder 1 Karte und führt 1 Aktion aus, bis alle Karten gespielt sind
- **Vereinigungs-Aktion**
 - Karte hinter eine der 5 Regionen des Spielerplans legen (halb hinter den Spielplan bzw. hinter bereits liegende Karten, sodass nur die obere Kartenhälfte sichtbar ist)
 - **Maximal** 3 Karten pro Region
 - n-te Karte in der Region gespielt ⇒ n **flache** Vereinigungsmarker aus dem allgemeinen Vorrat in der Farbe der gerade gespielten Karte vor sich ablegen
 - Für jeden nicht mehr vorhandenen Marker im Vorrat sofort je 1 Siegpunkt vorrücken
 - Mit den schwarzen Unruhe-Würfeln wird in jeder Region auf den Unruhe-Leisten der jeweilige Stand markiert
 - Pro Unruhe-Steigerung wird der Würfel nach rechts geschoben bzw. – für die 1. Unruhe – neu platziert
 - Für die 2. [3.] gespielte Karte in einer Region erhöht sich die Unruhe um 1 [2]
 - **Eine Aktion, die den Unruhe-Würfel aus dem letzten Feld hinausschieben würde, darf nicht ausgeführt werden**
 - Je nach Unruhe-Stand können bestimmte Aktionen (⊖) nicht ausgeführt werden

■ Hof-Aktion

- Karte in den Hofbereich auf den Spielplan – offen auf bereits liegende – legen
- Anschließend **muss** eine **beliebige** (ausführbare) der 6 möglichen Hof-Aktionen ausgeführt werden
 - **Mauer bauen**
 - Mauer aus dem Vorrat auf einen freien Mauer-Bereich stellen
 - Nur 1 Mauer **pro** Sektion (bestehend aus 3 Bereichen) **pro** Spieler
 - Je nach Anzahl der abgebildeten (1-3) parallelen Mauern-Feldern 1-3 Arbeiter aus **unterschiedlichen** Regionen vom Spieler-Plan zurück in den Vorrat
 - **Palast bauen**
 - Unruhe-Stand beachten (Bau-Verbot)
 - 2 Arbeiter von der „Bau“-Region und 1 Arbeiter einer anderen Region zurück in den Vorrat
 - 1 Palast vom Vorrat auf ein freies Palast-Symbol der Bau-Region stellen

- 1 **großen** Vereinigungs-Marker vom Spielbrett nehmen – sofern vorhanden
- Siegpunkte in Höhe der Anzahl **aller** Karten auf dem Spieler-Plan

● Arbeiter anheuern

- 1-2 Arbeiter in **einer** Region
- Für jeden Offiziellen (freie Umordnung beachten) in der Arbeiter-Region 1 Arbeiter in den Arbeiter-Bereich der **selben** Region stellen
- Unruhe-Würfel dieser Region um 1 weiterrücken – unabhängig von Anzahl der Arbeiter (Unruhe-Maximum beachten)

● Offizielle neu zuordnen

- 1-3 Zuordnungspunkte nutzen, um Offizielle neu zuzuordnen
- 1 Zuordnungspunkt pro Offiziellen – aufgeteilt auf mehrere oder nur für einen
 - Gouverneurs-Bereich einer Region → Gouverneurs-Bereich einer **benachbarten** (durch **Mauer** getrennte Regionen sind **nicht** benachbart) Region
 - Arbeiter-Bereich einer Region → Arbeiter-Region einer **benachbarten** (durch **Mauer** getrennte Regionen sind **nicht** benachbart) Region in ein **freies Kästchen**
 - Falls kein Kästchen frei ist, darf der Offizielle für einen weiteren Zuordnungspunkt weiter bewegt werden
 - Arbeiter-Bereich einer Region → Gouverneurs-Bereich der **selben** Region
- 0 Zuordnungspunkte
 - Gouverneurs-Bereich einer Region → Arbeiter-Bereich der **selben** Region
 - **Jederzeit während des eigenen Zuges möglich**

● Offiziellen rekrutieren

- 1 bel. Offiziellen aus dem Vorrat in einen bel. Gouverneurs-Bereich seines Spieler-Plans legen

● Gouverneur errichten

- 3 Offizielle (1 **jeder** Farbe) aus dem Spieler-Plan zurück in den Vorrat
- 1 Gouverneur aus dem Vorrat in die selbe Region auf dem Spielplan in ein freies Bonus-Feld oder neben die Bonus-Felder stellen
- Unruhe-Würfel auf dem Spieler-Plan **dieser** Region zurück in den Vorrat
- (Freiwillige) Bonus-Aktionen
 - Sofort 1-4 Zuordnungspunkte für Neu-Zuordnungen nutzen
 - Sofort 1 Offiziellen vom Vorrat in den Gouverneurs-Bereich des Spieler-Plans einer beliebigen Region stellen
 - Sofort 4 Siegpunkte

- Anschließend **können** die Auslöse-Funktionen einer oder mehrerer Karten des Spieler-Plans in beliebiger Reihenfolge genutzt werden, um die entsprechenden Boni zu erhalten

- Es müssen **drei** Bedingungen erfüllt sein:
 - Aktivierungs-Nummer der **gespielten** Karte muss ggf. größer oder kleiner als die vorher gespielte sein (X kann beliebig gewählt werden)
 - Die **vorher** auf dem Spielbrett ausgeführte Hof-Aktion muss mit den Auslöse-Aktionen der Karten des Spieler-Plans **übereinstimmen**
 - Der Unruhe-Würfel darf nicht im letzten Feld der Unruhe-Leiste der zu nutzenden Karte liegen
- Die Auslöse-Aktionen bewirken die folgenden Boni:
 - Hof-Aktion **Mauer bauen**, **Palast bauen** oder **Arbeiter anheuern** ⇒ gespielte

Karte muss eine **höhere** Aktivierungsnummer besitzen

- Hof-Aktion *Offiziellen rekrutieren* oder *Gouverneur errichten* ⇒ gespielte Karte muss eine **niedrigere** Aktivierungsnummer besitzen
- Hof-Aktion *Offizielle neu zuordnen* löst **keine** Karten-Fähigkeit aus

❖ Vereinigungs-Belohnungen

- In der Reihenfolge Schrift (elfenbein) → Währung (orange) → Justiz (braun) erhält der Spieler mit den meisten Vereinigungs-Markern eine Belohnung lt. Belohnungs-Tabelle
 - Reihe: Aspekt
 - Spalte: Spiel-Runde
- Jeder addiert die Summe seiner Marker
 - Bei Gleichheit: Statusscheibe in der Belohnungsleiste (oben → unten) → Statusscheibe in der aktuellen Runde (oben → unten)
- Spieler mit dem höchsten Wert nimmt entweder die Belohnung an (sofern er sie ausführen kann) oder passt
 - Annahme: Alle Marker des jeweiligen Aspektes zurück in den Vorrat bzw. aufs Spielfeld (3er Marker), Belohnung nehmen und Statusscheibe auf das Belohnungsfeld setzen
 - Belohnungen (alle **nicht** erwähnten Regeln **müssen** beachtet werden):
 - 1 Offizieller aus dem Vorrat in den Gouverneurs-Bereich der **angegebenen** Region auf den Spieler-Plan
 - 2 rote/graue Offizielle aus dem Vorrat in den Gouverneurs-Bereich der **angegebenen** Region auf den Spieler-Plan
 - 2 Arbeiter aus dem Vorrat in den Arbeiter-Bereich der **angegebenen** Region auf den Spieler-Plan (**Keine** Unruhe-Steigerung)
 - 1 Gouverneur ohne Abgabe der Offiziellen in einer der angegebenen Regionen errichten
 - 1 Mauer ohne Abgabe von Arbeitern errichten
 - 1 Palast ohne Abgabe von Arbeitern errichten und **keinen** Vereinigungs-Marker nehmen
 - Passen: Keine Änderungen ⇒ Spieler mit dem zweit-höchsten Wert kann annehmen oder passen ...
 - Anschließend kommen alle Statusscheiben in „Gleichheits-Auflösung“ zurück auf die Belohnungsleiste
 - Neuer Startspieler: Oberste Scheibe
 - 1-4 Runde: Rundenmarker weiter setzen
 - Runde 5: Spielende

❖ Aufträge

- **Auftrags-Erfüllung kann nach Zugende oder nach Annahme einer Vereinigungs-Belohnung angezeigt werden**
- Für jeden erfüllten Auftrag wird eine Statusscheibe in den ersten freien Kreis gelegt
 - Nur 1 Scheibe **pro** Spieler **pro** gleichem Auftrag
- **Minimum**-Anforderung für einen Auftrag: 1 zugehörige Figur (Gouverneur, Palast bzw. Mauer) in **jeder** der angegebenen Lokationen auf dem Spielplan

Spielende und Schlusswertung

❖ Gouverneur-Mehrheit in jeder Region

- $9 + \#(\text{eigener Gouverneure}) \times 3$ Siegpunkte
 - Bei Gleichheit: Punkte werden geteilt (abgerundet)

❖ Vereinigungs-Marker-Mehrheit (pro Aspekt)

- Schrift-Marker: 5 Siegpunkte
- Währungs-Marker: 6 Siegpunkte
- Justiz-Marker: 7 Siegpunkte
 - Statusscheiben werden **nicht** bewegt
 - Bei Gleichheit: Belohnungsleiste von oben nach unten

❖ Statusscheiben in den Auftrags-Sektionen

- 1 Scheibe pro Sektion: Siegpunkte unter der Scheibe
- 2 Scheiben pro Sektion: Siegpunkte unter den beiden Scheiben $\times 2$
- 3 Scheiben pro Sektion: Siegpunkte unter den beiden Scheiben $\times 3$

❖ Mauern auf dem Spielplan

- Je nach Position der Mauer (1, 2 oder 3 parallele Mauerabbildungen) und Zutreffen des abgebildeten Kriteriums
- 1-3 pro Region ohne Unruhe-Würfel
- 1-3 pro Region mit $\#(\text{Offizieller [bel. Bereich]}) \geq \text{Unruhe-Level}$
- 2-4 pro Region mit 1+ grauem/rotem/weißem Offiziellen
- 5/10/17 - $\#(\text{Unruhe-Würfel in allen Regionen})$
- 2-4 pro 3er Satz verschieden-farbiger Karten (unabhängig von der Region)
- 2-4 pro Region mit 3 Karten
- 1-3 pro Region mit 2+ gleich-farbiger Karten
- 1-3 pro Region mit 1+ orange/braun/elfenbein Karte

Boni und Fähigkeiten

❖ Karten-Boni

- Bel. Vereinigungs-Marker aus dem Vorrat nehmen oder – falls keiner vorhanden ist – 1 Siegpunkt nehmen
- 2 Zuordnungs-Punkte nutzen
- Angegebene Siegpunkte nehmen
- 1 Arbeiter aus dem Vorrat in den Arbeiter-Bereich der selben Region
- Siegpunkte in Höhe der Anzahl der Gesamt-Karten auf dem Spieler-Plan in der angegebenen Farbe
- Unruhe-Würfel in einer bel. Region um 1 Stufe verringern
- Unruhe-Würfel in der selben Region um 1 Stufe verringern
- 1 Arbeiter einer bel. Region in eine angrenzende versetzen
- 1 Offizieller der angegebenen Farbe vom Vorrat in den Gouverneurs-Bereich der selben Region

❖ B-Seiten-Spieler-Plan-Fähigkeiten

- (1)
 - Aktion „*Arbeiter anheuern*“ (1+ Offizieller im Arbeiter-Bereich) erlaubt Anheuern eines zusätzlichen Arbeiter in der selben Region, anschließend darf 1 Zuordnungs-Punkt genutzt werden
 - Aktion „*Gouverneur errichten*“ erlaubt Versetzung eines Arbeiters in eine benachbarte Region
- (2)
 - Aktion „*Mauer bauen*“ oder „*Offiziellen rekrutieren*“ erlaubt Nehmen eines Vereinigungs-Markers aus dem Vorrat oder – falls keiner vorhanden ist – 1 Siegpunkt
- (3)
 - Aktion „*Offizielle neu zuordnen*“ oder „*Mauer bauen*“ erlaubt Reduzierung der Unruhe in einer bel. Region um **dann** einen Arbeiter in diese Region zu setzen
- (4)
 - Aktion „*Offiziellen rekrutieren*“ erlaubt Nutzung 2 Zuordnungs-Punkte
 - Aktion „*Gouverneur installieren*“ erlaubt Bewegung eines bel. Gouverneurs auf dem Spielplan in eine offene benachbarte Region ohne Boni zu nehmen oder Unruhe zu verringern