



504

„Wir haben es wirklich geschafft!“ Die beiden Wissenschaftler konnten es immer noch nicht fassen... aber vor ihnen schwebte der Beweis.

Der gigantische Schacht war voller Globen! Über und unter ihrem Balkon schwebten 504 kleine Welten, exakt die Anzahl, die sie im Buch der Welten postuliert hatten.

Wie einfach es doch nach harten Jahren der Forschung und Entwicklung erschien. Ein Buch mit neun Blättern, jeweils zerschnitten in drei Teile... nur auf diese Weise ließen sich fundamentale Gesetze für Hunderte von Welten beschreiben!

Natürlich hatten die beiden Wissenschaftler alle Anweisungen zur Verwendung des Buchs der Welten in einer weiteren Anleitung hinterlegt. Jetzt konnten sie endlich mit ihren Beobachtungen beginnen.

Die Anleitung

Diese Anleitung und das Buch der Welten liegen nun in euren Händen. Ihr könnt euch mit der bestmöglichen Hilfe in das Abenteuer stürzen, 504 Welten zu erforschen, sprich 504 verschiedene Spiele auszuprobieren, die in einer einzigen Schachtel enthalten sind.

Wir haben dafür neun Module entwickelt, die ihr in beliebigen Kombinationen von jeweils drei verschiedenen Modulen zu Welten (Spielen) zusammensetzen könnt. Das Buch der Welten ermöglicht es euch, auf einfache Weise die Module einer Welt so aufzuschlagen, dass ihr die vollständigen Regeln dieser Welt auf einem Blick vor euch habt.

Das Schöne beim Lernen von **504**: Für jedes einzelne Spiel benötigt ihr nur einige Spielregeln, wie ihr gleich zu Beginn dieser Anleitung sehen werdet, nämlich im Spiel „Die Welt der fahrenden Pioniere mit Hang zum Individuellen“. Dieses Einstiegsspiel besteht aus den Modulen „1“, „2“ und „3“ und wird deshalb kurz „Welt 123“ genannt. Wenn ihr gleich losspielen wollt, schlagt die Seiten 4 & 5 auf.

Wenn ihr allerdings mit dem Konzept von **504** beginnen möchtet, fangt mit den Seiten 6 & 7 an. Auf diesen Seiten erklären wir euch die allgemeinen Spielregeln, also das Grundgerüst für alle 504 Welten.

Wir wünschen euch richtig viel Spaß mit **504**!

Friedemann Friese und Henning Kröpke

Das Inhaltsverzeichnis

Wir haben die Spielanleitung von **504** in mehrere Abschnitte gegliedert, um euch einen möglichst einfachen Einstieg in all die Möglichkeiten zu geben, die dieses Spiel bietet.

S. 2-3 Das Spielmaterial

S. 4-5 Das erste Spiel: „Die Welt der fahrenden Pioniere mit Hang zum Individuellen“ (Welt 123)

S. 6-7 Die allgemeinen Spielregeln für **504**

S. 8-9 Die Einführung in das Buch der Welten

S. 10-11 Das Modul 1: Transport

S. 12-13 Das Modul 2: Wettlauf

S. 14-15 Das Modul 3: Privilegien

S. 16-17 Das Modul 4: Militär

S. 18-19 Das Modul 5: Entdecken

S. 20-21 Das Modul 6: Straßen

S. 22-23 Das Modul 7: Mehrheiten

S. 24-25 Das Modul 8: Produktion

S. 26-27 Das Modul 9: Aktien

S. 28 Anhang 1: Die Spielpläne

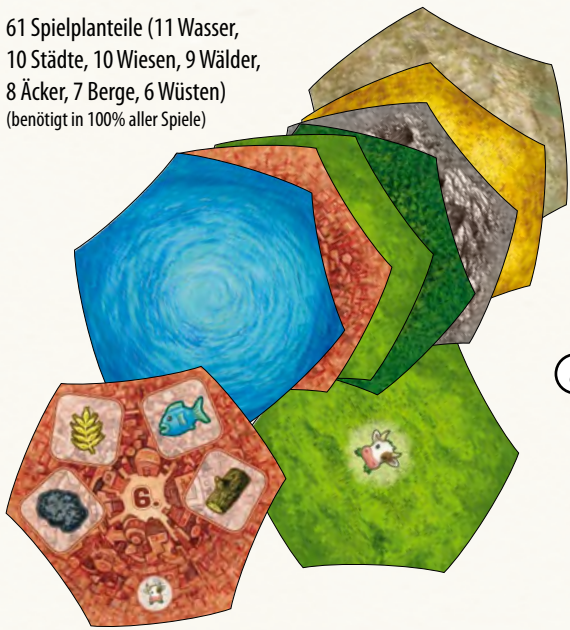
S. 29 Anhang 2: Die gesamte Rundenübersicht

S. 30-31 Anhang 3: Die Übersicht aller Privilegien aus Modul 3

S. 32 Die Ludosophen

Das Spielmaterial

- ① 61 Spielplanteile (11 Wasser, 10 Städte, 10 Wiesen, 9 Wälder, 8 Äcker, 7 Berge, 6 Wüsten) (benötigt in 100% aller Spiele)



- ② 48 Waren (11 Vieh, 10 Holz, 10 Fisch, 9 Getreide, 8 Erz) (benötigt in 41,7% aller Spiele)



- ③ 30 Abdeckmarker (benötigt in 22,2% aller Spiele)



- ⑧ 66 Privilegien (je 2x pro Sorte) (benötigt in 33,3% aller Spiele, aber gewisse Karten nur in 2,8% aller Spiele)



- ⑨ 5 Hauptquartiere (je 1x in vier Spielerfarben, 1x orange für die fünfte Aktiengesellschaft) (für die Spieler benötigt in 100% aller Spiele, für die fünfte Gesellschaft in 22,2% aller Spiele)



- ⑭ 135 Bewohner (je 30x in vier Spielerfarben, 15x orange für die fünfte Aktiengesellschaft) (für die Spieler benötigt in 95,2% aller Spiele, für die fünfte Gesellschaft in 19,8% aller Spiele)



- ⑮ 1 Aktienkursstabelle/Warenpreistabelle (benötigt in 41,7% aller Spiele)



- ⑰ 100 Siegpunktplättchen (10x 10 SP, 20x 5 SP, 25x 2 SP, 45x 1 SP) (benötigt in 38,9% aller Spiele)



- ⑳ 3 Würfel (benötigt in 50,0% aller Spiele)



- ㉒ 8 Stadtwehren (benötigt in 30,6% aller Spiele)



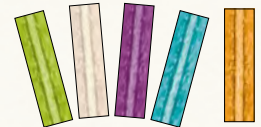
- ㉔ 6 Entdeckerplättchen (benötigt in 33,3% aller Spiele)



- ㉕ 30 Einkommensplättchen (je 10x „20/50“, 20x „5/10“) (benötigt in 11,1% aller Spiele)



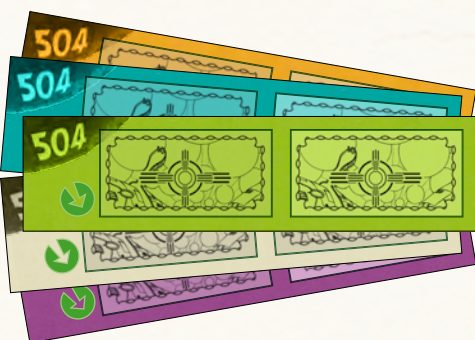
- ㉗ 90 Straßen (Je 19x in vier Spielerfarben, 14x für die fünfte Aktiengesellschaft) (für die Spieler benötigt in 33,3% aller Spiele, für die fünfte Gesellschaft in 8,3% aller Spiele)



- ㉓ 8 Kasernen (benötigt in 33,3% aller Spiele)



- ⑳ 5 Gesellschaftstableaus (benötigt in 22,2% aller Spiele)



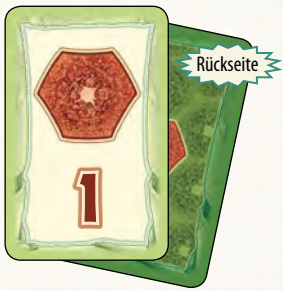
- ㉑ 5 Aktienkursmarker (je 1x in vier Spielerfarben, 1x orange für die fünfte Aktiengesellschaft) (benötigt in 33,3% aller Spiele)



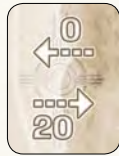
- ㉚ 45 Aktien (je 9x in vier Spielerfarben, 9x orange für die fünfte Aktiengesellschaft) (für die Spieler benötigt in 33,3% aller Spiele, für die fünfte Gesellschaft in 22,2% aller Spiele)



- ④ 10 Stadtkarten
(benötigt in 22,2% aller Spiele)



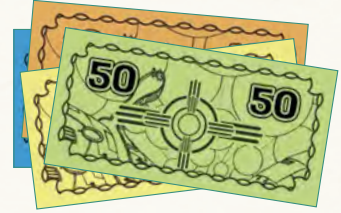
- ⑤ 1 Preismarker
(benötigt in 33,3% aller Spiele)



- ⑥ 1 Startspielerkarte
(benötigt in 53,8% aller Spiele)



- ⑦ Spielgeld (je 30x 1 Mark, 5 Mark, 10 Mark, 50 Mark)
(benötigt in 100% aller Spiele)



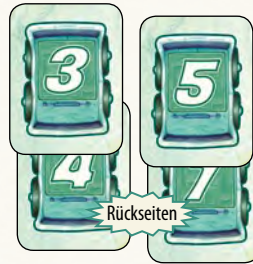
- ⑩ 5 Transportwagen
(für die Spieler benötigt in 33,3% aller Spiele, für die fünfte Gesellschaft in 5,6% aller Spiele)



- ⑪ 5 Laderaumkarten
(für die Spieler benötigt in 33,3% aller Spiele, für die fünfte Gesellschaft in 5,6% aller Spiele)



- ⑫ 10 Bewegungspunkteplättchen
(je 5x „3/4“, „5/7“)
(für die Spieler benötigt in 33,3% aller Spiele, für die fünfte Gesellschaft in 5,6% aller Spiele)



- ⑬ 135 Siedlungen (je 30x in vier Spielerfarben, 15x orange für die fünfte Aktiengesellschaft)
(für die Spieler benötigt in 100% aller Spiele, für die fünfte Gesellschaft in 22,2% aller Spiele)



- ⑰ 1 Mehrheitentabelle (Vorderseite: alle 6 Geländearten, Rückseite: ohne Wüste)
(benötigt in 52,0% aller Spiele)



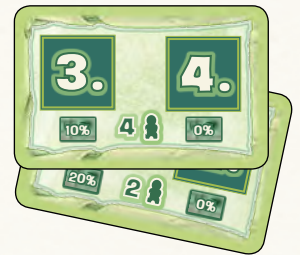
- ⑱ 30 Markierungsplättchen (je 6x in den 4 Spielerfarben, 6x orange für die fünfte Aktiengesellschaft)
(für die Spieler benötigt in 56,7% aller Spiele, für die fünfte Gesellschaft in 12,3% aller Spiele)



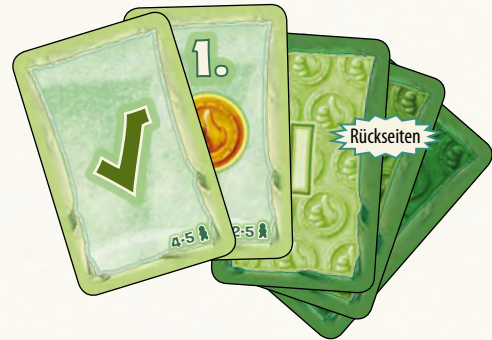
- ⑲ 30 Fabriken
(benötigt in 22,2% aller Spiele)



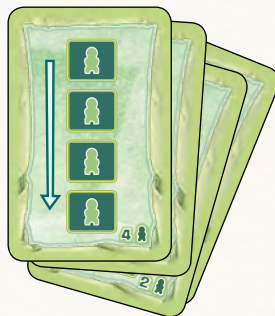
- ⑳ 3 Reihenfolgekarten
(benötigt in 57,1% aller Spiele)



- ⑳ 17 Wertungskarten (benötigt in 11,1% aller Spiele)



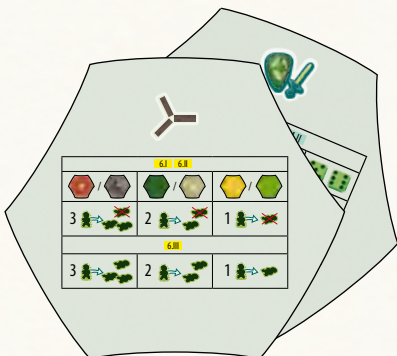
- ㉓ 4 Startkarten
(benötigt in 11,1% aller Spiele)



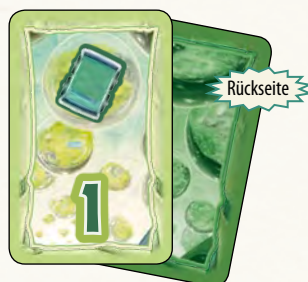
- ㉔ 40 Betriebe
(benötigt in 33,3% aller Spiele)



- ㉖ 2 Spielübersichten
(benötigt in 63,7% aller Spiele)



- ㉗ 9 Modulkarten
(benötigt zum Anzeigen von 100% aller Spiele)



- ㉘ Das Buch der Welten
(benötigt in 100% aller Spiele)



Das erste Spiel: „Die Welt der Fahrenden Pioniere mit Hang zum Individuellen“ (Welt 123)

Damit ihr sofort losspielen könnt, erklären wir euch jetzt alle Spielregeln der „Welt 123“, so dass ihr direkt eines der 504 verschiedenen Spiele kennenlernt. Wenn ihr möchtet, schlagt auch das Buch der Welten auf, so dass ihr von oben nach unten die Module 1, 2 und 3 seht und auf diese Weise parallel zum Spiel einen ersten Eindruck von dem Buch bekommt.

Wenn ihr stattdessen direkt in die Theorie eintauchen möchtet, blättert gleich auf die nächsten Seiten 6 & 7 um, wo wir euch alle allgemeinen Spielregeln für 504 erklären.

Fahrende Händler sind in dieser Welt geachtete Leute, so dass jedes Volk genau einen beschäftigt. Der Händler lässt seinen Transportwagen über Wege, Pfade und Straßen fahren. Er hat genau

im Blick, an welchem Ort welche Ware benötigt wird oder ob der richtige Zeitpunkt gekommen ist, seinen Transportwagen zu verbessern. Derjenige Händler verschafft seinem Volk das größte Ansehen, der am meisten Waren ausgeliefert hat. Und wem es dabei gelingt, jedwede Ware ans Ziel zu bringen, besitzt besonderes Prestige.

Außerdem lieben die Völker Städte, da nur dort Geld zu machen ist. Wer vor den anderen Völkern in einer Stadt ankommt und dort siedelt, wird natürlich mehr verdienen. Ebenso nutzen die Völker ihre Erfahrungen, um bei später erreichten Städten noch besser bezahlt zu werden.

Zusätzlich versuchen die Völker sich durch unterschiedliche Privilegien voneinander abzugrenzen, um eigene Vorteile zu erlangen. Der Neid auf den anderen lässt die Preise für die einzelnen Privilegien meist stabil bleiben. Denn sobald mal einer darauf verzichtet, ein weiteres Privileg zu erwerben, erhalten die anderen Völker gleich Geschenke.

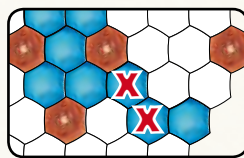
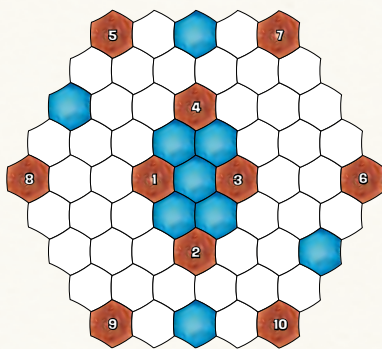
Spielmaterial

Ihr benötigt das folgende Spielmaterial für diese Welt:

- ① 61 Spielplanteile, ② 40 Waren (je 8 pro Sorte), ③ 30 Abdeckmarker, ④ 10 Stadtkarten, ⑤ 1 Preismarker, ⑥ 1 Startspielerkarte, ⑦ Spielgeld, ⑧ 1 Spielübersicht
- ⑧ 18 Privilegien: Je 2x die Karten I (2), I (5), I (8), I (11), II (5), II (7), II (9), II (12), III (1)
- Für jeden Spieler: ⑨ 1 Hauptquartier, ⑩ 1 Transportwagen, ⑪ 1 Laderaumkarte, ⑫ 2 Bewegungspunkteplättchen (je 1x „3/4“, „5/7“), ⑬ 20 Siedlungen, ⑭ 9 Bewohner

Spielaufbau

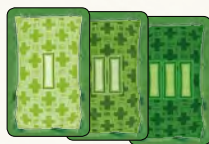
Ihr spielt auf dem unten gezeigten **Spielplan**. Legt die Städte und das Wasser auf die angegebenen Stellen. Achtet bei den Städten auf die Zahlen und legt sie mit der Warensseite nach oben aus. Mischt die übrigen Spielplanteile und füllt die weißen Felder Reihe für Reihe von oben nach unten zufällig auf, mit einer Ausnahme: Die beiden übrigen Wasserteile dürfen niemals eines der Wasserfelder am Rand mit dem großen See verbinden.



Legt auf jede Stadt 4 Waren der Sorte, die im kleinen Kreis angezeigt wird.



Bereitet den **Stapel mit Privilegien** vor: Bei 4 Spielern verwendet ihr alle 18 Karten. Bei 3 Spielern nehmt ihr zunächst von jeder Sorte 1 Karte, mischt diese und entfernt zufällig 4 Karten aus dem Spiel, ohne diese anzuschauen. Danach fügt ihr die anderen Karten zu den 5 übrigen Privilegien hinzu. Bei 2 Spielern verwendet ihr je 1 Karte pro Sorte. Mischt die Privilegien getrennt nach Rückseiten I, II, III und legt sie zu einem gemeinsamen Stapel zusammen, so dass die Karten mit Rückseite I zuoberst liegen, mit Rückseite III zuunterst.



Legt den Preismarker neben den Spielplan. Zieht pro Spieler je 1 Privileg vom Stapel (Bei 2 Spielern zieht ihr insgesamt 3 Privilegien) und legt diese offen in einer Reihe rechts neben dem Preismarker aus, so dass der Preis jedes Privilegs 20 Mark beträgt.



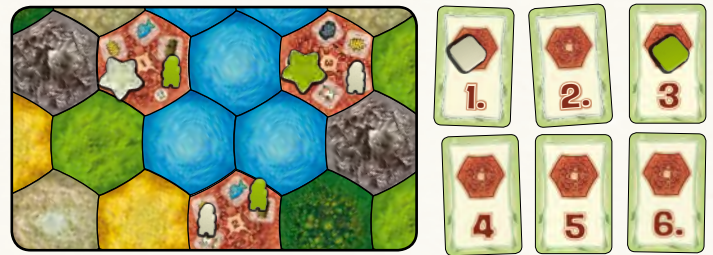
Legt die **10 Stadtkarten** offen neben dem Spielplan aus.

Ein Spieler übernimmt die Bank und legt das Spielgeld neben dem Spielplan bereit. Er gibt jedem Spieler 80 Mark als Startgeld.

Wählt einen Startspieler, der zur Erinnerung für alle die Startspielerkarte bis zum Spielende vor sich ablegt.

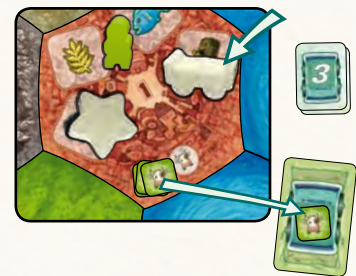
In umgekehrter Reihenfolge, beginnend mit dem letzten Spieler, wählt nun jeder eine Stadt als seine Hauptstadt und legt dort sein Hauptquartier ab. Dabei muss jeder eine Stadt mit einem anderen Warenangebot wählen. Außerdem stellt jeder seine 9 Bewohner zur Markierung auf die 9 Städte, die er nicht als eigene Hauptstadt gewählt hat.

Entsprechend der gewählten Hauptstadt stellt jeder **1 eigene Siedlung** auf die Stadtkarte mit derselben Zahl.



Beispiel: Angelika und Hedwig beginnen in verschiedenen Hauptstädten, jeweils mit Vieh und Erz. Somit markieren sie jeweils eine andere Stadtkarte mit ihrer Siedlung.

Legt die Laderaumkarte eures Transportwagens mit 1 Laderaum vor euch ab und legt die beiden Bewegungspunkteplättchen als Stapel daneben, so dass das Plättchen mit 3 Bewegungspunkten (BP) oben liegt. Stellt euren Transportwagen auf eure Hauptstadt und nehmt euch von dort sofort 1 Ware. Ihr ladet diese Ware in euren Transportwagen, indem ihr sie auf den Laderaum vor euch legt.



Nun könnt ihr das Spiel beginnen!

Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler spielt Ihr im Uhrzeigersinn mehrere Runden, in der jeder einmal an die Reihe kommt. In deinem Zug führst du die folgenden 3 Phasen eine nach der anderen durch, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt.

1. Einkauf

Zuerst darfst du **1 Privileg kaufen**.

Wenn zu Beginn dieser Phase weniger Privilegien ausliegen, als Spieler mitspielen, ziehst du 1 neues Privileg und legst es offen rechts an die Reihe an (2 : Wenn weniger als 3 Privilegien ausliegen, ziehst du 1 neues Privileg und legst es rechts an die Reihe an). Der Preis jedes neu gezogenen Privilegs beträgt immer 20 Mark. Wenn du ein Privileg ziehst, das eine höhere Rückseite zeigt, als die bereits in der Reihe liegenden Privilegien, versetzt du den Preismarker nach rechts, so dass alle Privilegien mit der niedrigeren Rückseite 0 Mark kosten.

Als nächstes darfst du 1 Privileg kaufen. Du zahlst entweder 20 Mark an die Bank oder nimmst ein kostenfreies Privileg für 0 Mark.

Entscheidest du dich, kein Privileg zu nehmen, legst du den Preismarker rechts neben die Privilegien und der Preis für alle ausliegenden Privilegien sinkt auf 0 Mark (die folgenden Spieler dürfen diese somit kostenlos nehmen!).



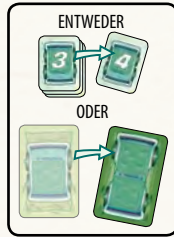
Du darfst jede Art von Privileg nur einmal kaufen und darfst jedes neue Privileg sofort einsetzen. Für ausführliche Details zu den Privilegien schaue bitte auf den Seiten 30-31 nach.

Anschließend darfst du **1 Ausbau für deinen Transportwagen kaufen**.

Du darfst zwischen dem größeren Transportwagen mit 2 Laderäumen oder der nächsthöheren Anzahl an Bewegungspunkten (BP) wählen, die du in jedem Zug einsetzen kannst. Die Kosten zahlst du an die Bank.

4, 5, 7 BP	je 50 Mark
2 Laderäume	80 Mark

Beispiel: Angelika möchte mit ihrem Transportwagen schneller vorankommen und kauft gleich in ihrem ersten Zug den Ausbau auf 4 Bewegungspunkte.



2. Transportwagen

In dieser Phase ziehst du mit deinem Transportwagen auf dem Spielplan von Feld zu Feld. Der Transportwagen darf alle Landfelder und Städte betreten, er darf aber niemals auf Wasser ziehen! Dein Ziel ist es, die Waren zu einer Stadt zu transportieren, in der eine Nachfrage nach einer dieser Waren besteht.

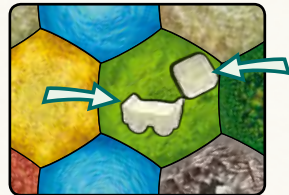
Du darfst in deinem Transportwagen pro Laderaum 1 beliebige Ware transportieren (zu Spielbeginn hast du bereits 1 Ware von deiner Hauptstadt eingeladen). Besitzt dein Transportwagen 2 Laderäume, darfst du entweder zwei identische oder zwei verschiedene Waren transportieren. Du darfst deinen Transportwagen in dieser Phase beliebig oft be- und entladen. Lädt du Waren auf Landfeldern oder Städten ab, die diese Waren nicht benötigen, bleiben sie dort liegen, bis sie ein beliebiger Spieler wieder auflädt.

Zu Beginn des Spiels besitzt dein Transportwagen 3 Bewegungspunkte (BP). Du benötigst für die Bewegung deines Transportwagens von Feld zu Feld je 1 BP; nur für die Bewegung von einem beliebigen Feld auf einen Berg benötigst du 2 BP. Du darfst zusätzliche Bewegungspunkte kaufen, mit denen du deinen Transportwagen sofort weiterziehen darfst, siehe die folgende Tabelle für die Kosten. Du darfst auch mehr als die angegebenen zusätzlichen 5 BP kaufen, jeder weitere BP kostet dann immer 10 Mark mehr als der vorherige. Die Kosten zahlst du an die Bank. Du kannst keine Bewegungspunkte für den nächsten Zug aufsparen.

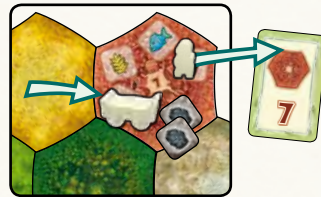
Zusätzliche BP	1	2	3	4	5
Gesamtkosten	20 Mark	50 Mark	90 Mark	140 Mark	200 Mark

Während du deinen Transportwagen auf dem Spielplan ziehst, hast du zwei Möglichkeiten, dein **Einkommen** zu erhöhen, das du in der dritten Phase erhältst.

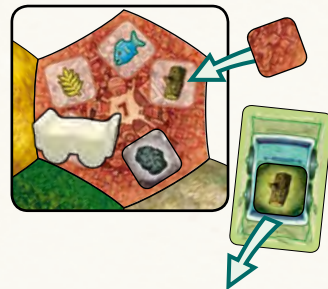
Wenn du mit deinem Transportwagen auf ein beliebiges Feld ziehst (auch auf eine Stadt), auf welchem du bisher keine Siedlung besitzt, darfst du darauf 1 Siedlung legen. Ihr dürft alle 1 Siedlung auf demselben Feld besitzen, aber nur der Erste erhält in dieser Welt zusätzliches Einkommen. Diese Aktion ist freiwillig, aufgrund der begrenzten Anzahl an eigenen Siedlungen darfst du auch auf das Platzieren der Siedlung verzichten!



Wenn du eine Stadt zum ersten Mal mit deinem Transportwagen erreichst, versetzt du deinen Bewohner von der Stadt oben auf die entsprechende Stadtkarte. Diese Aktion ist Pflicht!



Erreichst du mit deinem Transportwagen eine Stadt mit einer Nachfrage nach einer Ware, die du in deinem Laderaum geladen hast, darfst du diese an die Stadt liefern. Du legst diese Ware für die Schlusswertung offen vor dir ab und deckst das entsprechende Feld auf der Stadt mit einem Abdeckmarker zu. Auf diese Weise dürft ihr auf jeder Stadt die angegebenen Warensorten jeweils nur einmal liefern; schaut also, dass ihr vor euren Gegnern in den Städten ankommt! Hast du zwei verschiedene Waren in deinem großen Transportwagen, für die es beide in der Stadt Nachfrage gibt, darfst du auch beide liefern und entsprechend zwei Felder abdecken. Nach der Lieferung der Ware darfst du natürlich sofort wieder eine (oder zwei) Waren einladen, solange die Stadt noch welche anbietet.



Wenn dein Transportwagen genug Bewegungspunkte besitzt, um in dieser Phase mehrere Städte zu erreichen (eventuell auch mehrmals dieselbe), darfst du in all diesen Städten Waren liefern!

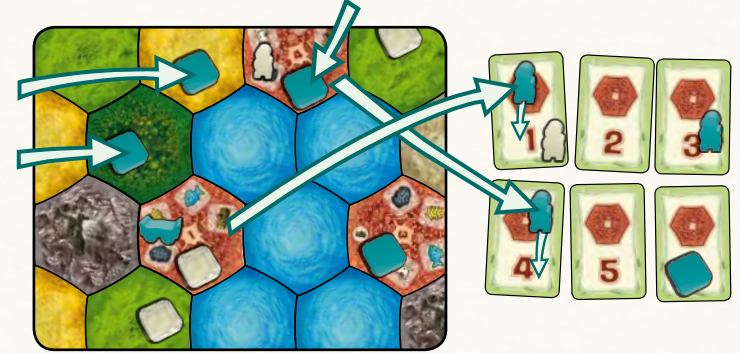
3. Einkommen

In dieser Phase erhältst du dein Einkommen.

Du erhältst immer **20 Mark Grundeinkommen** für deine Hauptstadt.

Außerdem erhältst du für jede **Siedlung einmalig Geld**, die du in deinem Zug auf ein leeres Feld gestellt hast, abhängig vom Gelände: Du erhältst 5 Mark für , , , und 10 Mark für und .

Zusätzlich erhältst du für jeden deiner **Bewohner einmalig Geld**, den du in diesem Zug neu auf die Stadtkarten gestellt hast: Für deinen insgesamt ersten Bewohner erhältst du 10 Mark, für deinen insgesamt zweiten Bewohner 20 Mark usw. Anschließend versetzt du die neuen Bewohner auf den entsprechenden Stadtkarten nach unten.



Beispiel: Paul hat in seinem Zug als Erster neue Siedlungen auf 1 Acker, 1 Wald und die Stadt „4“ gestellt, außerdem hat er auch Stadt „1“ erreicht, in der aber Angelika bereits vorher eine Siedlung gestellt hat. Paul hat entsprechend je einen seiner Bewohner oben auf die beiden Stadtkarten gestellt. Er erhält nun 90 Mark: 20 (Grundeinkommen für die Hauptstadt) + 20 (erste Siedlungen auf Acker, Wald und Stadt „5“) + 50 (für seinen insgesamt zweiten und dritten Bewohner auf den Stadtkarten). Anschließend versetzt er die beiden Bewohner auf den Stadtkarten nach unten.

Spielende

Am Rundenende, nachdem jeder einmal an die Reihe kam, prüft ihr, ob ihr insgesamt 23 oder mehr Waren geliefert habt. In diesem Fall endet das Spiel sofort. In dieser Welt kann das schon nach 4 oder 5 Runden passieren, also beeilt euch besser! Ansonsten beginnt der Startspieler eine neue Runde.

Schlusswertung

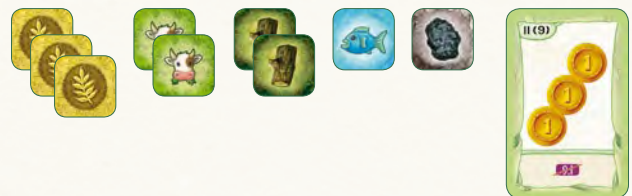
Du erhältst jetzt Siegpunkte (SP) für deine gelieferten Waren und für bestimmte Privilegien.

Zuerst schaust du für jede von dir gelieferte Warensorte, wie viele Waren du jeweils geliefert hast.

Anzahl Waren pro Sorte	1	2	3	4	5+
Siegpunkte	5 SP	9 SP	12 SP	14 SP	15 SP

Zusätzlich erhältst du 2 SP für jedes Set aus allen 5 verschiedenen Warensorten.

Die Privilegien I (11) und II (9) geben euch zusätzlich 2 SP bzw. 3 SP (maximal 5 SP pro Spieler).



Beispiel: Angelika hat insgesamt 3 Getreide, 2 Vieh, 2 Holz, 1 Fisch und 1 Erz geliefert. Außerdem besitzt sie 1 Privileg mit 3 SP. Sie erhält somit 45 Siegpunkte = 12 (Getreide) + 9 (Vieh) + 9 (Holz) + 5 (Fisch) + 5 (Erz) + 2 (für 1 Set mit allen 5 Waren) + 3 (für das Privileg).

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel! Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr Waren (1 oder 2) im Laderaum seines Transportwagens besitzt. Ist das auch gleich, gewinnt derjenige mit dem höchsten Einkommen in der letzten Runde.

Ein Tipp für das erste Spiel

Das Privileg mit 2 Siegpunkten (Karte I (11)) kann bereits in der ersten Spielrunde auftauchen. Es ist gut für die Schlusswertung am Spielende, aber gerade in der ersten Spielrunde keine 20 Mark wert. Lasst zu Spielbeginn einfach die Finger davon!



Die allgemeinen Spielregeln für 504

Jedes einzelne der 504 Spiele lässt sich prinzipiell auf 2 Seiten erklären. Allerdings wollten und konnten wir keine Anleitung mit über 1000 Seiten schreiben, so dass wir euch auf diese Weise nur in das Einstiegsspiel für die „Welt 123“ eingeführt haben.

Es verwenden aber alle Spiele in **504** dasselbe Grundgerüst an allgemeinen Spielregeln, die wir euch auf dieser Doppelseite beschreiben. Auf der folgenden Doppelseite erklären wir euch außerdem im Detail, wie ihr das Buch der Welten verwendet, um alle 504 möglichen Welten zu erschaffen.


Auch wenn ihr ungeduldig seid und bereits das Einführungsspiel mit der „Welt 123“ gespielt habt, müsst ihr die beiden Doppelseiten mit den allgemeinen Spielregeln und den Details zum Buch der Welten lesen! Anschließend könnt ihr allerdings sofort mit der „Welt 456“ weitermachen, welche eine gute Empfehlung für ein zweites Spiel ist, und die fehlenden Details in den ausführlichen Erklärungen der beteiligten Module 4, 5 und 6 nachlesen.

Spielvorbereitung

- (1) Um eines der 504 Spiele zu spielen, verwendet ihr am besten die beiliegenden neun Modulkarten: Mischt alle Karten und legt sie in drei Reihen mit je drei Karten untereinander aus. Die obere Karte zeigt das Modul auf **TOP I**, die mittlere das Modul auf **TOP II** und die untere das Modul auf **TOP III**. Entscheidet euch gemeinsam, welche dieser drei Kombinationen ihr spielen möchtet. Natürlich könnt ihr euch auch direkt eine beliebige der 504 Kombinationen aussuchen.



Wenn wir in der Anleitung oder im Buch der Welten auf die Module verweisen, verwenden wir farbige Kästchen mit der Zahl des jeweiligen Moduls und gelegentlich der Zuordnung zu **TOP I, II** oder **III**, wie z.B. **1.I**, **4.II**, **9.I**.

- (2) Ihr spielt in fast allen Welten **mit aktiven Bewohnern**. Nur in einigen wenigen Welten (in 7,3% aller Spiele) spielt ihr **ohne aktive Bewohner** (kurz: „Spiele ohne Bewohner“ oder ) und bereist die Welt stattdessen nur mit einem Transportwagen.

Aus diesem Grund sind die meisten der hier aufgeführten allgemeinen Spielregeln für die Spiele mit Bewohnern. Falls ihr ein Spiel ohne Bewohner spielt, fallen diese Spielregeln einfach weg.




- (3) In allen Welten spielt ihr auf einem **Spielplan**. Wie wir euch auf den Seiten 8 & 9 erklären werden, findet ihr im Buch der Welten immer den passenden Spielplan, den ihr mit den Spielplanteilen aufbaut. Die Abbildungen der Spielpläne findet ihr im **Anhang 1** auf Seite 28 dieser Anleitung. Einige Module schränken die Auswahl der möglichen Hauptstädte ein. Diese Einschränkungen findet ihr auch immer an dieser Stelle im Buch der Welten.

- (4) In allen Welten erhaltet ihr immer euer persönliches **Hauptquartier**, mit dem ihr eure Hauptstadt auf dem Spielplan markiert.



- (5) In allen Welten verwendet ihr immer das Spielgeld, so dass ihr am besten einen Mitspieler bestimmt, der dieses Geld für alle in der Bank verwaltet. Wie viel Startgeld ihr zu Spielbeginn erhaltet, steht auch im Buch der Welten.

- (6.a) In allen **Welten mit Bewohnern** bekommt ihr abhängig von der Spielerzahl eine bestimmte Anzahl an **Bewohnern** und **Siedlungen**.

	2 	3 	4 	9.I 9.II	5 Gesellschaften
Bewohner	30	25	20		15
Siedlungen	30	25	20		15

- (6.b) In allen **Welten ohne Bewohner** verwendet ihr **Siedlungen**, um damit bestimmte Felder oder Karten zu markieren. In diesem Fall erhaltet ihr die folgende Anzahl an Siedlungen (in Spielen mit dem Modul „Wettlauf“ verwendet ihr zur besseren Übersicht auch Bewohner, die dann aber nur passiv zur Markierung verwendet werden).

	2  , 3  , 4 	9.I 9.II	5 Gesellschaften
Siedlungen	20		15

- (7) Alle weiteren Spielmaterialien, die ihr für ein Modul benötigt, stehen immer im Buch der Welten und sind von Welt zu Welt verschieden.

Spielablauf

- (8) In den Spielen spielt ihr entweder in einer Reihenfolge, die rundenweise neu bestimmt wird (**Prioritäten I-III**), oder einfach reihum im Uhrzeigersinn (**Priorität IV**). Wenn ihr zu Beginn des Spiels in verschiedenen Hauptstädten beginnt, bestimmen diese **Prioritäten** ebenfalls, unter welchen Bedingungen ihr eure Hauptstädte wählt. Entsprechend hat das Modul auf TOP I Vorrang vor dem Modul auf TOP II. Eine Ausnahme bilden Einschränkungen, die mit „**JMMER**“ beginnen.

- (9) In fast allen Spielen hat jeder die gleiche Anzahl an Spielzügen. Ihr überprüft die Bedingung für das Spielende immer am Ende einer Runde, nachdem alle Spieler einen Zug durchgeführt haben. Nur die beiden Module „**Militär**“ und „**Mehrheiten**“ besitzen jeweils eine Spielende-Bedingung, die sofort nach dem Spielzug eines Spielers eintritt.

- (10) In einer Runde führt ihr die Phasen in Reihenfolge durch. Wie ihr ausführlich auch in der Übersicht auf Seite 29 nachschauen könnt, kommen in den einzelnen Spielen nie alle Phasen vor. Die Phasen 1, 2, 4 und 5 führt ihr gemeinsam durch. Die Phase 3 führt ihr nacheinander durch, wobei ihr in euren Zügen die einzelnen Teilphasen (Einkauf, Bewohner etc.) eine nach der anderen durchführt.

- (11) Alle deine Bewohner und Siedlungen (inklusive deines Hauptquartiers) gelten als deine Bevölkerung. Mit den Bewohnern führst du Aktionen durch und deine Siedlungen markieren Felder, auf denen du neue Bewohner als Nachschub einsetzen darfst.



- (12) In allen Spielen ohne das Modul „**Militär**“ leben die Völker aller Spieler friedlich miteinander auf den Landfeldern und Städten. Du darfst deine Bewohner auf alle Landfelder und Städte ziehen und dort Siedlungen platzieren, unabhängig davon, ob auch Bevölkerung von anderen Spielern dort lebt. Für die Aktionen deiner Bevölkerung ignorierst du die Bevölkerung der anderen Spieler, nur deine Bewohner und Siedlungen sind für dich entscheidend.



- (13) Nachdem du dein Hauptquartier und die Siedlungen auf den Feldern platziert hast, bleiben sie dort für den Rest des Spiels liegen. Du bewegst nur deine Bewohner über den Spielplan.



- (14) Während des gesamten Spiels darfst du nur eine bestimmte Anzahl an Bewohnern auf einem Feld haben: Auf deiner Hauptstadt dürfen neben deinem Hauptquartier bis zu 9 Bewohner stehen, auf allen anderen Feldern (Städte und Landfelder) neben deiner Siedlung bis zu 7 Bewohner.



- (15) Deine Bewohner stehen entweder aufrecht (und gelten als „**aktiv**“) oder liegen flach auf dem Spielplan (und gelten als „**erschöpft**“). Wenn du in **Phase 3 D: Bewohner** mit den Aktionen deiner Bewohner fertig bist, liegen alle deine Bewohner erschöpft auf den Landfeldern und Städten. Erst in deinem nächsten Zug am Ende der **Phase 3 C: Einkauf** stellst du sie wieder alle aufrecht hin, so dass sie dir wieder aktiv zur Verfügung stehen.

- (16) In einigen Modulen baut ihr Fabriken, Straßen oder Betriebe. Diese Dinge gehören euch nach dem Bau persönlich, so dass ihr die Gebäude mit euren Siedlungen markiert und die Straßen in eurer Farbe auslegt. Wenn ihr die Kontrolle über diese Dinge verliert oder freiwillig abgibt, gelten die Gebäude als besitzerlos bzw. die Straßen als neutral. Der nächste Spieler in Reihenfolge darf sich diese Dinge in seinem Zug aneignen, wenn er die Bedingungen dafür erfüllt.

Phase 3 C: Einkauf

- (17) Du darfst neue Bewohner kaufen und zahlst für jeden  =  dieser Bewohner 10 Mark an die Bank.

- (18) Du stellst die neuen Bewohner auf dem Spielplan immer aufrecht auf Felder mit deinen Siedlungen und erschöpften Bewohnern. Auf deiner Hauptstadt darfst du bis zum Maximum von 9 Bewohnern immer beliebig viele Bewohner einsetzen. Auf allen

anderen Feldern darfst du die Anzahl deiner bereits anwesenden Bevölkerung (die Siedlung und eventuell erschöpfte Bewohner) bis zum Maximum von 7 Bewohnern höchstens verdoppeln: Besitzt du nur 1 Siedlung auf einem Feld, darfst du auch nur 1 neuen Bewohner dazustellen. Befinden sich aber neben deiner Siedlung auch 2 deiner erschöpften Bewohner auf einem Feld, darfst du dort bis zu 3 neue Bewohner dazustellen. Die eventuell anwesende Bevölkerung der anderen Spieler ignorierst du dabei!

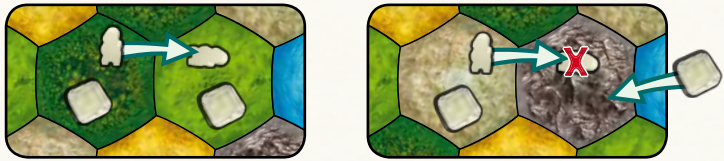


Beispiele: Paul darf auf dem Wald mit 1 seiner Siedlungen und 1 erschöpften Bewohner nur bis zu 2 neue Bewohner einsetzen. Auf der Wiese mit 1 Siedlung und 4 erschöpften Bewohnern darf er bis zu 3 neue Bewohner einsetzen, bevor er das Maximum für dieses Feld erreicht hat. Auf seiner Hauptstadt, in der sich bereits sein Hauptquartier und 3 erschöpfte Bewohner befinden, darf er bis zu 6 neue Bewohner einsetzen, bevor er das Maximum erreicht.

- (19) Nachdem du neue Bewohner gekauft hast und mit deren Platzierung zufrieden bist, stellst du deine erschöpften Bewohner auf allen Feldern wieder aufrecht hin, so dass nun alle deine Bewohner auf dem Spielplan aktiv sind und dir in der folgenden **Phase 3 D: Bewohner** für Aktionen zur Verfügung stehen.

Phase 3 D: Bewohner

- (20) Jeder deiner aktiven Bewohner darf 1 Aktion durchführen, bevor er erschöpft ist. Zur besseren Übersicht stehen alle deine aktiven Bewohner, die erschöpften legst du nach der Aktion hin.



- (21) Als Aktion darfst du einen Bewohner von seinem Feld um 1 Schritt auf ein Nachbarfeld versetzen, bevor er erschöpft ist. Die Bewohner dürfen auf allen Landfeldern und Städten herumlaufen, aber niemals Wasser betreten! Wenn du mit diesem Bewohner ein Feld zum ersten Mal betrittst, tauschst du ihn sofort in 1 deiner Siedlungen. Du legst ihn in deinen Vorrat zurück und legst stattdessen 1 Siedlung auf dieses Feld.
- (22) Die verschiedenen Module bieten euch weitere Aktionen, die eure Bewohner durchführen dürfen, unter anderem den Bau von Betrieben, das Entdecken von unbekanntem Feldern oder den Bau von Straßen.
- (23) Wenn du mit allen gewünschten Aktionen fertig bist und noch einige Bewohner aktiv bereitstehen, legst du diese auf deren Feldern erschöpft hin, so dass alle deine Bewohner erschöpft sind. Auf diese Weise kannst du deine neuen Einheiten im nächsten Zug in **Phase 3 C: Einkauf** einsetzen, ohne sie mit deinen bereits auf dem Spielplan befindlichen Bewohnern zu verwechseln.

Phase 3 H: Einkommen

- (24) In allen Spielen erhaltet ihr ein bedingungsloses Grundeinkommen von 20 Mark. Als Gedächtnisstütze haben wir dieses Grundeinkommen mit der Hauptstadt verknüpft, so dass in den Modulen immer „20 Mark Grundeinkommen für die Hauptstadt“ steht.

Weitere Spielregeln

- (25) Wenn die speziellen Spielregeln in den einzelnen Modulen diesen allgemeinen Spielregel widersprechen, gelten die speziellen Spielregeln.
- (26) Ihr dürft untereinander **NICHT** mit Waren, Geld oder anderen Dingen handeln. Jeder spielt für sich! In Spielen mit dem Modul „Aktien“ dürfen alle Spieler, die Aktien derselben Gesellschaft besitzen, dem aktuellen Präsidenten der Gesellschaft aber Tipps geben und Warnungen aussprechen, um gemeinsam die Geschicke der Aktiengesellschaft zu lenken. Das Beraten ist Spielern ohne Aktien dieser Gesellschaft verboten! Letztlich entscheidet aber immer der Präsident über die Aktionen der Aktiengesellschaft!

- (27) In Spielen mit dem Modul „Privilegien“ erhält jeder Spieler eigene Privilegien, die ihm besondere Vorteile bieten. Widersprechen diese Vorteile den in dieser Spielanleitung genannten Spielregeln, haben die Privilegien Vorrang.

Ein Tipp für das Privileg mit 2 Siegpunkten (Karte 1 (11)): Dieses Privileg kann bereits in der ersten Spielrunde auftauchen. Es ist gut für die Schlusswertung am Spielende, aber gerade in der ersten Spielrunde keine 20 Mark wert. Lasst zu Spielbeginn einfach die Finger davon!

- (28) Ihr dürft euer eigenes Geld als Stapel vor euch ablegen und müsst den anderen Spielern keine Auskunft über den genauen Betrag geben, den ihr besitzt. In Spielen mit dem Modul „Aktien“ ist das Gesellschaftsvermögen aller Aktiengesellschaften immer öffentlich, auch für eure privaten Aktiengesellschaften auf **TOP III!**

- (29) Bei **504** ist jedes Spiel ein neues Spiel. Wir haben festgestellt, dass es am besten ist, wenn ihr erlaubt, auch mal Züge (oder Teilzüge) zurückzunehmen, wenn der nächste Spieler noch nicht mit seinem Zug begonnen hat. Dann könnt ihr euch auf das Erlernen der neuen Dinge konzentrieren und müsst keine Angst davor haben, kleine Fehler nicht mehr korrigieren zu dürfen. Besonders wenn es eure Bewohner in den Modulen 2 und 8 eilig haben, ist es in den ersten Partien schwierig sofort zu sehen, wie viele Bewohner ihr an welcher Stelle des Spielplans benötigt, um die passenden Ziele zu erreichen. Einfach locker bleiben und euren Zug korrigieren!

Als nächsten erklären wir euch im Detail, wie ihr das Buch der Welten verwendet.

Anschließend folgen die ausführlichen Spielregeln zu den neun Modulen, den Grundbausteinen von **504**, sowie die drei Anhänge, die euch einen Überblick über die verschiedenen Spielpläne und den Ablauf einer Spielrunde geben, sowie alle Details zu den Privilegien aus Modul 3 zusammenfassen.

All diese Abschnitte könnt ihr nach Bedarf parallel zum Buch der Welten lesen.

Diese Anleitung ist dafür gedacht, euch das Spiel(-system) so ausführlich und genau zu erklären, dass ihr nach dem Lesen nur noch das Buch der Welten benötigt, um jedes einzelne der 504 Spiele zu spielen.

Das Herz und die Seele für alle 504 Welten!

Neben all den notwendigen Spielmaterialien ist das Buch der Welten das zentrale Element, um euch alle 504 Spiele zu erklären.

Jedes Mal, wenn ihr in diesem Buch drei Seiten von drei verschiedenen Modulen aufschlagt, findet ihr immer alle besonderen Spielregeln für das jeweilige Spiel. Nachdem ihr bereits die Welt 123 kennengelernt habt, schlägt das Buch der Welten bitte auf diesen Seiten auf, so dass wir euch alles Wissenswerte über dieses Buch anhand dieses ersten Spiels erklären können.

Eine Menge Dinge sind in **504** nach Prioritäten gestaffelt, so dass ihr an vielen Stellen danach schauen müsst, was am Wichtigsten ist. Für die Kennzeichnung verwenden wir römische Zahlen (I, II, III etc.), wobei die kleinste Zahl die höchste (wichtigste) Priorität anzeigt.

3. Bestimmung des Startgeldes


In den verschiedenen Welten müsst ihr immer schauen, mit wie viel Startgeld ihr beginnt. In vielen Kombinationen erhaltet ihr alle das gleiche Startgeld, in anderen ist die Höhe des Startgeldes abhängig von der Reihenfolge, so dass der Erste mit weniger beginnen muss als die folgenden Spieler.

Beispiel: In der Welt 123 erhält jeder 80 Mark. Modul 1 gibt euch 60 Mark (Priorität IV) und Modul 3 zusätzliche 20 Mark.

4. Spiele mit und ohne Bewohnern

Am rechten Rand der Seite findet ihr bei einigen Modulen eine dicke schwarze Linie. Ist diese Linie **NICHT** auf allen drei gewählten Modulen, spielt ihr immer **mit Bewohnern!**

Wenn ihr mit Modul 1 spielt **UND** diese Linie über alle 3 gewählten Module verläuft, spielt ihr **ohne Bewohner**. Stattdessen fahrt ihr nur mit dem Transportwagen über den Spielplan. (Im Modul 2 erhaltet ihr zur Markierung aber trotzdem Bewohner, mit deren Hilfe ihr besser die Übersicht behaltet.)

Alle speziellen Spielregeln für Spiele ohne Bewohner zeigen vorweg immer das Symbol .

Beispiel: In der Welt 123 spielt ihr ohne Bewohner, da es die schwarze Linie auf allen drei Modulen gibt **UND** ihr mit Modul 1 spielt!

5. Besondere Spielmaterialien

Neben dem Standardmaterial wie dem Spielplan benötigt ihr für jedes Modul besondere Spielmaterialien. Die Numerierung vor jeder Materialangabe hilft euch, das Material in der Übersicht auf den Seiten 2 & 3 schnell zu finden.

Beispiel: In der Welt 123 benötigt ihr unter anderem für Modul 1 die **(10)** Transportwagen, für Modul 2 die **(4)** Stadtkarten und für Modul 3 die **(8)** Privilegien!

6. Spielaufbau

Damit ihr wisst, wie ihr die besonderen Spielmaterialien für diese Welt einsetzt, stehen die notwendigen Informationen in dieser Box.

Beispiel: In der Welt 123 legt ihr unter anderem alle Städte mit der Warensseite nach oben aus und platziert darauf Stapel mit Waren. Außerdem legt ihr die Stadtkarten bereit und markiert auf diesen eure gewählten Hauptstädte mit Siedlungen.

Zusätzlich müsst ihr die richtige Mischung an Privilegien zusammenstellen, um die größtmöglichen Vorteile in dieser Welt erlangen zu können!

1. Bestimmung des Spielplans

Ihr spielt immer auf einem von fünf möglichen Spielplänen. Um den korrekten Spielplan zu finden, schaut ihr hier einfach nach der kleinsten Zahl (der höchsten Priorität), das ist der gewünschte Spielplan für diese Welt. Im **Anhang 1: Die Spielpläne** auf Seite 28 findet ihr die detaillierte Darstellung der fünf möglichen Spielpläne.

Außerdem findet ihr an dieser Stelle heraus, ob jeder eine eigene Hauptstadt erhält, oder ob ihr alle in einer gemeinsamen Hauptstadt beginnt.

Beispiel: In der Welt 123 spielt ihr auf dem Spielplan 3 (Priorität III) gemäß Modul „1“ auf TOP I, weil die Spielplanangaben der Module auf TOP II und TOP III die niedrigere Priorität IV besitzen. Jeder beginnt in einer eigenen Hauptstadt, die jeweils eine andere Ware anbietet.

2. Bestimmung der Reihenfolge

Ihr spielt entweder ein ganzes Spiel lang reihum im Uhrzeigersinn oder in einzelnen Runden, an deren Ende ihr die Reihenfolge jeweils neu bestimmt.

Beginnt ihr in dieser Welt mit verschiedenen Hauptstädten, steht hier außerdem, in welcher Reihenfolge ihr diese wählt.

Beispiel: In der Welt 123 spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Ihr wählt die Hauptstädte in umgekehrter Reihenfolge beginnend mit dem letzten Spieler (Priorität IV).

The image shows three pages from the 'Buch der Welten' with numbered callouts (1-8) pointing to specific sections:

- Page 1 (Top):**
 - 1. III: Spielplan 3
 - 2. IV: Reihenfolge im Uhrzeigersinn
 - 3. V: Startgeld
 - 4. Dicke schwarze Linie am rechten Rand
 - 5. Besonderes Spielmaterial
 - 6. Spielplan
 - 7. Die Welt der Fahrenden
 - 8. Tabellen für Ausbauten und zusätzliche Beweise
- Page 2 (Middle):**
 - 1. IV: Spielplan 5
 - 2. IV: Reihenfolge im Uhrzeigersinn
 - 3. VI: Startgeld
 - 4. Dicke schwarze Linie am rechten Rand
 - 5. Besonderes Spielmaterial
 - 6. Spielplan
 - 7. Pioniere
 - 8. Beispiel Einkommens
- Page 3 (Bottom):**
 - 1. IV: Spielplan 5
 - 2. IV: Reihenfolge im Uhrzeigersinn
 - 3. III: Startgeld
 - 4. Dicke schwarze Linie am rechten Rand
 - 5. Besonderes Spielmaterial
 - 6. Spielplan
 - 7. Zusammenbau
 - 8. Tabellen und Beispiele

7. Die Geschichte der Welt

Jede Welt hat eine eigene Geschichte, aus der ihr ein wenig über die Völker und deren Gesetze und Regeln erfahrt.

Außerdem besitzt jede Welt einen Namen.

Beispiel: Die Welt 123 ist „Die Welt der fahrenden Pioniere mit Hang zum Individuellen“.

8. Tabellen und Beispiele


Damit die Spielregeln auf der rechten Seite so übersichtlich wie möglich bleiben, haben wir notwendige Tabellen (für Kosten, Preise, Siegpunkte, etc.) und Beispiele (für die Bestimmung des Einkommens oder der Siegpunkte etc.) hier platziert.

Beispiel: Für die Welt 123 findet ihr hier die Tabellen mit den Kosten für Ausbauten, für zusätzliche Bewegungspunkte eures Transportwagens, die Siegpunkte, sowie ein ausführliches Beispiel für die Bestimmung des Einkommens.

9. Die Spielregeln der Module

Auf dieser Seite findet ihr alle notwendigen Spielregeln für die jeweiligen Module.

Jedes Blatt zeigt nur die für das Modul relevanten Phasen in der korrekten Reihenfolge. Somit müsst ihr vor Spielbeginn schauen, ob mehrere der Module Spielregeln für dieselbe Phase angeben (9.a).

Für bestimmte Modulkombinationen findet ihr Ergänzungen oder Änderungen der genannten Spielregeln. Diese Abschnitte beginnen immer mit einem farbigen Kästchen, in dem die Nummer des Moduls und gelegentlich die Position des Moduls innerhalb des Spiels steht (siehe 10. bis 13.), oder dem Symbol , und deren Texte sind hellgrau hinterlegt (9.b).

Ihr könnt jeden Abschnitt ignorieren, dessen Kästchenfarbe und -zahl nicht mit den Modulen übereinstimmt, die ihr für euer Spiel gewählt habt (9.c).

Beispiel: In der Welt 123 enthalten sowohl Modul 1 als auch Modul 2 Spielregeln für eure Transportwagen (9.a).

Außerdem müsst ihr in dieser Kombination auf die Ausnahmen für das Spiel ohne Bewohner achten, sowie auf die spezielle Spielregel für das Modul 2.II (Wettlauf), die aufgrund der Kombination mit dem Modul 1.I (Transport) gilt (9.b).

Die Ergänzungen für die Module 4 oder 8 könnt ihr in dieser Welt ignorieren (9.c).

9.a Phase 1 C: Einkauf

9.b Phase 1 E: Transportwagen

9.c Spielregeln

10 TOP I, TOP II oder TOP III:

11 TOP I: Spielende und Siegbedingung

12 TOP II: Einkommen

13 TOP III: „Für mehr Würze“

10. TOP I, TOP II oder TOP III:
In jedem Spiel wählt ihr drei verschiedene Module, und schlägt entsprechend drei verschiedene Seitenabschnitte auf. Abhängig davon, ob ihr für ein Modul den oberen, mittleren oder unteren Seitenabschnitt wählt, ändert sich der Einfluss auf das Spiel, wie in den nächsten drei Boxen beschrieben wird.

11. TOP I: Spielende und Siegbedingung
Die Spielregeln des oberen Moduls bestimmen immer, wann das Spiel endet und auf welche Weise ihr Siegpunkte erhaltet (oder wenigstens den Großteil der Siegpunkte).
Beispiel: Im Modul 1 (Transport) spielt ihr bis zum Ende einer Runde, in der ihr gemeinsam mindestens 23 Waren an die Städte geliefert habt. Ihr erhaltet am Spielende Siegpunkte für eure gelieferten Waren.

12. TOP II: Einkommen
Die Spielregeln des mittleren Moduls bestimmen immer, auf welche Weise ihr eurer Einkommen verdient.
Beispiel: Im Modul 2 (Wettlauf) verdient ihr Geld, indem ihr als Erste auf leeren Feldern Siedlungen baut und mit dem Transportwagen möglichst viele Städte besucht.

13. TOP III: „Für mehr Würze“
Die Spielregeln des unteren Moduls sorgen für Abwechslung und bieten euch in allen Spielen immer neue Herausforderungen.
Beispiel: Im Modul 3 (Privilegien) erhaltet ihr zum Beispiel neue Fähigkeiten für eure Transportwagen, um noch schneller voranzukommen.

Jede Kombination bietet euch ein anderes Spiel!

Jeder der 504 Kombinationen stellt euch vor andere Herausforderungen.

Nachdem ihr die „Welt 123“ bereits kennengelernt habt und wir euch nun sowohl die allgemeinen Spielregeln als auch den Aufbau des Buchs der Welten erklärt haben, folgen im weiteren alle ausführlichen Details zu den neun Modulen.

Statt diese alle am Stück zu lesen, empfehlen wir euch, direkt die „Welt 456“ („Die Welt der kampflustigen Erforscher mit Verbindungen“) und die „Welt 789“ („Die Welt der mächtigsten Unternehmer durch Fremdfinanzierung“) zu spielen und erstmal nur die jeweiligen Kapitel der dazugehörigen Module Stück für Stück zu lesen. Auf diese Weise lernt ihr jedes der neun Module kennen und bekommt einen guten Überblick, was euch in 504 alles erwartet.

Um jedes Modul einmal auf allen drei Positionen zu erleben, müsst ihr schon 9 Spiele ausprobieren ...

... und danach warten noch 495 weitere überraschende Spielerlebnisse. Versprochen!

Das Modul I: Transport

Einführung

Im Modul „Transport“ besitzt ihr jeder einen Transportwagen. Mit dessen Hilfe befriedigt ihr den Bedarf der Städte nach Waren und befördert die eigenen Bewohner schneller über den Spielplan, um vor euren Gegnern interessante Felder zu erreichen.

Dieses Modul ist Voraussetzung für alle Spiele, die ohne Bewohner gespielt werden können. Nur wenn ihr es auf einer der drei möglichen Positionen gewählt habt, findet ihr im Buch der Welten die Box „Ohne Bewohner“.

Ohne Bewohner

Spielmaterial

Ihr benötigt das folgende Spielmaterial für dieses Spiel:

- ② 48 Waren, ③ 30 Abdeckmarker, ③③ 1 Spielübersicht
- **TOP II:** ⑮ 1 Warenpreistabelle
- Für jeden Spieler: ⑩ 1 Transportwagen, ⑪ 1 Laderaumkarte, ⑫ 2 Bewegungspunkteplättchen
- In Spielen ohne Bewohner: ⑬ 20 Siedlungen (2, 3, 4) oder ⑬ 15 Siedlungen (5 Gesellschaften)

Spielaufbau

Persönliche Spielmaterialien vorbereiten

Ihr erhaltet jeder 1 Transportwagen mit 1 Laderaumkarte sowie 2 Bewegungspunkteplättchen.

Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, spielt ihr das Spiel im Uhrzeigersinn (Priorität IV). Wählt einen Startspieler, der zur Erinnerung die Startspielerkarte bis zum Spielende vor sich ablegt.

Ihr erhaltet das folgende Startgeld aus der Bank:

TOP I & TOP II: Jeder erhält 60 Mark (Priorität V).

TOP III: ②: Der Startspieler erhält 60 Mark, der Zweite 80 Mark.

③, ④: Beginnend mit dem Startspieler erhaltet ihr in Reihenfolge 60, 70, 80 und 90 Mark (Priorität VI).

In Spielen ohne Bewohner erhaltet ihr jeder auch die oben genannte Anzahl an Siedlungen. Wir erklären die Verwendung dieser Siedlungen jeweils in den betroffenen Modulen.

TOP III:

In Spielen ohne Bewohner besitzt der Transportwagen keinen Laderaum.

Spielplan vorbereiten

TOP I & TOP II: Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, verwendet ihr den Spielplan 3 (Priorität III).

Legt die Städte IMMER mit der Warensseite nach oben aus und legt auf jede Stadt 4 Waren der Sorte, die im kleinen Kreis angezeigt wird.

5. In Spielen mit dem Modul „Entdecken“ legt ihr die Städte im Stapel numerisch aufsteigend bereit - die Stadt mit der kleinsten Zahl zuoberst, Stadt „10“ zuunterst. Sobald ihr im Laufe des Spiels eine weitere Stadt entdeckt, legt ihr dort einen passenden Stapel mit 4 Waren drauf.

8. In Spielen mit dem Modul „Produktion“ bleiben die Städte leer und bieten euch keine Waren an. Legt alle Waren in einen allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

In umgekehrter Reihenfolge, beginnend mit dem letzten Spieler, wählt jeder eine Hauptstadt mit einem anderen Warenangebot und platziert dort sein Hauptquartier (Priorität IV).

Beispiel: Hedwig wählt zuerst die Stadt „7“ mit Erz und stellt eine ihrer Siedlungen auf die dazugehörige Stadtkarte. Tanja wählt die Stadt „3“ mit Holz und Paul die Stadt „10“ mit Fisch. Angelika wählt als Startspielerin zuletzt und darf nur noch zwischen den Städten mit Vieh oder Korn wählen (die Städte „1“, „4“, „6“ oder „9“).

TOP III: Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, verwendet ihr den Spielplan 5 (Priorität IV).

Die Städte haben keinen Bedarf nach Waren, so dass ihr sie IMMER mit der leeren Seite nach oben auslegt.

Ihr beginnt alle gemeinsam in der Hauptstadt „1“ im Zentrum des Spielplans und platziert dort eure Hauptquartiere.

Transportwagen vorbereiten

Stellt euren Transportwagen auf eure jeweilige Hauptstadt, legt die Laderaumkarte eures Transportwagens mit 1 Laderaum vor euch ab und legt die beiden Bewegungspunkteplättchen als Stapel daneben, so dass das Plättchen mit 3 Bewegungspunkten (BP) oben liegt.



TOP I & TOP II: Ihr nehmt euch sofort 1 Ware von eurer Hauptstadt und ladet diese in den Transportwagen, indem ihr sie auf den Laderaum vor euch legt.

8. In Spielen mit dem Modul „Produktion“ nehmt ihr euch keine Waren.

Allgemeines Spielmaterial vorbereiten

TOP I & TOP II: Legt die Abdeckmarker und die Spielübersicht neben dem Spielplan bereit.

TOP II: Legt die Warenpreistabelle neben den Spielplan und legt je 1 Ware jeder Sorte auf das Feld „20“, so dass alle Waren mit dem gleichen Preis von 20 Mark beginnen.



Spielablauf

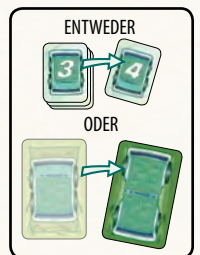
Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, spielt ihr im Uhrzeigersinn mehrere Runden, in der jeder einmal an die Reihe kommt. In deinem Zug führst du die folgenden Schritte der **Phase 3** eine nach der anderen durch, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt.

Phase 3 C: Einkauf

In dieser Phase darfst du vor dem Kauf von neuen Bewohnern **pro Zug genau 1 Ausbau** für deinen Transportwagen kaufen, entweder den größeren Laderaum oder mehr Bewegungspunkte (BP). Die Kosten zahlst du an die Bank, siehe in der folgenden Tabelle und der Spielübersicht.

TOP III:

In Spielen ohne Bewohner zahlst du 50 Mark für den Ausbau auf mehr Bewegungspunkte (BP).



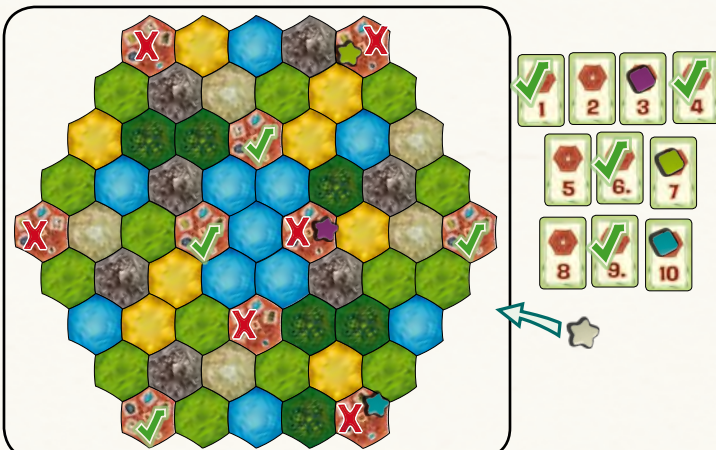
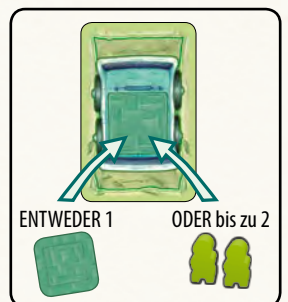
Preise für den Ausbau des Transportwagens	TOP I & TOP II	TOP III	
4, 5, 7 Bewegungspunkte (BP)	je 50 Mark	je 30 Mark	je 50 Mark
2 Laderäume	80 Mark	40 Mark	

Beispiel: Angelika möchte mit ihrem Transportwagen schneller vorankommen und kauft in ihrem ersten Zug für 50 Mark den Ausbau auf 4 Bewegungspunkte.

Phase 3 E: Transportwagen

In dieser Phase ziehst du mit deinem Transportwagen auf dem Spielplan von Feld zu Feld. Der Transportwagen darf alle Landfelder und Städte betreten, er darf aber niemals auf Wasser ziehen! Dein Ziel ist es einerseits, die Waren zu einer Stadt zu transportieren, in der eine Nachfrage nach einer dieser Waren besteht. Andererseits kannst du deine Bewohner mit dem Transportwagen schneller zu interessanten Feldern des Spielplans bringen.

Du darfst pro Laderaum entweder 1 beliebige Ware oder

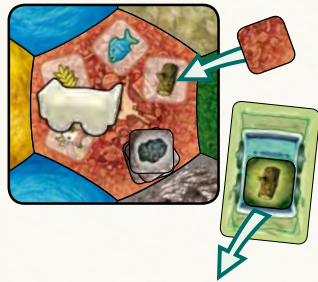


bis zu 2 deiner erschöpften Bewohner transportieren. Bei 2 Laderäumen gilt das unabhängig für jeden der beiden, so dass du in beliebiger Kombination sowohl bis zu 2 identische oder 2 verschiedene Waren, bis zu 4 erschöpfte Bewohner, oder auch bis zu 2 Bewohner in einem und 1 Ware im anderen Laderaum transportieren darfst. Du darfst deinen Transportwagen zu jedem Zeitpunkt dieser Phase beliebig oft be- und entladen, dies beendet **NICHT** die Bewegung.

Du benötigst für die Bewegung deines Transportwagens von Feld zu Feld je 1 Bewegungspunkt (BP); nur für die Bewegung von einem beliebigen Feld auf einen Berg benötigst du 2 Bewegungspunkte.

TOP I & TOP II: Euer Ziel ist es, die Waren zu einer Stadt zu transportieren, in der eine Nachfrage nach einer dieser Waren besteht. Ihr dürft zusammen auf jeder Stadt die angegebenen Warensorten jeweils nur einmal liefern; schaut also, dass ihr vor euren Gegnern in den Städten ankommt! Hast du zwei verschiedene Waren in deinem großen Transportwagen, für die es beide in der Stadt eine Nachfrage gibt, darfst du auch beide liefern und entsprechend zwei Felder abdecken. Nach der Lieferung der Ware darfst du natürlich sofort wieder eine (oder zwei) Waren einladen, solange es in der Stadt noch welche gibt.

Wenn dein Transportwagen genug Bewegungspunkte besitzt, um in dieser Phase mehrere Städte zu erreichen (eventuell auch mehrmals dieselbe), darfst du in all diesen Städten Waren liefern!



TOP I: Du legst die gelieferten Waren offen vor dir ab und deckst die entsprechenden Felder auf den Städten mit Abdeckmarkern zu.

TOP II: Du legst die Waren in der Reihenfolge, in der du diese in deinem Zug lieferst, in einer Reihe offen unter die Warenpreistabelle und deckst die entsprechenden Felder auf den Städten mit Abdeckmarkern zu. Lieferst du in einer Stadt 2 Waren auf einmal, entscheidest du über deren Reihenfolge.

Du darfst Waren auch auf Landfeldern oder Städten, die diese Waren nicht benötigen, ausladen. Diese bleiben dort liegen, bis sie ein beliebiger Spieler wieder auflädt. Du darfst den Transportwagen mit geladenen Bewohnern durch Felder ohne deine Siedlungen hindurchziehen, die leer sind oder in denen gegnerische Siedlungen und Bewohner stehen. Lädt du allerdings Bewohner auf einem Feld ohne eine deiner Siedlungen aus, tauschst du 1 Bewohner in 1 Siedlung.

♣ In Spielen ohne Bewohner darfst du nach Bedarf zusätzliche BP für deinen Transportwagen kaufen, die Kosten zahlst du an die Bank, siehe in der Tabelle und auf der Spielübersicht. Du darfst auch mehr als 5 zusätzliche Bewegungspunkte kaufen, jeder weitere kostet dann immer 10 Mark mehr als der vorherige. Du kannst keine Bewegungspunkte für den nächsten Zug aufsparen.

Zusätzliche BP	+1	+2	+3	+4	+5
Gesamtkosten	20 Mark	50 Mark	90 Mark	140 Mark	200 Mark

4. In Spielen mit dem Modul „Militär“ darfst du mit deinem Transportwagen über alle Felder ziehen, auch über gegnerische Felder. Du bekommst 1 BP zusätzlich, wenn dein Transportwagen die Bewegung auf einem deiner Felder beginnt. Ziehst du den Transportwagen in dieser Phase das erste Mal auf gegnerische Felder, benötigst du pro Gegner je 1 BP zusätzlich (beginnt er auf einem gegnerischen Feld oder ziehst du ihn im selben Zug auf weitere Felder desselben Gegners, benötigst du keine zusätzlichen BP).

Mit **8.I** **8.II** : Ist das Modul „Produktion“ zusätzlich auf **TOP I** oder **TOP II**, sind die Städte neutral und werden von keinem Spieler kontrolliert. Du darfst sie für 1 BP betreten.

Beispiel: Paul beginnt die Bewegung seines Transportwagens auf einer seiner Wiesen, so dass er 1 BP zusätzlich bekommt und zusammen mit seinem Ausbau insgesamt 5 BP zur Verfügung hat. Er zieht den Transportwagen auf Angelikas Wald (für insgesamt 2 BP), dann auf Hedwigs Wiese (ebenfalls für 2 BP und schließlich auf Angelikas Stadt. Für diesen letzten Schritt benötigt Paul nur 1 BP, da er in diesem Zug bereits einmal 1 BP für das Betreten von Angelikas Feldern aufgewendet hat.

Ziehst du den Transportwagen mit geladenen Bewohnern auf ein gegnerisches Feld, musst du diese für den Kampf entladen. Du darfst auf einem gegnerischen Feld keine erschöpften Bewohner einladen. Mit **2.** : Nachdem du die Bewegung des Transportwagens beendet hast, führst du die Kämpfe direkt aus.

6. In Spielen mit dem Modul „Straßen“ benötigst du je eigener Straße 0,5 BP, wenn du deinen Transportwagen darüber ziehst. Wenn du nur noch 0,5 BP übrig hast, aber deinen Transportwagen nicht mehr über eine Straße ziehen kannst, musst du die Bewegung deines Transportwagens beenden.

8. In Spielen mit dem Modul „Produktion“ produziert jeder deiner Betriebe direkt nach dem Bau einmalig 1 Ware, die du vorübergehend auf den Betrieb legst. Nur du darfst die auf deinen Betrieben liegenden Waren einladen!

Mit **8.I** **8.II** : Ist das Modul „Produktion“ zusätzlich auf **TOP I** oder **TOP II**, musst du die Waren zusätzlich an deine Handelshäuser liefern und deren beschränkte Liefermengen beachten!

Phase 3 H: Einkommen

TOP II: In dieser Phase erhältst du dein Einkommen.

Du erhältst immer 20 Mark Grundeinkommen für deine Hauptstadt.

Außerdem erhältst du einmalig Geld für jede in **Phase 3 E** gelieferte Ware. Du rechnest jede Ware einzeln ab.

Du erhältst den Preis für die erste gelieferte Ware entsprechend der Warenpreistabelle und passt dann alle Warenpreise an: Senke den Preis der gelieferten Warensorte um 3 Felder, und erhöhe alle anderen Warenpreise um je 1 Feld. Anschließend erhältst du den Preis für die zweite gelieferte Ware etc.

Der Preis einer Warensorte kann nicht unter das erste „10 Mark“-Feld fallen oder über 140 Mark steigen. Abschließend legst du die gelieferten Waren zurück in den allgemeinen Vorrat.



Beispiel: Paul hat 1 Vieh und 1 Getreide an zwei Städte geliefert. Er erhält somit ein Einkommen von insgesamt 110 Mark. Zusätzlich zu 20 Mark Grundeinkommen für seine Hauptstadt erhält er zunächst 40 Mark für das Vieh ①. Er senkt dessen Preis auf 10 Mark und erhöht die Preise aller anderen Waren auf 50 Mark. Anschließend erhält er 50 Mark für das Getreide ② und senkt dessen Preis auf 20 Mark. Er erhöht den Preis von Vieh auf 20 Mark und den Preis der anderen Waren auf 60 Mark.

4. In Spielen mit dem Modul „Militär“ musst du immer dann, wenn du 1 Ware an eine Stadt ohne einer deiner Siedlungen lieferst, von je vollen 10 Mark Einkommen dieser Ware 1 Mark an den Besitzer der Stadt oder bei einer freien Stadt an die Bank zahlen.

Beispiel: Paul liefert 1 Holz an Angelikas Stadt. Er erhält dafür ein Einkommen von 50 Mark und muss Angelika davon 5 Mark abgeben.

Spielende

TOP I: Am Rundenende, nachdem jeder einmal an die Reihe kam, prüft ihr, ob ihr insgesamt 23 oder mehr Waren geliefert habt. In diesem Fall endet das Spiel sofort. Ansonsten beginnt der Startspieler eine neue Runde.

Schlusswertung

TOP I: Du erhältst jetzt Siegpunkte (SP) für deine gelieferten Waren.

Zuerst schaust du für jede von dir gelieferte Warensorte, wie viele Waren du jeweils geliefert hast.

Anzahl Waren je Sorte	1	2	3	4	5+
Siegpunkte	5 SP	9 SP	12 SP	14 SP	15 SP

Zusätzlich erhältst du 2 SP für jedes Set mit allen 5 verschiedenen Warensorten.



Beispiel: Angelika hat insgesamt 3 Getreide, 2 Vieh, 2 Holz, 1 Fisch und 1 Erz geliefert. Sie erhält somit 42 Siegpunkte = 12 (Getreide) + 9 (Vieh) + 9 (Holz) + 5 (Fisch) + 5 (Erz) + 2 (für 1 Set mit allen 5 Waren).

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel! Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr Waren (1 oder 2) im Laderaum seines Transportwagens besitzt. Ist das auch gleich, gewinnt derjenige von ihnen mit dem höchsten Einkommen in der letzten Runde.

Das Modul 2: Wettlauf

Einführung

Im Modul „Wettlauf“ geht es um Geschwindigkeit und darum, als Erster irgendwo zu sein oder irgendetwas zu besitzen. Es ist das Modul der Nomaden, so dass es euch egal ist, was ihr zurückschickt. Es ist für euch nur wichtig, wohin ihr kommt.

Eure Bewohner haben es eilig, und so geht es von Stadt zu Stadt, von Ziel zu Ziel.

Spielmaterial

Ihr benötigt das folgende Spielmaterial für dieses Spiel:

- **TOP I & TOP II:** (4) 10 Stadtkarten
- **In Spielen ohne Bewohner** erhält jeder Spieler zum Markieren von Städten/Stadtkarten (14) 10 Bewohner (**TOP I**) oder 9 Bewohner (**TOP II**).
- **TOP III:** Abhängig von den Zwischenwertungen benötigt ihr (16) Siegpunktplättchen im Gesamtwert von 20 bis 52, (17) 1 Mehrheitentabelle, (18) 30 Markierungsplättchen

Spielaufbau

Spielplan vorbereiten

Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, verwendet ihr den Spielplan 5 (Priorität IV).

Ihr beginnt alle gemeinsam in der Hauptstadt, „1“ im Zentrum des Spielplans und platziert dort eure Hauptquartiere.

Allgemeine Spielmaterialien vorbereiten

TOP I & TOP II: Legt die 10 Stadtkarten offen neben dem Spielplan aus. Auf diesen Karten markiert ihr mit Bewohnern, welche Städte ihr auf dem Plan bereits mit eurem Volk erreicht habt.

TOP III: Abhängig vom Modul auf **TOP I** versucht ihr bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Zur besseren Übersicht legt ihr für einige dieser Module die Mehrheitentabelle zusammen mit euren Markierungsplättchen bereit und platziert auf der Tabelle die benötigten Siegpunktplättchen. Bei anderen Modulen verwendet ihr eventuell auch deren besondere Spielmaterialien als Gedächtnisstütze für die Siegpunktplättchen.

Persönliche Spielmaterialien vorbereiten

Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, spielt ihr das Spiel im Uhrzeigersinn (Priorität IV). Wählt einen Startspieler, der zur Erinnerung die Startspielerkarte bis zum Spielende vor sich ablegt.

Ihr erhaltet das folgende Startgeld aus der Bank:

2 : Der Startspieler erhält 60 Mark, der Zweite 80 Mark.

3 , **4** : Beginnend mit dem Startspieler erhaltet ihr in Reihenfolge 60, 70, 80 und 90 Mark (Priorität VI).

TOP I: Entsprechend der gewählten Hauptstadt legt ihr jeder 1 Bewohner auf die entsprechende Stadtkarte.

In Spielen ohne Bewohner stellt ihr zur besseren Übersicht jeweils eure übrigen 9 Bewohner auf die 9 Städte, die ihr nicht als eigene Hauptstadt gewählt habt.



Beispiel: In einem Spiel ohne Bewohner beginnen Angelika und Hedwig in verschiedenen Hauptstädten. Somit markieren sie mit ihren Bewohnern jeweils eine andere Stadtkarte.

TOP II: Entsprechend der gewählten Hauptstadt legt jeder 1 Siedlung auf die entsprechende Stadtkarte.

In Spielen ohne Bewohner habt ihr somit nur noch 19 Siedlungen (**2** , **3** , **4**) bzw. 14 Siedlungen (5 Gesellschaften) zur Verfügung. Außerdem stellt ihr zur besseren Übersicht jeweils eure Bewohner auf die 9 Städte, die ihr nicht als eigene Hauptstadt gewählt hat.

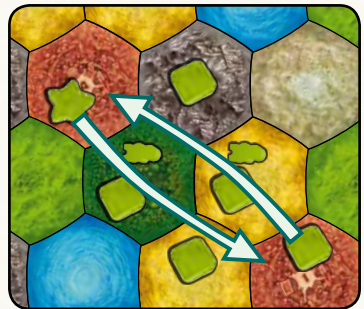
Spielablauf

Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, spielt ihr im Uhrzeigersinn mehrere Runden, in der jeder einmal an die Reihe kommt. In deinem Zug führst du die folgenden Schritte der **Phase 3** eine nach der anderen durch, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt.

Phase 3 A: Hauptstadt

In Spielen ohne Bewohner ignoriert ihr diese Phase 3 A!

Du darfst zu Beginn deines Zugs die Hauptstadt wechseln, indem du dein Hauptquartier mit 1 eigenen Siedlung auf einer beliebigen anderen Stadt tauschst. Auf diese Weise kannst du in **Phase 3 C** beim Einsetzen von neuen Bewohnern das erhöhte Maximum an Bewohnern in der Hauptstadt nutzen, um eventuell entferntere Bereiche des Spielplans schneller zu besiedeln.

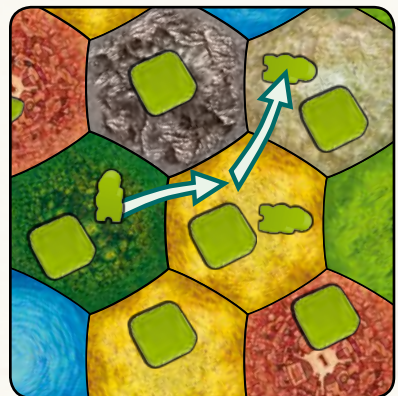


Wenn du beim Einkauf in **Phase 3 C** nicht mehr genug Bewohner oder beim Besiedeln eines Feldes in **Phase 3 D/3 E/3 G** nicht mehr genug Siedlungen in deinem Vorrat besitzt, darfst du die fehlenden ersatzlos vom Spielplan nehmen und direkt wieder einsetzen. Nimmst du 1 Siedlung zurück, musst du auch alle deine auf demselben Feld stehenden Bewohner zurücknehmen.

Phase 3 D: Bewohner

In dieser Phase ziehst du mit deinen Bewohnern von Feld zu Feld, um möglichst schnell zu den verschiedenen Städten zu gelangen. Erreichst du neue Städte, markierst du dies mit deinen Bewohnern auf den entsprechenden Stadtkarten.

Bei der Bewegung haben es deine Bewohner **eilig**, so dass sie aktiv bleiben, wenn du diese zu mindestens einem deiner erschöpften Bewohner ziehst. Solange diese Bedingung erfüllt ist, darf ein Bewohner über mehrere Felder ziehen. Er ist erst dann erschöpft, wenn er ein Feld ohne einen deiner erschöpften Bewohner betritt oder wenn du ihn für eine andere Aktion verwendest.



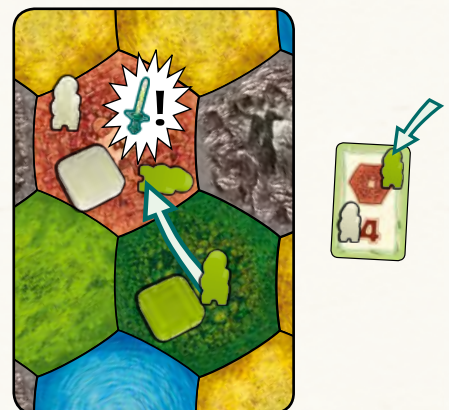
TOP I: Erreichst du eine Stadt zum ersten Mal und tauschst 1 Bewohner in 1 Siedlung, stellst du diesen Bewohner direkt auf die entsprechende Stadtkarte.

TOP II: Erreichst du eine Stadt zum ersten Mal und tauschst 1 Bewohner in 1 Siedlung, stellst du diesen Bewohner erstmal oben auf die Stadtkarte.

Aufgrund der zunehmenden Anzahl an Bewohnern auf den Stadtkarten stehen dir auf dem Spielplan immer weniger Bewohner zur Verfügung.

WICHTIG: Du musst die Städte während des Spiels jeweils einmal erreichen. Du musst dort aber nicht bis zum Ende des Spiels bleiben, sondern darfst deine Siedlungen von diesen Städten auch wieder entfernen bzw. wirst durch Krieg dazu gezwungen!

- In Spielen mit dem Modul „Militär“ erreichst du eine gegnerische Stadt zum ersten Mal, wenn du 1 deiner Bewohner auf diese Stadt ziehst. Du stellst dann 1 weiteren Bewohner aus deinem Vorrat auf die entsprechende Stadtkarte. (Das Ziehen auf die Stadt ist entscheidend, nicht der Ausgang des folgenden Kampfs!)



Phase 3 E: Transportwagen

1. Diese Phase verwendest du **NUR** in Spielen mit dem Modul „Transport“! Du ziehst in dieser Phase mit deinem Transportwagen auf dem Spielplan von Feld zu Feld.

TOP I:

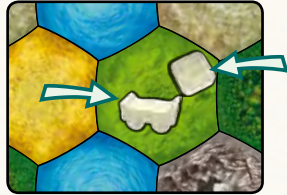
- In Spielen ohne Bewohner erreichst du eine Stadt mit deinem Transportwagen. Du versetzt deinen Bewohner von dort auf die entsprechende Stadtkarte.

TOP II:

1. In Spielen mit dem Modul „Transport“ darfst du nur dann einen Bewohner auf die entsprechende Stadtkarte versetzen, wenn du die dazugehörige Stadt mit deinem Transportwagen erreichst. Du stellst dann 1 Bewohner aus deinem Vorrat oben auf die entsprechende Stadtkarte. Deine Bewohner dürfen die Städte natürlich trotzdem betreten und dort siedeln, dies wird nur nicht auf den Stadtkarten notiert.

- In Spielen ohne Bewohner versetzt du deinen Bewohner von der Stadt auf die entsprechende Stadtkarte, wenn du diese mit dem Transportwagen erreichst.

Außerdem darfst du 1 Siedlung auf ein Landfeld oder eine Stadt legen, wenn du mit deinem Transportwagen darauf ziehst, um dadurch in **Phase 3 H** zusätzliches Einkommen zu erhalten. (Diese Aktion ist freiwillig, du darfst aufgrund der begrenzten Anzahl an eigenen Siedlungen auch darauf verzichten!)



TOP III:

- In Spielen ohne Bewohner darfst du zum Erfüllen bestimmter Zwischenwertungen 1 Siedlung auf ein Landfeld oder eine Stadt legen, wenn du mit deinem Transportwagen darauf ziehst. Du zählst dann das entsprechende Gelände auf der Mehrheitentabelle. (Diese Aktion ist freiwillig, du darfst aufgrund der begrenzten Anzahl an eigenen Siedlungen auch darauf verzichten!)

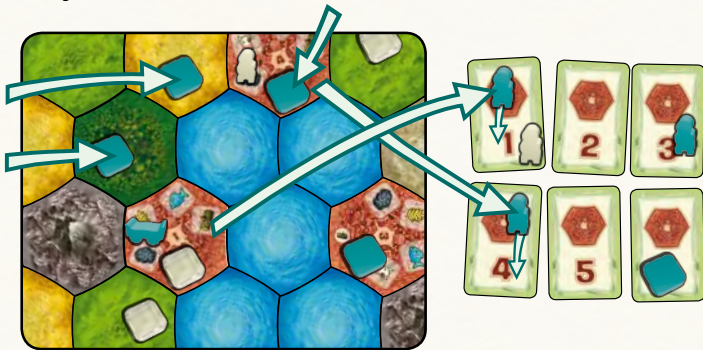
Phase 3 H: Einkommen

TOP II: In dieser Phase erhältst du dein Einkommen.

Du erhältst immer 20 Mark Grundeinkommen für deine Hauptstadt.

Außerdem erhältst du für jede Siedlung einmalig Geld, die du in deinem Zug auf ein leeres Feld gestellt hast, abhängig vom Gelände: Du erhältst 5 Mark für , , , und 10 Mark für & .

Zusätzlich erhältst du für jeden deiner Bewohner einmalig Geld, den du in diesem Zug neu auf die Stadtkarten gestellt hast: Für deinen insgesamt ersten Bewohner erhältst du 10 Mark, für deinen insgesamt zweiten Bewohner 20 Mark usw. Anschließend versetzt du die neuen Bewohner auf den entsprechenden Stadtkarten nach unten, so dass du diese nicht mit denen verwechseln kannst, die du in späteren Runden auf die Stadtkarten stellst. (Jeder dieser Bewohner gibt dir nur einmal zusätzliches Einkommen!)



Beispiel: Paul hat in seinem Zug als Erster neue Siedlungen auf 1 Acker, 1 Wald und die Stadt „5“ gestellt, außerdem hat er auch Stadt „1“ erreicht, in der aber Angelika bereits vorher eine Siedlung gestellt hat. Paul hat entsprechend je einen seiner Bewohner oben auf die beiden Stadtkarten gestellt. Er erhält nun 90 Mark: 20 (Grundeinkommen für die Hauptstadt) + 20 (1. Siedlungen auf Acker, Wald und Stadt „5“) + 50 (für seinen insgesamt zweiten und dritten Bewohner auf den Stadtkarten). Anschließend versetzt er die beiden Bewohner auf den Stadtkarten nach unten.

2. 4. 7!
- Wenn du in Spielen mit diesem Modul, oder dem Modul „Mehrheiten“ auf **TOP I**, deine Siedlung auf einem Feld entfernst und dort keine weitere Siedlung mehr steht, erhält der nächste Spieler, der dort als Erster wieder eine Siedlung platziert, erneut einmalig 5 Mark (einmalig 10 Mark für Stadt und Berg). In Spielen mit dem Modul „Militär“ gilt dies, wenn ein anderer Spieler eines deiner Felder erobert.

Zwischenwertungen

TOP III: Abhängig vom gewählten Modul auf **TOP I** versuchst du als Erster die in der Tabelle genannten Aufgaben zu erfüllen. Sobald du die Aufgabe als Erster erfüllst, nimmst du dir die entsprechenden Siegpunkte und legst sie vor dir ab.

1.	Fünfmal 5 SP. Jeweils für denjenigen, der eine der fünf Waren das 2. Mal liefert. (Legt 5 Waren mit je 5 SP neben den Spielplan.)
3.	Zweimal 10 SP. Erstens für denjenigen mit je 1 eigenen Fabrik in 3 Städten und zweitens für denjenigen mit 3 eigenen Fabriken in 1 Stadt. (Legt Fabrikmarker mit je 10 SP neben den Spielplan.)
4.	3, 4, 5, ... SP. Jeweils der Reihe nach für denjenigen, der eine freie Stadt erobert. (Legt SP neben die Stadtfelder der Mehrheitentabelle.)
5.	Sechsmal 5 SP. Jeweils für denjenigen, der eine der 6 Geländesorten (ohne Wasser) zum 3. Mal entdeckt. (Legt je 5 SP unter jede Geländespalte der Mehrheitentabelle.)
6.	Sechsmal 5 SP. Jeweils für denjenigen, der eine der 6 Geländesorten (ohne Wasser) zum 3. Mal mit Straßen anschließt. (Legt je 5 SP unter jede Geländespalte der Mehrheitentabelle.)
7.	Je einmal 10 SP/20 SP. Jeweils für denjenigen, der alle Geländesorten (ohne Wasser) einmal/zweimal besiedelt hat. (Legt 10 SP/20 SP neben die ersten beiden Zeilen der Mehrheitentabelle.)
8.	Fünfmal 5 SP. Jeweils für denjenigen, der für eine Ware 3 Betriebe besitzt. (Legt Warenplättchen aller 5 Sorten mit je 5 SP neben den Spielplan.)
9.	Es gilt die Aufgabe des Moduls auf TOP II . Die jeweilige Gesellschaft erhält keine SP, sondern erhält stattdessen für jeden SP sofort 10 Mark. Dieses Geld zählt zum Einkommen hinzu, so dass es vorerst beiseite gelegt wird.

Spielende

TOP I: Am Rundenende, nachdem jeder einmal an die Reihe kam, prüft ihr, ob abhängig von der Spielerzahl mindestens 1 Spieler Bewohner auf 9 (), 8 () oder 7 () Stadtkarten gestellt hat (**9. II**) wenn mindestens 1 Gesellschaft Bewohner auf 6 Stadtkarten gestellt hat). In diesem Fall endet das Spiel sofort. Ansonsten beginnt der Startspieler eine neue Runde.

4. In Spielen mit dem Modul „Militär“ endet das Spiel abhängig von der Spielerzahl am Rundenende, nachdem mindestens 1 Spieler Bewohner auf 7 (), 6 () oder 5 () Stadtkarten gestellt hat (**9. II**) : Wenn mindestens 1 Gesellschaft Bewohner auf 4 Stadtkarten gestellt hat).

- In Spielen ohne Bewohner endet das Spiel am Rundenende, nachdem mindestens 1 Spieler Bewohner auf 9 Stadtkarten gestellt hat.

Schlusswertung

TOP I: Du erhältst jetzt Siegpunkte (SP) für die im Laufe des Spiels erreichten Städte. Abhängig von der Anzahl deiner Bewohner auf den Stadtkarten bekommst du die folgenden SP. In der Tabelle steht X für die Anzahl an Städten, die abhängig von der Spielerzahl das Spielende auslöst.

Anzahl Stadtkarten mit Bewohnern	X - 3 und weniger	X - 2	X - 1	X	X + 1 und mehr
Siegpunkte (SP)	22 SP	26 SP	32 SP	40 SP	50 SP

- In Spielen ohne Bewohner erhältst du zusätzlich 1 SP für jeden Bewegungspunkt deines Transportwagens, mit dem du noch aus der letzten erreichten Stadt weitergezogen bist.



Beispiele: In einer Partie mit 3 Spielern löst Angelika das Spielende aus, da 8 ihrer Bewohner auf Stadtkarten stehen. Sie erhält 40 SP. Paul hat nur 7 Bewohner auf Stadtkarten stehen und erhält dafür 32 SP.

- In einem Spiel ohne Bewohner hat Ine ihren Transportwagen noch mit 3 BP aus der letzten erreichten Stadt weitergezogen. Sie erhält dafür zusätzlich 3 SP.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler mit der größeren Anzahl an Bewohnern und Siedlungen auf dem Spielplan.

- In Spielen ohne Bewohner gewinnt der Spieler mit den meisten SP. Bei einem Gleichstand gewinnen alle daran beteiligten Spieler.

Das Modul 3: Privilegien

Einführung

Im Modul „Privilegien“ dreht sich alles um kleine Verbesserungen, die ihr für euch kauft, damit die anderen sie nicht besitzen. Abhängig von den anderen beiden Modulen verbessern sich eure Fähigkeiten Schritt für Schritt.

In dieser industriell geprägten Welt sind die Städte das Wichtigste, und dort versucht ihr, eure Fabriken zu errichten. Leider benötigt eine moderne Wirtschaft auch ein funktionierendes Steuersystem, so dass die Einkommensstärksten unter euch am höchsten besteuert werden.

Spielmaterial

Ihr benötigt das folgende Spielmaterial für dieses Spiel:

- 8 66 Privilegien, 5 1 Preismarker, 16 100 Siegpunkteplättchen, 19 30 Fabriken, 20 3 Reihenfolgekarten

Spielaufbau

Persönliche Spielmaterialien vorbereiten

TOP I & TOP II: Ihr spielt das Spiel mit einer rundenbasierten Reihenfolge und legt dafür die Reihenfolgekarten abhängig von der Spielerzahl bereit. Stellt je 1 Bewohner jedes Spielers daneben, so dass ihr während des Spiels einen Bewohner weniger zur Verfügung habt. (Priorität I oder II).



TOP II:

7.I In Spielen mit dem Modul „Mehrheiten“ auf **TOP I** legt ihr stattdessen die Wertungskarten bereit und stellt 1 Bewohner jedes Spielers daneben.

TOP III: Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, spielt ihr das Spiel im Uhrzeigersinn (Priorität IV). Wählt einen Startspieler, der zur Erinnerung die Startspielerkarte bis zum Spielende vor sich ablegt.

Ihr erhaltet das folgende Startgeld aus der Bank:

TOP I & TOP II: Jeder Spieler erhält 90 Mark (Priorität II).

TOP III: Ihr erhaltet jeder **IMMER** zusätzlich 20 Mark zum Startgeld hinzu, das durch eines der anderen beiden Module bestimmt wird.

Spielplan vorbereiten

TOP I & TOP III: Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, verwendet ihr den Spielplan 5 (Priorität IV).

Ihr beginnt alle gemeinsam in der Hauptstadt, „1“ im Zentrum des Spielplans und platziert dort eure Hauptquartiere.

TOP I: Wenn ein anderes Modul die Priorität I, II oder III fordert, wählt ihr jeder in **Phase 1** der ersten Spielrunde eine andere Hauptstadt, in Reihenfolge des Startgebots von hoch nach niedrig (Priorität I).

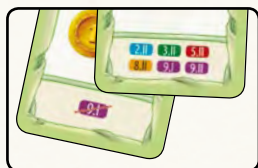
9.II In Spielen mit dem Modul „Aktien“ auf **TOP II** wählt ihr die Hauptstadt stattdessen in der Aktienrunde (AR).

TOP II: Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, verwendet ihr den Spielplan 3 (Priorität III).

Ihr wählt jeder in **Phase 1** der ersten Spielrunde eine andere Hauptstadt, in Reihenfolge des Startgebots von hoch nach niedrig (Priorität II).

Privilegien vorbereiten

Ihr nehmt die passenden Privilegien abhängig von den 3 Modulen. Unten auf den Karten findet ihr die Angabe, wann ihr die jeweiligen Privilegien verwendet. Ein umfassendes **Glossar** mit allen 33 Privilegien findet ihr auf den Seiten 30 & 31.

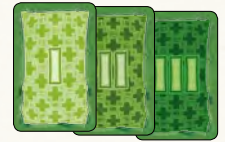


4 (bzw. 5 Aktiengesellschaften): Verwendet 2 Karten pro Sorte.

3: Nehmt zunächst von jeder Sorte 1 Karte, mischt diese und entfernt die Hälfte aus dem Spiel (abgerundet). Danach fügt ihr der übrigen Hälfte 1 weitere Karte von jeder Sorte hinzu.

2: Verwendet 1 Karte pro Sorte.

Mischt die Privilegien getrennt nach Rückseiten I, II, III und legt sie zu einem gemeinsamen Stapel zusammen, so dass die Karten mit Rückseite I zuoberst liegen, mit Rückseite III zuunterst.



Legt den Preismarker neben den Spielplan. Zieht pro Spieler je 1 Privileg und legt diese offen in einer Reihe rechts neben den Preismarker, so dass der Preis für jedes Privileg 20 Mark beträgt.



TOP III: **2**: Ihr zieht 3 Privilegien und legt diese offen in einer Reihe rechts neben den Preismarker, so dass der Preis für jedes Privileg 20 Mark beträgt.

Beispiel: Mit 4 Spielern legt ihr 4 Karten offen neben dem Preismarker, so dass deren Preis 20 Mark beträgt.

Allgemeine Spielmaterialien vorbereiten

TOP I & TOP II: Legt 20 Fabriken neben dem Spielplan bereit.

TOP I: Legt außerdem Siegpunkte neben dem Spielplan bereit.



Spielablauf

TOP I & TOP II: Ihr spielt das Spiel mit einer rundenbasierten Reihenfolge, die ihr in jeder Runde neu bestimmt. Ihr führt **Phase 1** und **Phase 2** gemeinsam durch. Die Schritte der **Phase 3** führt jeder nacheinander durch.

TOP III: Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, spielt ihr im Uhrzeigersinn mehrere Runden, in der jeder einmal an die Reihe kommt. In deinem Zug führst du die folgenden Schritte der **Phase 3** eine nach der anderen durch, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt.

Phase 1: Reihenfolge festlegen

TOP I & TOP II: Zu Spielbeginn bietet ihr verdeckt mit eurem Startgeld darum, die Plätze in der Reihenfolge und eure Hauptstädte zu wählen. Jeder nimmt dazu das gewünschte Geld in die Hand und auf Kommando zeigt ihr gleichzeitig alle Beträge. Ein Gebot von 0 Mark ist erlaubt. Beginnend mit dem Höchstbietenden zahlt jeder sein gebotenes Geld und sucht sich einen Platz in der Reihenfolge aus. Zusätzlich wählt ihr eure Hauptstädte und platziert dort eure Hauptquartiere. Bei einem Gleichstand der Gebote lost ihr unter den daran beteiligten Spielern, wer zuerst wählen darf (die Verlierer erhalten als Entschädigung 2 Mark pro verlorener Wahl).

Beispiel: Paul hat am Meisten geboten. Er wählt die erste Position in der Reihenfolge und platziert sein Hauptquartier auf seiner Hauptstadt. Angelika und Hedwig bieten gleich viel, so dass das Los entscheidet. Hedwig gewinnt und wählt als Nächste ihren Platz in der Reihenfolge und ihre Startstadt. Angelika erhält 2 Mark als Entschädigung, bevor sie ihre Hauptstadt wählt.

Ab der 2. Runde bestimmt ihr die Reihenfolge über das Einkommen der Vorrunde von hoch nach niedrig (bei Gleichstand kehrt ihr die Reihenfolge der daran beteiligten Spieler aus der Vorrunde um).

Abhängig von dieser neuen Reihenfolge müsst ihr für euer letztes Einkommen Steuern zahlen: Der Erste zahlt 20%, der Letzte 0%, alle anderen 10% ihres Einkommens. Zur Vereinfachung zahlt der Erste pro vollen 10 Mark Einkommen je 2 Mark an Steuern, und die anderen Spieler bis auf den Letzten pro vollen 10 Mark Einkommen jeweils 1 Mark. Aufgrund der höheren Steuern kann es vorkommen, dass der Erste anschließend weniger Einkommen erhält als der Zweite.

Beispiel: Angelika erhält ein Einkommen von 68 Mark. Somit muss sie als Erste für die vollen 60 Mark insgesamt 12 Mark an Steuern zahlen.

TOP I:

9.II In Spielen mit dem Modul „Aktien“ auf **TOP II** bestimmt ihr die Reihenfolge in der 1. Betriebsrunde (BR) durch die umgekehrte Gründungsreihenfolge der Aktiengesellschaften. Gründet ihr Gesellschaften erst in einer späteren Aktienrunde (AR), kommen diese in der folgenden BR zuerst dran!

Phase 2: Privilegien

TOP I & TOP II: In dieser Phase bekommt ihr die begehrten Privilegien, indem ihr sie ersteigert.

Wenn ab der 2. Runde zu Beginn dieser Phase noch unverkaufte Privilegien aus der vorherigen Runde ausliegen, legt ihr den Preismarker rechts neben diese Privilegien. Das Mindestgebot dieser Privilegien sinkt auf 0 Mark. Zieht neue Privilegien und legt sie rechts neben den Preismarker, bis ihr entweder pro Spieler 1 neues Privileg gezogen habt oder abhängig von der Spielerzahl eine Anzahl gemäß der folgenden Tabelle ausliegt. Das Mindestgebot der neuen Privilegien beträgt 20 Mark.

Anzahl Spieler/ Gesellschaften	2	3	4	5 Gesellschaften
maximale Anzahl an Privilegien	4	5	6	7

Ihr versteigert die Privilegien nacheinander von links nach rechts. Beginnend mit dem ersten Spieler bietet ihr solange reihum in Sitzreihenfolge, bis ein Höchstgebot feststeht. Passt du, darfst du erst beim nächsten Privileg wieder mitbieten. Der Höchstbietende zahlt das Geld an die Bank und legt das Privileg offen vor sich ab. Solltet ihr alle passen, obwohl das versteigerte Privileg bereits ein Mindestgebot von 0 Mark besitzt, nehmt ihr das Privileg ersatzlos aus dem Spiel!

Du darfst pro Runde beliebig viele Privilegien ersteigern, allerdings darfst du jede Art nur einmal besitzen. Du darfst jedes neue Privileg sofort einsetzen.

Phase 3 C: Einkauf

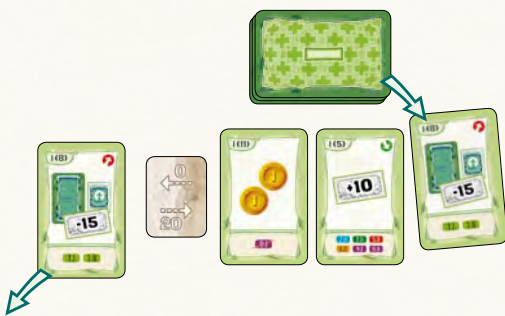
TOP III: Zu Beginn dieser Phase darfst du eines der begehrten Privilegien kaufen.

Wenn zu Beginn dieser Phase weniger Privilegien ausliegen, als Spieler mitspielen, ziehst du 1 neues Privileg und legst es rechts in die Reihe (: Wenn weniger als 3 Privilegien ausliegen, ziehst du 1 neues Privileg und legst es rechts in die Reihe). Der Preis jedes neu gezogenen Privilegs beträgt immer 20 Mark. Wenn du ein Privileg ziehst, das eine höhere Rückseite zeigt, als die bereits in der Reihe liegenden Privilegien, versetzt du den Preismarker, so dass alle Privilegien mit der niedrigeren Rückseite 0 Mark kosten.

Als nächstes darfst du 1 Privileg kaufen. Du zahlst entweder 20 Mark an die Bank oder nimmst ein Privileg kostenfrei für 0 Mark.

Entscheidest du dich, kein Privileg zu nehmen, legst du den Preismarker rechts neben diese Privilegien und der Preis für alle ausliegenden Privilegien sinkt auf 0 Mark (die folgenden Spieler dürfen diese somit kostenlos nehmen!).

Du darfst jedes Privileg nur einmal kaufen und darfst jedes neue Privileg sofort einsetzen. Für ausführliche Details zu den Privilegien schaut bitte auf den Seiten 30-31 nach.



Beispiel: Zu Beginn ihres Zugs zieht Hedwig ein neues Privileg. Anschließend nimmt sie eines der Privilegien für 0 Mark.

Phase 3 E: Transportwagen

1. Diese Phase verwendest du **NUR** in Spielen mit dem Modul „Transport“! Du ziehst in dieser Phase mit deinem Transportwagen auf dem Spielplan von Feld zu Feld.

TOP I & TOP II:

In Spielen ohne Bewohner darfst du 1 Siedlung auf eine Stadt legen, wenn du mit deinem Transportwagen darauf ziehst (Diese Aktion ist freiwillig, du darfst aufgrund der begrenzten Anzahl an eigenen Siedlungen auch darauf verzichten!).

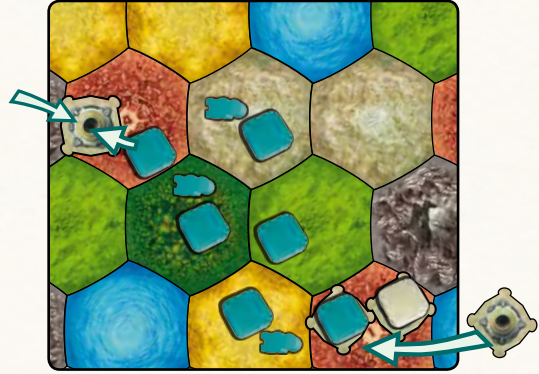


Phase 3 F: Fabriken

TOP I & TOP II: Du darfst auf jeder Stadt pro Runde maximal 1 Fabrik bauen, wenn du dort 1 Siedlung besitzt und die entsprechenden Kosten zahlst. Die erste Fabrik in einer Stadt kostet 20 Mark, die zweite immer 30 Mark (unabhängig davon, wer die erste Fabrik gebaut hat), die dritte entsprechend 40 Mark, siehe auch in der folgenden Tabelle. Ihr dürft zusammen insgesamt maximal 3 Fabriken auf einer Stadt bauen. Du markierst deine Fabrik mit deiner Siedlung. Baust du im Laufe des Spiels mehrere Fabriken in derselben Stadt, stapelst du diese unter deiner Siedlung.

1.	2.	3.
20 Mark	30 Mark	40 Mark

TOP I: Du erhältst für den Bau einer Fabrik sofort 5 Siegpunkte (SP).



Beispiel: Paul baut zwei weitere Fabriken in den Städten, in denen er Siedlungen besitzt. Er zahlt insgesamt 60 Mark. 20 Mark für die erste Fabrik in der Stadt „4“ + 40 Mark für die dritte Fabrik in der Stadt „1“.

2. In Spielen mit dem Modul „Wettlauf“, und mit dem Modul „Mehrheiten“ auf **TOP I**, gelten deine Fabriken als besitzerlos, wenn du dort deine Siedlung vom Spielplan entfernst. Der nächste Spieler, der in seinem Zug 1 Siedlung auf der Stadt besitzt, erhält die Fabriken.

Phase 3 H: Einkommen

In dieser Phase erhältst du dein Einkommen.

TOP I: Du legst das Einkommen, das du durch das Modul auf **TOP II** erhältst, vorerst beiseite, bis ihr in der nächsten **Phase 1** Steuern bezahlt habt.

TOP II: Du erhältst 20 Mark Grundeinkommen für deine Hauptstadt, plus 15 Mark pro eigener Fabrik. Du legst das Einkommen vorerst beiseite, bis ihr in der nächsten **Phase 1** Steuern bezahlt habt.

Beispiel: Angelika besitzt bereits 5 Fabriken. Sie erhält somit ein Einkommen von 95 Mark: 20 (Grundeinkommen für die Hauptstadt + 75 (für 5 Fabriken).

Spielende

TOP I: Am Rundenende, nachdem jeder einmal an die Reihe kam, prüft ihr, ob insgesamt 20 oder mehr Fabriken auf den Städten stehen. In diesem Fall endet das Spiel sofort. Ansonsten beginnt der Startspieler eine neue Runde.

Schlusswertung

TOP I: Du addierst die Siegpunkte (SP), die du während des Spiels für deine gebauten Fabriken und bestimmte Privilegien erhalten hast.



Beispiel: Am Spielende hat Angelika insgesamt 7 Fabriken gebaut und dafür 35 SP erhalten. Außerdem besitzt sie 2 Privilegien, die ihr weitere 2 SP und 5 SP geben. Sie hat somit insgesamt 42 SP.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel! Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler mit dem meisten Geld.

Das Modul 4: Militär



Einführung

Im Modul „Militär“ wird gekämpft. Es gibt zwischen euren Völkern keine friedliche Koexistenz, stattdessen lautet die Devise immer nur „Du oder Ich“. So versucht ihr jeweils das größte Imperium zu errichten.

Von Vorteil ist, dass ihr euch in Bergen und Städten besser verteidigen könnt, aber über das weite Feld kommt der Gegner leider besser voran. Achtet darauf, dass ihr euer eigentliches Spielziel nicht aus den Augen verliert, wenn das Modul „Militär“ nur eine untergeordnete Rolle einnimmt.

Spielmaterial

Ihr benötigt das folgende Spielmaterial für dieses Spiel:

- ① 3 Würfel, ② 8 Stadtwehr, ③ 8 Kasernen
- **TOP I & TOP II:** ③ 1 Spielübersicht

Spielaufbau

Persönliche Spielmaterialien vorbereiten

Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, spielt ihr das Spiel im Uhrzeigersinn (Priorität IV). Wählt einen Startspieler, der zur Erinnerung die Startspielerkarte bis zum Spielende vor sich ablegt.

Ihr erhaltet das folgende Startgeld aus der Bank:

TOP I: Jeder Spieler erhält 80 Mark (Priorität IV).

TOP II & TOP III: Jeder Spieler erhält 60 Mark (Priorität V).

Spielplan vorbereiten

Außer wenn ihr mit dem Modul „Entdecken“ spielt, verwendet ihr immer den Spielplan 2 (Priorität II).

In umgekehrter Reihenfolge, beginnend mit dem letzten Spieler, wählt jeder eine andere Hauptstadt am Spielfeldrand und platziert dort sein Hauptquartier (Priorität IV). Abhängig von der Spielerzahl müsst ihr dabei die folgenden Einschränkungen berücksichtigen:

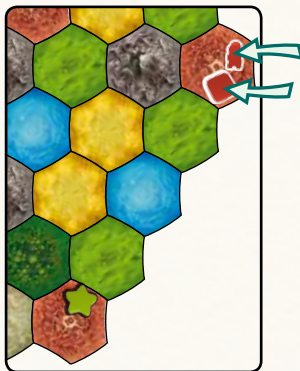
- ② : Die Hauptstädte liegen gegenüber.
- ③ : Die Hauptstädte liegen gleich weit auseinander, so dass immer eine freie Stadt zwischen zwei Hauptstädten liegt.
- ④ : Die beiden nicht gewählten Städte liegen gegenüber.

9.I 9.II In Spielen mit dem Modul „Aktien“ auf **TOP I** oder **TOP II** dürfen die Gesellschaften beliebige Hauptstädte am Spielplanrand wählen.

Stellt je 1 Kaserne und 1 Stadtwehr auf jede freie Stadt, die ihr nicht als Hauptstadt gewählt habt.

5. In Spielen mit dem Modul „Entdecken“ stellt ihr je 1 Kaserne und 1 Stadtwehr auf jede freie Stadt, die ihr im Laufe des Spiels entdeckt.

8.I 8.II In Spielen mit dem Modul „Produktion“ auf **TOP I** & **TOP II** stellt ihr nur je 1 Kaserne auf jede freie Stadt. Diese Kasernen zählen als Handelshäuser.



Allgemeine Spielmaterialien vorbereiten

TOP I & TOP II: Legt die Würfel und die Spielübersicht neben dem Spielplan bereit.

Spielablauf

Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, spielt ihr im Uhrzeigersinn mehrere Runden, in der jeder einmal an die Reihe kommt. In deinem Zug führst du die folgenden Schritte der **Phase 3** eine nach der anderen durch, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt.

Phase 3 D: Bewohner

In dieser Phase ziehst du mit deinen Bewohnern von Feld zu Feld, um mit ihnen möglichst viele Felder zu erobern. Jedes Feld des Spielplans darf nur von 1 Spieler besiedelt werden, so dass du immer wieder die Felder deiner Gegner angreifen musst.

Die Kämpfe erfolgen auf zwei unterschiedliche Weisen. Auf **TOP I** und **TOP II** bereitest du in

dieser Phase alle Kämpfe nur vor und führst sie später in **Phase 3 G: Kampf** durch. Auf **TOP III** kämpfst du in dieser Phase immer sofort und folgst dabei einem wesentlich einfacheren Kampfablauf.

Für alle Kämpfe gilt folgendes: Deine Bewohner und Siedlungen (inklusive deines Hauptquartiers in der Hauptstadt) zählen alle als Armeen. Du greifst die Gegner nur mit deinen mobilen Bewohnern an, verteidigst deine Felder aber immer mit allen deinen dort anwesenden Armeen. Die freien Städte ergeben sich nicht wehrlos und verteidigen sich jeweils mit ihrer Stadtwehr und der Kaserne.

Der Kampf um eine Hauptstadt:

TOP I: Wird deine Hauptstadt angegriffen, verteidigt sich dein Hauptquartier als letztes und zählt dabei als 3 Armeen.

TOP II & TOP III: Du darfst die gegnerischen Hauptstädte nicht angreifen.

2. 9.I 9.II In Spielen mit dem Modul „Wettlauf“, und mit dem Modul „Aktien“ auf **TOP I** oder **TOP II**, darfst du die gegnerischen Hauptstädte angreifen. Wird deine Hauptstadt angegriffen, verteidigt sich dein Hauptquartier als letztes und zählt dabei als 3 Armeen.

Nur für TOP III: Der Angreifer muss für diesen Kampf 3 Bewohner auf einmal auf deine Hauptstadt ziehen, um sie zusammen mit dem Hauptquartier zu entfernen, siehe weiter unten.

Die Armeen ziehen in den Kampf:

TOP I & TOP II: Du greifst ein gegnerisches Feld an, indem du deine Bewohner auf dieses Feld ziehst und die Siedlung sowie eventuell weitere Bewohner des Gegners attackierst. Deine Bewohner sind erschöpft und dürfen das Feld vorerst nicht mehr verlassen.

Du führst die Kämpfe auf Feldern, auf denen deine Armeen gegnerische Armeen angreifen erst in **Phase 3 G: Kampf** durch.

2. In Spielen mit dem Modul „Wettlauf“ wartest du nicht auf die **Phase 3 G**. Stattdessen führst du jeden Kampf immer sofort durch, nachdem du alle deine gewünschten Bewohner auf ein gegnerisches Feld gezogen hast (und diese erschöpft sind). Du führst diesen Kampf genau so durch, wie unten in **Phase 3 G** beschrieben. Wenn mindestens 1 Armee des Verteidigers den Angriff überlebt, darfst du dieses Feld im selben Zug nicht erneut angreifen. Du darfst aber im selben Zug weitere aktive Bewohner auf neutralisierte oder neu eroberte Felder ziehen. Neutralisierst oder erobert du die Hauptstadt des Verteidigers, wählt dieser sofort eine neue Hauptstadt, indem er die Siedlung auf einer seiner Städte durch sein Hauptquartier ersetzt.

TOP I: Wenn der Verteidiger keine weitere Stadt kontrolliert, endet das Spiel, siehe unten bei **Spielende**.

TOP II: Wenn der Verteidiger nur noch eine Hauptstadt besitzt (sowie eventuell weitere Landfelder), darfst du seine Hauptstadt nicht angreifen (Ausnahme 9.I, siehe in **Phase 3 G**).

Die Armeen kämpfen sofort:

TOP III: Sobald du 1 Armee auf ein gegnerisches Feld ziehst, führst du sofort einen Kampf durch. Du entfernst dort deine Armee und 1 Armee des Verteidigers. Wiederhole dies eventuell, bis du die Siedlung des Verteidigers entfernst und das Feld auf diese Weise neutralisierst.



Beispiel: Paul greift Angelika auf dem Acker an. Paul zieht nacheinander 3 Armeen auf den Acker. Mit der ersten ① entfernt er Angelikas Bewohner, mit der zweiten ② Angelikas Siedlung, wodurch er den Acker neutralisiert. Seine dritte Armee ③ betritt somit ein neutrales Feld und siedelt dort. Paul tauscht den Bewohner in eine Siedlung und erobert so den Acker.

2. In Spielen mit dem Modul „Wettlauf“ wählt der Verteidiger sofort 1 neue Hauptstadt, wenn du dessen Hauptstadt neutralisierst, indem er die Siedlung auf einer seiner Städte durch sein Hauptquartier ersetzt. Besitzt der Verteidiger nur noch eine Hauptstadt (sowie eventuell weitere Landfelder), darfst du seine Hauptstadt nicht angreifen (Ausnahme 9., siehe unten in diesem Abschnitt).

3. In Spielen mit dem Modul „Privilegien“ zerstörst du in einer gegnerischen Stadt auch 1 Fabrik, wenn du diese neutralisierst. Eroberst du später die Stadt mit 1 weiteren aktiven

Einheit, gehen die übrig gebliebenen Fabriken in deinen Besitz über (du stellst sie unter deine Siedlung).

- 8. In Spielen mit dem Modul „Produktion“ kämpft ihr nicht auf den Städten, so dass dort jeder 1 eigenes Handelshaus haben darf. Eroberst du ein gegnerisches Landfeld, erhältst du auch den vorhandenen Betrieb. Neutralisierst du das Landfeld, bleibt der Betrieb vorerst besitzerlos.
- 9. In Spielen mit dem Modul „Aktien“ übernimmt eine angreifende Gesellschaft alle Felder des Verteidigers und tauscht die Armeen gegen eigene aus, wenn sie die neutralisierte Hauptstadt des Verteidigers direkt mit 1 weiteren aktiven Bewohner erobert. Besitzt sie nicht mehr genug Siedlungen und Bewohner, übernimmt sie nach Wahl des Präsidenten nur einen Teil der Felder. Zieht sie keinen weiteren Bewohner in diese Stadt, verliert der Verteidiger alle Felder, ohne dass die angreifende Gesellschaft diese erhält. Anschließend gebt ihr alle Aktien der besiegten Gesellschaft ersatzlos ab. Diese Gesellschaft beginnt wieder „bei Null“ und darf von den Spielern in der nächsten Aktienrunde (AR) neu gegründet werden (Mit 1.II : In Spielen mit dem Modul „Transport“ auf TOP I legt ihr die von dieser Gesellschaft bereits gelieferten Waren separat beiseite. Diese Waren zählen für das Spielende!).

Phase 3 G: Kampf

TOP I & TOP II: In dieser Phase kämpfen deine Armeen auf den gegnerischen Feldern.

- 2. In Spielen mit dem Modul „Wettlauf“ lasst ihr diese Phase 3 G aus, da die Kämpfe immer sofort in der entsprechende Phase stattfinden. Ihr müsst bei den Kämpfen aber eventuell die Sonderregeln für 3. 8. 9. berücksichtigen!

Du führst einen Kampf durch, wenn deine Armeen auf einem Feld mit gegnerischen Armeen stehen. Greifst du auf mehreren Feldern an, entscheidest du über die Reihenfolge, in der du deine Kämpfe durchführst.

Du folgst in jedem Kampf diesem Kampfablauf (siehe zwecks Treffern in der Tabelle weiter unten):

1. Als Angreifer würfelst du 1 Würfel für jede deiner angreifenden Armeen (bei mehr als 3 Angreifern musst du mehrmals würfeln). Für jeden Treffer entfernst du 1 verteidigende Armee (überzählige Treffer verfallen).
2. Nur wenn der Verteidiger Verluste erleidet, würfelt er anschließend 1 Würfel für jede seiner entfernten Armeen (bei mehr als 3 Verlusten muss er mehrmals würfeln). Für jeden Treffer entfernt er 1 deiner angreifenden Armeen (überzählige Treffer verfallen).
3. Entfernst du alle verteidigenden Armeen und überlebt mindestens 1 deiner angreifenden Armeen, übernimmst du das Feld und tauschst 1 Bewohner in 1 Siedlung. Überlebt mindestens 1 verteidigende Armee, musst du deine überlebenden Armeen in beliebige eigene, benachbarte Felder zurückziehen, in denen gerade kein Kampf stattfindet. Diese Armeen sind erschöpft und stehen dir erst wieder in der nächsten Runde zur Verfügung.

Du kannst die folgenden Würfelergebnisse erzielen:

Würfelergebnis			
Angriff	0 Treffer	1 Treffer	2 Treffer
Verteidigung	0 Treffer	1 Treffer	

Als Angreifer erhältst Vor- oder Nachteile, wenn du einen Gegner auf den verschiedenen Geländearten angreifst. Greifst du einen Gegner auf ...

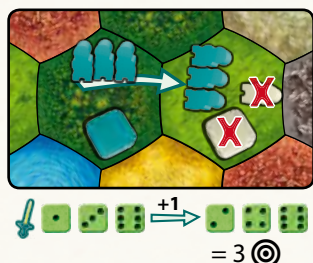
- ... oder an: -1 auf jeden deiner Würfelwürfe.
- ... oder an: +1 auf jeden deiner Würfelwürfe.

Das Ergebnis eines Würfelwurfs kann auf diese Weise nicht unter 0 fallen oder höher als 6 steigen.

Greifst du eine freie Stadt an, würfelt dein linker Nachbar für die Kaserne und Stadtwehr.

Das Hauptquartier eines Gegners besiegst du nur mit 3 Treffern. Erzielst du nur 1 oder 2 Treffer, verlierst du den Kampf und das Hauptquartier bleibt stehen. Abhängig von der Trefferzahl würfelt der Verteidiger anschließend mit 1-3 Würfeln, auch wenn das Hauptquartier den Angriff übersteht.

Beispiel: Paul greift Angelika auf der Wiese mit 3 Armeen an. Er würfelt mit 3 Würfeln und erzielt dabei . Dank des Angriffsbonus auf einer Wiese erhöht Paul jeden seiner Würfelwürfe um +1, so dass er nun mit insgesamt 3 Treffer erzielt. Paul entfernt die beiden gegnerischen Armeen, der überzählige Treffer verfällt.



Aufgrund der beiden erlittenen Verluste würfelt Angelika nun mit 2 Würfeln. Sie erzielt mit nur 1 Treffer und entfernt 1 angreifende Armee.

Paul erobert die Wiese und tauscht 1 Bewohner in 1 Siedlung. Sein letzter Bewohner bleibt dann erschöpft liegen.



- 3.I 3.II In Spielen mit dem Modul „Privilegien“ auf TOP I oder TOP II zerstörst du in einer gegnerischen Stadt auch 1 Fabrik, wenn du diese neutralisierst. Eroberst du die Stadt, erhältst du dort die übrigen Fabriken.

- 8.I 8.II In Spielen mit dem Modul „Produktion“ auf TOP I oder TOP II kämpft ihr nicht auf den Städten, so dass dort jeder 1 eigenes Handelshaus haben darf. Eroberst du ein gegnerisches Landfeld, erhältst du auch den vorhandenen Betrieb. Neutralisierst du das Landfeld, bleibt der Betrieb vorerst besitzerlos.

TOP II:

- 9.I In Spielen mit dem Modul „Aktien“ auf TOP I übernimmt die angreifende Gesellschaft alle Felder des Verteidigers und tauscht die Armeen gegen eigene aus, wenn sie dessen Hauptstadt erobert. Besitzt sie nicht mehr genug Siedlungen und Bewohner, übernimmt sie nach Wahl des Präsidenten nur einen Teil der Felder. (Mit 2.III : In Spielen mit Modul „Wettlauf“ auf TOP III darf die angreifende Gesellschaft die Felder des Verteidigers nach dem Kampf noch erobern, wenn sie dessen letzte Hauptstadt im Kampf neutralisiert und sofort mit mindestens 1 weiteren aktiven Bewohner auf das neutralisierte Stadtfeld zieht).

Neutralisiert sie lediglich die gegnerische Hauptstadt, verliert der Verteidiger alle Felder, ohne dass die angreifende Gesellschaft diese erhält. Anschließend gebt ihr alle Aktien der besiegten Gesellschaft ersatzlos ab. Diese Gesellschaft beginnt wieder „bei Null“ und darf in der nächsten Aktienrunde (AR) neu gegründet werden.

Phase 3 H: Einkommen

TOP II: In dieser Phase erhältst du dein Einkommen.

Du erhältst 20 Mark Grundeinkommen für deine Hauptstadt, plus 5 Mark für jedes weitere deiner Felder.

Zusätzlich erhältst du einen Bonus für die Anzahl an verschiedenen Arten von Landfeldern in deinem Besitz (keine Städte).

Anzahl an verschiedenen Landfeldern	1	2	3	4	5
Bonus	0 Mark	5 Mark	10 Mark	20 Mark	30 Mark

Beispiel: Angelika besitzt neben der Hauptstadt noch 2 Wälder, 3 Wiesen, 1 Berg und 2 Städte. Sie erhält ein Einkommen von 70 Mark = 20 (Grundeinkommen für die Hauptstadt) + 40 (8 weitere Felder) + 10 (3 verschiedene Landfelder).

Spielende

TOP I: Das Spiel endet sofort im Anschluss an deinen Zug, wenn du ...
 ... in Phase 3 C alle übrigen Bewohner aus deinem Vorrat kaufst, oder
 ... in Phase 3 D deine letzte Siedlung aus deinem Vorrat auf den Spielplan stellst, oder
 ... in Phase 3 G die Hauptstadt eines Gegners neutralisiert oder erobert. Eroberst du die Hauptstadt, übernimmst du alle Felder des Verteidigers und tauschst die Armeen gegen deine aus. Neutralisierst du sie lediglich, verliert der Verteidiger alle Felder, ohne dass du sie erhältst.

- 2. In Spielen mit dem Modul „Wettlauf“ kann das Spielende durch die Neutralisierung oder Eroberung der Hauptstadt eines Gegners erst dann erfolgen, wenn du ihm in Phase 3 D die letzte Hauptstadt nimmst. Solange er noch mindestens eine andere Stadt besitzt, darf er seine Hauptstadt wechseln und das Spiel geht weiter.

- 8.II In Spielen mit dem Modul „Produktion“ gelten nur die ersten beiden Bedingungen für das Spielende, da ihr nicht auf Städten kämpft.

Schlusswertung

TOP I: Du erhältst jetzt die folgenden Siegpunkte (SP): 3 SP für jedes eigene Landfeld, 5 SP für jede eigene Stadt.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel! Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler mit mehr Armeen auf dem Spielplan.

Das Modul 5: Entdecken

Einführung

Im Modul „Entdecken“ kennt ihr zu Beginn des Spiels nur einen kleinen Teil der gesamten Welt. Ihr müsst eure Entdecker losschicken, um Neuland zu erschliessen.

Dabei solltet ihr nicht vergessen, auf dem neuen Land auch immer sofort zu siedeln, damit ihr mit euren Völkern gut voran kommt. Oft erlangt schon derjenige einen großen Vorteil, der sich einfach das Land schnappt, das andere für ihn entdecken.

Spielmaterial

Ihr benötigt das folgende Spielmaterial für dieses Spiel:

- 24 Entdeckerplättchen, 21 1 Würfel
- **TOP I:** 16 100 Siegpunktplättchen
- **TOP II:** 25 30 Einkommensplättchen

Spielaufbau

Persönliche Spielmaterialien vorbereiten

Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, spielt ihr das Spiel im Uhrzeigersinn. (Priorität IV) Wählt einen Startspieler, der zur Erinnerung die Startspielerkarte bis zum Spielende vor sich ablegt.

Ihr erhaltet das folgende Startgeld aus der Bank:

- 2 : Der Startspieler erhält 60 Mark, der Zweite 80 Mark.
- 3 , 4 : Beginnend mit dem Startspieler erhaltet ihr in Reihenfolge 60, 70, 80 und 90 Mark (Priorität VI).

Spielplan vorbereiten

Dieses Modul bestimmt immer den Spielplan (Priorität 1).

Legt alle Spielplanteile in Stapeln in einer Reihe wie folgt aus: Stadt, Wasser, Wiese, Wald, Acker, Berg, Wüste. Legt dabei die Städte im Stapel numerisch aufsteigend bereit, die Stadt mit der kleinsten Zahl zuoberst, Stadt „10“ zuunterst.

- 1. In Spielen mit dem Modul „Transport“ legt ihr einen passenden Stapel mit 4 Waren auf eine neue Stadt, sobald ihr diese im Laufe des Spiels auslegt.
- 4. In Spielen mit dem Modul „Militär“ stellt ihr je 1 Kaserne und 1 Stadtwehr auf jede freie Stadt, die ihr im Laufe des Spiels entdeckt.

In den folgenden Fällen verwendet ihr Spielplan 1:

TOP I & TOP III: Ihr verwendet den Spielplan 1, wenn ein anderes Modul für den Spielplan **Priorität II/III** fordert.

TOP II: Ihr verwendet immer den Spielplan 1.

In umgekehrter Reihenfolge, beginnend mit dem letzten Spieler, wählt jeder eine andere Hauptstadt und platziert dort sein Hauptquartier (Priorität IV). Die Zentralstadt dürft ihr nicht wählen!

- 9.I 9.II In Spielen mit dem Modul „Aktien“ auf **TOP I & TOP II** spielt ihr auf dem Spielplan für 4 . Die Gesellschaften dürfen alle 5 Städte als Hauptstadt wählen.

In den folgenden Fällen verwendet ihr Spielplan 4:

TOP I & TOP III: ihr verwendet den Spielplan 4, wenn die beiden anderen Module für den Spielplan **Priorität IV** fordern.

Ihr beginnt alle gemeinsam in der Hauptstadt „1“ und platziert dort eure Hauptquartiere.

Allgemeine Spielmaterialien vorbereiten

Legt die 6 Entdeckerplättchen und 1 Würfel neben dem Spielplan bereit.

TOP I: Legt zusätzlich die Siegpunktplättchen neben dem Spielplan bereit.

TOP II: Legt zusätzlich die Einkommensplättchen neben dem Spielplan bereit.



Spielablauf

Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, spielt ihr im Uhrzeigersinn mehrere Runden, in der jeder einmal an die Reihe kommt. In deinem Zug führst du die folgenden Schritte der **Phase 3** eine nach der anderen durch, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt.

Phase 3 D: Bewohner

In dieser Phase schickst du deine Bewohner als Entdecker in eine unbekannte Welt, um möglichst viele Bereiche des unbekanntes Gebiets zu erkunden.

TOP I: Du darfst mit 1 aktiven Bewohner ein benachbartes unbekanntes Feld entdecken. Du nimmst den Bewohner anschließend zurück in deinen Vorrat (außer er entdeckt Wasser, dann bleibt er auf dem Ausgangsfeld erschöpft liegen).

TOP II: Du darfst mit 1 aktiven Bewohner ein benachbartes unbekanntes Feld entdecken. Der Bewohner ist anschließend erschöpft und bleibt auf dem Ausgangsfeld liegen.

2. In Spielen mit dem Modul „Wettlauf“ darfst du mit 1 aktiven Bewohner beliebig viele benachbarte unbekannte Felder entdecken. Du nimmst den Bewohner anschließend zurück in deinen Vorrat (außer er entdeckt ausschließlich Wasser, dann bleibt er auf dem Ausgangsfeld erschöpft liegen).

4. In Spielen mit dem Modul „Militär“ darfst du mit 1 aktiven Bewohner ein benachbartes unbekanntes Feld entdecken. Du nimmst den Bewohner anschließend zurück in deinen Vorrat (außer er entdeckt Wasser, dann bleibt er auf dem Ausgangsfeld erschöpft liegen).

TOP III: Du darfst mit 1 aktiven Bewohner beliebig viele benachbarte unbekannte Felder entdecken. Du nimmst den Bewohner anschließend zurück in deinen Vorrat (außer er entdeckt ausschließlich Wasser, dann bleibt er auf dem Ausgangsfeld erschöpft liegen).

Beim Entdecken gilt immer, dass direkt neben Städten niemals andere Städte, und dass direkt neben Wasserfeldern niemals andere Wasserfelder liegen dürfen!

Die Entdeckerplättchen stellen die Wahrscheinlichkeit dar, mit der ihr eine bestimmte Geländeart entdecken werdet. Jedes Entdeckerplättchen neben einem Stapel erhöht die Wahrscheinlichkeit um 1/6, dass ein Spielplanteil dieses Stapels entdeckt wird.

Nachdem du das zu deinem Bewohner benachbarte Zielfeld gewählt hast, legst du die Entdeckerplättchen neben die folgenden Stapel, bis du alle 6 verteilt hast. Es spielt dabei keine Rolle, welche Zahl auf dem Plättchen steht!

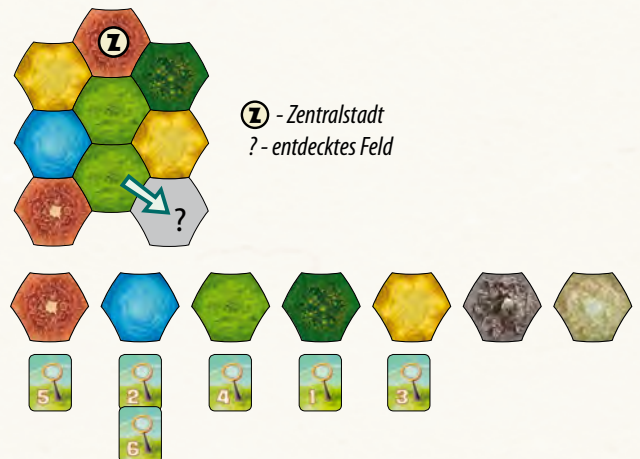
1. **Stadt:** Du legst die Anzahl an Entdeckerplättchen neben den Stadt-Stapel, die gleich der Anzahl an Feldern zwischen dem Zielfeld und der nächstgelegenen Stadt ist. Du zählst dabei nur bereits entdeckte Landfelder zwischen dem Zielfeld und der Stadt.

2. **Wasser:** Du legst die Anzahl an Entdeckerplättchen neben den Wasser-Stapel, die gleich der Anzahl an Feldern zwischen dem Zielfeld und der Zentralstadt ist. Du zählst dabei alle Felder auf dem direkten Weg zwischen dem Zielfeld und der Zentralstadt, auch Wasserfelder und Lücken (in anderen Worten: die direkte Luftlinie).

3. **Landfelder:** Du legst je 1 Entdeckerplättchen neben jeden Stapel mit Landfeldern, in der Reihenfolge: Wiese, Wald, Acker, Berg, Wüste.

4. **Übrige Entdeckerplättchen:** Wenn ihr noch nicht alle Entdeckerplättchen verteilt habt, legt ihr nun je 1 Entdeckerplättchen zusätzlich neben jeden Stapel, neben dem bereits 1 oder mehr Entdeckerplättchen liegen, in der Reihenfolge: Stadt, Wasser, Wiese, Wald, Acker, Berg, Wüste, eventuell mehrfach. Auf diese Weise erhöht sich für diese Stapel die Wahrscheinlichkeit, dass eines ihrer Spielplanteile entdeckt wird.

Anschließend würfelst du mit 1 Würfel und legst das entsprechende Spielplanteil auf das gewählte Feld.



Beispiel: Angelika möchte das markierte Zielfeld entdecken. Der Abstand über Landfelder beträgt zur nächsten Stadt ein Feld, so dass sie neben den Stadt-Stapel 1 Entdeckerplätt-

chen legt. Der direkte Weg zur Zentralstadt beträgt bereits zwei Felder, so dass Angelika 2 Entdeckerplättchen neben den Wasser-Stapel legen muss. Die übrigen 3 Entdeckerplättchen legt sie eines nach dem anderen neben die folgenden Stapel mit Landfeldern. Anschließend würfelt sie mit dem Würfel, um das Gelände des Zielfelds zu bestimmen.

Wenn ihr mit dem **Spielplan 1** spielt, dürft ihr nur im Abstand von bis zu 4 Feldern von der Zentralstadt unbekannte Felder entdecken. Auf diese Weise entsteht ein Spielplan in Form des großen Sechsecks, vergleichbar mit den Spielplänen 2 und 3. Aufgrund der Abstandsregel für Städte und Wasserfelder kann es passieren, dass ihr am Spielende nicht alle Städte und alles Wasser entdeckt habt. Dies gilt nicht für den **Spielplan 4**, bei dem ihr in alle Richtungen beliebig weit entdecken dürft, bis euer Tisch zu klein wird.

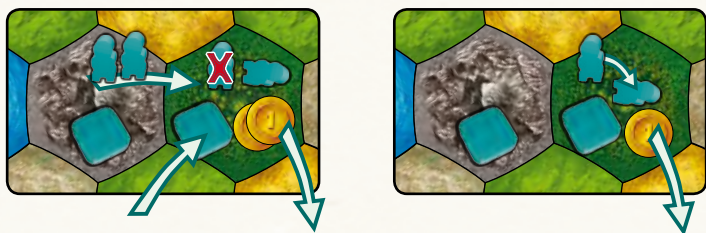
TOP I: Du erhältst in diesem Modul die Siegpunkte bereits während des Spiels.

Für jedes entdeckte Feld erhältst du sofort 1 Siegpunkt (SP) aus dem allgemeinen Vorrat, auch dann, wenn du Wasserfelder entdeckst.

Danach legst du auf ein entdecktes Landfeld einen Stapel mit 2 „1er“-Siegpunktplättchen, auf eine entdeckte Stadt einen Stapel mit 4 „1er“-Siegpunktplättchen.

Außerdem erhältst du während des Spiels weitere Siegpunkte (SP) für die folgenden Aktionen, indem du diese nach Abschluss der Aktion vom entsprechenden Feld nimmst:

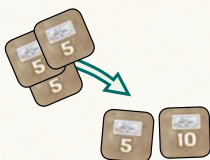
1. Siedlung: Du erhältst 1 SP für das Platzieren der ersten Siedlung auf dem leeren Feld.
2. Ernten: Du erhältst den letzten SP auf dem Landfeld nur dann, wenn du 1 aktiven Bewohner für das Ernten auf dem Feld erschöpfst (auf einer Stadt gilt dies für jedes einzelne der letzten drei SP-Plättchen!). Du erhältst diesen SP nicht, wenn du den Bewohner für eine andere Aktion auf dem Feld erschöpfst.



Beispiel: Paul zieht mit 2 Bewohnern auf den Wald. Er tauscht 1 Bewohner in 1 Siedlung, der andere Bewohner ist nach dem Schritt erschöpft. Da Paul die erste Siedlung auf dem Wald platziert hat, nimmt er sich 1 SP von dem Stapel auf dem Wald. In seinem nächsten Zug lässt er den Bewohner auf dem Wald ernten, so dass dieser erschöpft ist. Paul nimmt sich dafür den letzten Siegpunkt auf dem Wald.

TOP II: Du nimmst dir für jedes entdeckte Feld und jede Siedlung, die du als Erster auf ein leeres Landfeld oder eine leere Stadt stellst, ein „5er“-Einkommensplättchen und legst es vor dir ab. Diese Einkommensplättchen erhöhen dein Einkommen in **Phase 3 H**. Die Einkommensplättchen sind beidseitig mit unterschiedlichen Werten bedruckt, so dass du nach Bedarf „5er“ in „10er“ oder „20er“ wechseln kannst, um einen besseren Überblick zu behalten.

Beispiel: Angelika entdeckt in ihrem Zug 1 Wald und 1 Stadt. Außerdem platziert sie die erste Siedlung auf dem Wald. Sie nimmt sich somit 3 „5er“-Einkommensplättchen und legt sie zu ihren anderen Einkommensplättchen, die sie bereits in früheren Zügen gesammelt hat.



2. 4. 7.1
- Wenn du in Spielen mit dem Modul „Wettlauf“, oder dem Modul „Mehrheiten“ auf **TOP I**, deine Siedlung auf einem Feld entfernst, und dort keine weitere Siedlung mehr steht, nimmt sich der nächste Spieler, der dort als Erster wieder eine Siedlung platziert, ebenfalls 1 Einkommensplättchen. In Spielen mit dem Modul „Militär“ gilt dies, wenn ein anderer Spieler eines deiner Felder erobert.

TOP II: Außerdem gelten die folgenden Ergänzungen.

- 3.1
- In Spielen mit dem Modul „Privilegien“ auf **TOP I** darfst du beliebig viele deiner aktiven Bewohner von Nachbarfeldern auf das soeben entdeckte Feld ziehen, ohne

dass sie dadurch erschöpft werden. Den ersten Bewohner tauschst du dabei in 1 Siedlung.

- 4.1
- In Spielen mit dem Modul „Militär“ auf **TOP I** erhältst oder entdeckst du die folgenden Dinge abhängig vom Gelände:

- ◻ : leer
- ◻ & ◻ : 1 eigene Siedlung
- ◻ : 1 eigene Siedlung + 1 eigenen erschöpften Bewohner
- ◻ : 1 Stadtwehr. Es erhält der Spieler einmalig 20 Mark Einkommen, wenn er die Stadtwehr auf dem Berg im Kampf besiegt.
- ◻ : 1 Kaserne und 1 Stadtwehr (dies gilt allgemein für Spiele mit dem Modul „Militär“).

Phase 3 E: Transportwagen

- 1.
- Diese Phase verwendest du **NUR** in Spielen mit dem Modul „Transport“! Du ziehst in dieser Phase mit deinem Transportwagen auf dem Spielplan von Feld zu Feld.

TOP II & TOP III:

- 1.
- In Spielen ohne Bewohner entdeckst du mit deinem Transportwagen neue Felder. Du musst das neu entdeckte Feld anschließend mit dem Transportwagen für 1 Bewegungspunkt (BP) betreten; du benötigst 2 BP für jeden Berg. Entdeckst du Wasser, benötigst du 1 BP und musst den Transportwagen auf dem Ausgangsfeld stehen lassen. Entdeckst du mit dem letzten BP einen Berg und kaufst keinen (weiteren) zusätzlichen BP, musst du den Transportwagen ebenfalls auf dem Ausgangsfeld stehen lassen.

Für **TOP II** gilt zusätzlich: Du darfst 1 Siedlung auf ein Feld legen, wenn du mit deinem Transportwagen darauf ziehst, siehe unten Einkommen (Diese Aktion ist freiwillig, du darfst aufgrund der begrenzten Anzahl an eigenen Siedlungen auch darauf verzichten!).

Phase 3 H: Einkommen

TOP II: In dieser Phase erhältst du dein Einkommen.

Du erhältst 20 Mark Grundeinkommen für deine Hauptstadt.

Außerdem erhältst du zusätzlich das Einkommen für alle deine gesammelten Einkommensplättchen.

Beispiel: Angelika hat in den ersten Runden 8 Felder entdeckt und auf 6 Feldern als Erste Siedlungen platziert. Sie erhält somit ein Einkommen von 90 Mark = 20 (Grundeinkommen für die Hauptstadt) + 40 (8 entdeckte Felder) + 30 (6 erste Siedlungen).



Spielende

TOP I: Am Rundenende, nachdem jeder einmal an die Reihe kam, prüft ihr, ob insgesamt nur noch 7 oder weniger Spielplanteile unentdeckt sind. In diesem Fall endet das Spiel sofort. Ansonsten beginnt der Startspieler eine neue Runde.

Schlusswertung

TOP I: Du erhältst während des Spiels Siegpunkte (SP) für die von dir entdeckten, besiedelten und geernteten Felder.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel! Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den meisten Bewohnern (nicht Siedlungen) auf dem Spielplan.

Anmerkung

In **504** gibt es 36 Welten, in denen die Landschaften mit Ausnahme von Stadt und Wasser keine Unterschiede aufweisen. Das Modul „Entdecken“ ist davon am meisten betroffen, so dass es bei 24 von möglichen 168 Spielen mit Entdecken nicht wichtig ist, welches Gelände ihr entdeckt. Ihr seid lediglich auf der Suche nach den Städten und werdet manchmal durch Wasser ausgebremst.

Das Modul 6: Strassen

Einführung

Im Modul „Straßen“ geht es um Verbindungen. Ihr baut eure Straßennetze von der Hauptstadt in das Land, um von dort eine gute Versorgung mit den Ressourcen zu bekommen.

Nur diejenigen unter euch, die ein großes Netz aufbauen und dabei möglichst ausgeglichen alle Landschaftsformen anschließen, können hier gewinnen. Ein sehr günstiger Nebeneffekt des Straßenbaus ist die Erhöhung der eigenen Mobilität, so dass eure Bewohner mit den richtigen Straßen auch noch schneller als ihre Mitstreiter sind.

Spielmaterial

Ihr benötigt das folgende Spielmaterial für dieses Spiel:

- 26 90 Straßen, 33 1 Spielübersicht
- **TOP I & TOP II:** 17 1 Mehrheitentabelle, 18 30 Markierungsplättchen

Spielaufbau

Persönliche Spielmaterialien vorbereiten

Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, spielt ihr das Spiel im Uhrzeigersinn (Priorität IV). Wählt einen Startspieler, der zur Erinnerung die Startspielerkarte bis zum Spielende vor sich ablegt.

Ihr erhaltet das folgende Startgeld aus der Bank:

2 : Der Startspieler erhält 60 Mark, der Zweite 80 Mark.

3, 4 : Beginnend mit dem Startspieler erhaltet ihr in Reihenfolge 60, 70, 80 und 90 Mark (Priorität VI).

2, 3, 4 : Jeder Spieler erhält 19 Straßen in seiner Farbe.

9.I, 9.II : In Spielen mit dem Modul „Aktien“ auf TOP I oder TOP II erhält jede Gesellschaft 14 Straßen.

4. In Spielen mit dem Modul „Militär“ verwendet ihr die grauen Rückseiten, um neutrale Straßen zu bauen. Unabhängig von der Spielerzahl sowie mit 5 Gesellschaften legt ihr immer einen allgemeinen Vorrat mit 40 Straßen bereit.



Spielplan vorbereiten

Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, verwendet ihr den Spielplan 5 (Priorität IV).

Ihr beginnt alle gemeinsam in der Hauptstadt, „1“ im Zentrum des Spielplans und platziert dort eure Hauptquartiere.

Allgemeine Spielmaterialien vorbereiten

TOP I: Legt die Mehrheitentabelle mit Wüstenspalte neben dem Spielplan bereit und die Markierungsplättchen für jeden Spieler darunter.

TOP II: Legt die Mehrheitentabelle ohne Wüstenspalte neben dem Spielplan bereit und die Markierungsplättchen für jeden Spieler darunter.



Spielablauf

Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, spielt ihr im Uhrzeigersinn mehrere Runden, in der jeder einmal an die Reihe kommt. In deinem Zug führst du die folgenden Schritte der **Phase 3** eine nach der anderen durch, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt.

Phase 3 D: Bewohner

In dieser Phase ziehst du mit deinen Bewohnern von Feld zu Feld, um mit ihnen Straßen zwischen den Feldern zu bauen.

Du darfst deine aktiven Bewohner über deine bereits gebauten Straßen beliebig weit ziehen, ohne dass diese dadurch erschöpft werden. Diese Bewohner erschöpfen erst, wenn

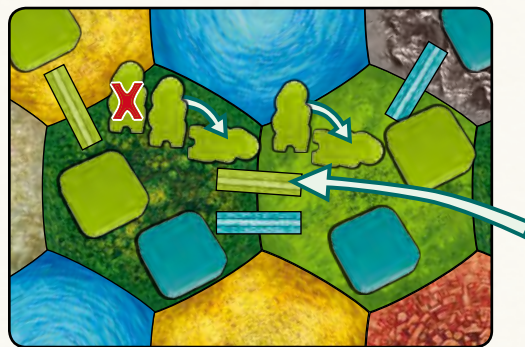
du sie mit einem Schritt auf ein Feld ohne deine Straßen ziehst oder wenn du sie für eine andere Aktion verwendest (in diesem Modul natürlich hauptsächlich für den Straßenbau).

TOP I & TOP II: Du musst dein gesamtes Straßennetz zusammenhängend bauen. Die erste Straße muss in deiner Hauptstadt beginnen, von dort aus darfst du das Straßennetz beliebig verzweigen. Du darfst zwei benachbarte Felder mit 1 deiner Straßen verbinden, wenn du auf beiden Feldern je 1 Siedlung besitzt. Für den Bau der Straße benötigst du eine Anzahl an aktiven Bewohnern abhängig vom teureren Gelände, siehe in der folgenden Tabelle. Du legst 1 der verwendeten Bewohner zurück in deinen Vorrat und platziert die Straße quer auf die Kante der beiden Felder. Deine anderen Bewohner sind anschließend nur erschöpft und bleiben auf den jeweiligen Feldern liegen. Sie stehen dir in der nächsten Runde wieder zur Verfügung.

TOP III: Deine Straßen müssen weder in deiner Hauptstadt beginnen, noch musst du diese zusammenhängend bauen. Es gelten die oben genannten Bauregeln für Straßen, **AUSSER** dass alle am Bau beteiligten Bewohner erschöpfen und du keinen von ihnen zurücknehmen musst!

3	2	1

Wenn bereits eine oder mehrere Straßen deiner Gegner zwischen den beiden Feldern liegen, auf denen du nun deine Straße bauen möchtest, benötigst du je 1 zusätzlichen aktiven Bewohner für jede dieser gegnerischen Straßen, der dadurch erschöpft.

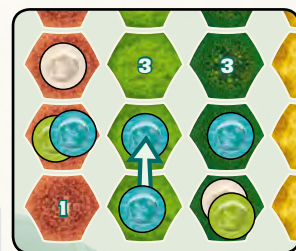


Beispiel: Hedwig möchte eine Straße vom Wald auf die Wiese bauen. Sie besitzt auf beiden Feldern eine Siedlung und es stehen auch genug aktive Bewohner bereit. Eigentlich benötigt sie aufgrund des teureren Waldes 2 Bewohner für den Bau, aber leider liegt zwischen beiden Feldern bereits eine Straße von Paul. Somit benötigt Hedwig insgesamt 3 Bewohner. Sie legt 1 Bewohner zurück in ihren Vorrat, die anderen beiden erschöpfen und bleiben auf ihren Feldern liegen. Hedwig platziert eine Straße auf der Kante der beiden Felder.

Du zählst die Felder auf der Mehrheitentabelle, die du mit deinen Straßen anschließt, und zwar folgendermaßen:

TOP I & TOP II: Sobald du 1 Straße gebaut hast, zählst du die von dir neu angeschlossenen Felder auf der Mehrheitentabelle (inklusive deiner Hauptstadt, **TOP II:** keine Wüsten). Auf diese Weise darf jedes Feld von mehreren Spielern gezählt werden!

Beispiel: Nachdem Paul die Wiese mit einer seiner Straßen angeschlossen hat, zählt er diese auf der Mehrheitentabelle.

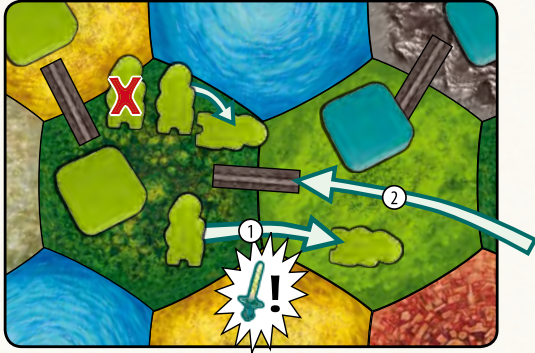


TOP II: Jede Stadt hat Bedarf nach den verschiedenen Geländearten, so dass es dein Ziel ist, für jede deiner angeschlossenen Städte nach Möglichkeit auch ein Landfeld jeder Geländeart anzuschließen, siehe unten **Einkommen**.

2. 7.I In Spielen mit dem Modul „Wettlauf“, und mit dem Modul „Mehrheiten“ auf **TOP I**, werden deine Straßen zu einem Feld neutral, wenn du dort deine Siedlung vom Spielplan entfernst. Der Spieler, der als erstes wieder je 1 Siedlung auf beiden Feldern besitzt, tauscht die neutrale Straße zwischen diesen Feldern gegen eine eigene aus, wenn sie mit seinen anderen Straßen verbunden ist und er dort noch keine eigene Straße besitzt. Mit **TOP I** und **TOP II** ziehst du das Feld auf der Mehrheitentabelle ab, der neue Besitzer der Straße zählt es stattdessen.

4. In Spielen mit dem Modul „Militär“ baut ihr neutrale Straßen auf dem Spielplan, so dass zwischen 2 Feldern immer nur maximal 1 Straße liegt. Du darfst aktive Bewohner über Straßen auf deinen Feldern beliebig weit bewegen, ohne dass diese dadurch erschöpft werden.

4.I 4.II Ist das Modul „Militär“ zusätzlich auf **TOP I** oder **TOP II** müssen die von dir neu gebauten Straßen ausschließlich über deine Felder mit deiner Hauptstadt verbunden sein. Wenn du 1 oder mehrere Bewohner auf das Feld eines anderen Spielers ziehst, darfst du auch 1 Straße in das gegnerische Feld bauen (auch wenn du dort noch keine Siedlung besitzt und in **Phase 3 G** kämpfen musst).



Beispiel: Hedwig greift mit einem Bewohner Pauls Siedlung auf der Wiese an ①. Um den Nachschub an eigenen Bewohnern zu beschleunigen, baut sie zusätzlich eine neutrale Straße vom Wald auf die Wiese ②. Hedwig benötigt für den Bau 2 Bewohner. Sie legt 1 Bewohner zurück in ihren Vorrat, der andere bleibt erschöpft auf dem Wald liegen.

TOP I: Du zählst ein Landfeld nur dann auf der Mehrheitentabelle, wenn du dieses Landfeld als Erster mit 1 Straße anschließt. Eine Stadt darf von mehreren Spielern jeweils einmal gezählt werden, wenn ihr diese während des Spiels kontrolliert **UND** mit Straßen ausschließlich über eigene Felder mit der eigenen Hauptstadt verbindet. Jeder Spieler zählt immer die eigene Hauptstadt, wenn er seine erste Straße baut!

TOP II: Du zählst alle von dir angeschlossenen Felder unter deiner Kontrolle auf der Mehrheitentabelle (inklusive deiner Hauptstadt, aber keine Wüsten). Verlierst du die Kontrolle über ein Feld, musst du alle Felder auf der Mehrheitentabelle abziehen, die nun nicht mehr mit Straßen ausschließlich über deine Felder mit deiner Hauptstadt verbunden sind.

TOP II:

7. In Spielen mit dem Modul „Mehrheiten“ verwendet ihr die Seite der Mehrheitentabelle mit der Wüstenspalte, so dass ihr dann auch Wüsten zählt. Für dieses Modul hat das keine weiteren Auswirkungen, aber das Modul „Mehrheiten“ gibt euch auch für Wüsten Siegpunkte (SP).

Phase 3 E: Transportwagen

1. Diese Phase verwendest du **NUR** in Spielen mit dem Modul „Transport“! Du ziehst in dieser Phase mit deinem Transportwagen auf dem Spielplan von Feld zu Feld.

1.III Ist das Modul „Transport“ zusätzlich auf **TOP III**, darfst du gemäß den Bauregeln einmal pro Zug vom Feld deines Transportwagens aus gratis 1 Straße bauen, wenn du in beiden Feldern je 1 Siedlung besitzt.

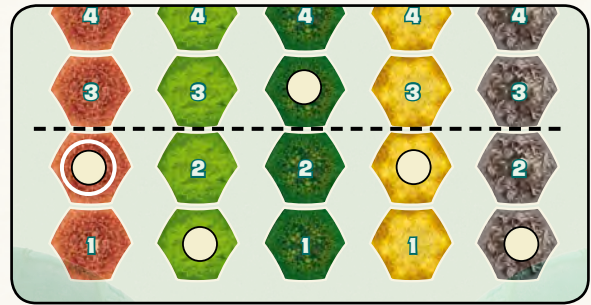
Phase 3 H: Einkommen

TOP II: In dieser Phase erhältst du dein Einkommen. Du liest dies am besten einfach von der Mehrheitentabelle ab.

Du erhältst 20 Mark Grundeinkommen für deine Hauptstadt und 10 Mark für jede weitere von dir angeschlossene Stadt.

Außerdem haben die Städte Bedarf nach den verschiedenen Geländearten, so dass dir jede deiner angeschlossenen Städte zusätzliches Einkommen für je ein Landfeld jeder Geländeart gibt (außer für Wüsten): Du erhältst pro Stadt jeweils 5 Mark für je 1 Wiese, 1 Acker & 1 Wald, sowie 10 Mark für 1 Berg, siehe unten für ein ausführliches Beispiel.

Abschließend bekommst du einen Bonus von 10 Mark für jedes vollständige Set bestehend aus 1 Stadt, 1 Wiese, 1 Acker, 1 Wald, 1 Berg (keine Wüste).



Beispiel: Angelika hat über ihre Straßen bisher 2 Städte angeschlossenen, sowie 1 Wiese, 2 Wälder und 2 Äcker, sowie 1 Berg. Sie erhält somit ein Einkommen von insgesamt 75 Mark: 20 (Grundeinkommen für die Hauptstadt) + 10 (1 weitere Stadt) + 25 (1 Wiese, 2 Wald, 2 Äcker) + 10 (1 Berg) + 10 (1 Set). Der dritte Wald gibt ihr noch kein Einkommen, da sie bisher nur 2 Städte angeschlossenen hat, die jede für einen Wald zahlen.






Spielende

TOP I: Am Rundenende, nachdem jeder einmal an die Reihe kam, prüft ihr, ob abhängig von der Spielerzahl mindestens 1 Spieler 7 (2), 6 (3) oder 5 (4) Städte an seine Straßen angeschlossenen hat. (9.II wenn mindestens 1 Gesellschaft 4 Städte an ihre Straßen angeschlossenen hat). In diesem Fall endet das Spiel sofort. Ansonsten beginnt der Startspieler eine neue Runde.

4. In Spielen mit dem Modul „Militär“ endet das Spiel am Rundenende, wenn ihr gemeinsam mindestens 40 neutrale Straßen gebaut habt.

Schlusswertung

TOP I: Du erhältst nun die folgenden Siegpunkte (SP) für jedes deiner Felder gemäß der Mehrheitentabelle.

 / 	 / 	
3 SP	2 SP	1 SP

Zusätzlich erhältst du 3 SP für jedes Set bestehend aus 1 Stadt, 1 Wiese, 1 Acker, 1 Wald, 1 Berg (keine Wüste).



Beispiel: Angelika hat am Spielende insgesamt 5 Städte, 4 Wiesen, 2 Wälder, 5 Äcker, 4 Berge und 3 Wüsten mit ihren Straßen angeschlossenen. Sie erhält insgesamt 58 SP: 27 (5 Städte, 4 Berge) + 22 (4 Wiesen, 2 Wälder, 5 Äcker) + 3 (3 Wüsten) + 6 (2 Sets: alle Sorten außer Wüste).

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel! Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den meisten Bewohnern auf Feldern mit seinen Straßen.

4. In Spielen mit dem Modul „Militär“ gewinnt bei einem Gleichstand der daran beteiligte Spieler mit den meisten Bewohnern auf Feldern mit neutralen Straßen.

Das Modul 7: Mehrheiten

Einführung

Im Modul „Mehrheiten“ geht es euch nicht darum, was oder wie viel ihr besitzt. Es geht einzig und allein darum, mehr zu haben als die anderen. So besiedelt ihr die Landschaften und lasst eure Imperien wachsen. Leider schrumpfen diese bei Wertungen wieder, so dass ihr euch neu organisieren müsst, um wie ein Phönix aus der Asche zurück zu kommen.

Achtet aber auf eure begrenzte Anzahl an Bewohnern und Siedlungen. Wenn euch diese im Spiel ausgehen, könnt ihr die entscheidenden Mehrheiten nicht mehr sichern und ein sicher geglaubter Sieg wird in weite Ferne rücken.

Spielmaterial

Ihr benötigt das folgende Spielmaterial für dieses Spiel:

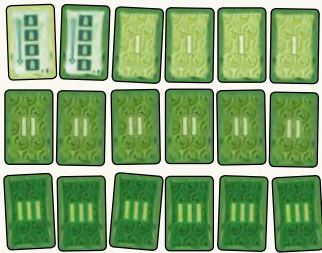
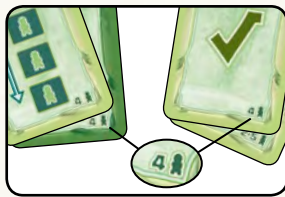
- ① 1 Mehrheitentabelle, ② 30 Markierungsplättchen
- **TOP I:** ③ 4 Startkarten, ④ 17 Wertungskarten

Spielaufbau

Persönliche Spielmaterialien vorbereiten

TOP I: Ihr spielt das Spiel mit einer rundenbasierten Reihenfolge und legt dafür die Startkarten und Wertungskarten abhängig von der Spielerzahl bereit.

⑤, ⑥, ⑦: Legt die beiden Startkarten neben den Spielplan. Mischt dann die entsprechenden Wertungskarten getrennt nach den Rückseiten I, II und III und legt sie verdeckt in 3 Reihen neben die Startkarten (Priorität I).



Beispiel: Mit vier Spielern legt ihr insgesamt 18 Karten bereit, die beiden Startkarten und 16 Wertungskarten.

9.11 In Spielen mit dem Modul „Aktien“ auf **TOP II** sind eventuell nicht immer alle 5 Gesellschaften aktiv. Deshalb verwendet ihr für jede Betriebsrunde (BR) die folgenden Karten:

1. & 2. BR: legt jeweils die Startkarte für die Anzahl an aktiven Gesellschaften aus.
3. BR: Ihr verwendet die Wertungskarten mit der Rückseite I. Mischt die Karte „1. Wertung“ mit so vielen ✓-Karten, dass für jede aktive Gesellschaft eine Wertungskarte verdeckt ausliegt.
4. & 5. BR: Ihr verwendet jeweils die Wertungskarten mit den Rückseiten II oder III.

Stellt je 1 Bewohner jedes Spielers neben diese Karten, so dass ihr jeder während des Spiels einen Bewohner weniger zur Verfügung habt.

TOP II & TOP III: Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, spielt ihr das Spiel im Uhrzeigersinn (Priorität IV). Wählt einen Startspieler, der zur Erinnerung die Startspielkarte bis zum Spielende vor sich ablegt.

Ihr erhaltet das folgende Startgeld aus der Bank:

- ⑧: Der Startspieler erhält 60 Mark, der Zweite 80 Mark.
- ⑨, ⑩, ⑪: Beginnend mit dem Startspieler erhaltet ihr in Reihenfolge 60, 70, 80 und 90 Mark (Für **TOP I & TOP III:** Priorität VI, für **TOP II:** Priorität III).

Spielplan vorbereiten

TOP I & TOP III: Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, verwendet ihr den Spielplan 5 (Priorität IV).

Ihr beginnt alle gemeinsam in der Hauptstadt, „1“ im Zentrum des Spielplans und platziert dort eure Hauptquartiere.

TOP I: Wenn ihr aufgrund eines anderen Moduls verschiedene Hauptstädte wählen müsst, wählt ihr sie in **Phase 1** nach Auslosung der Reihenfolge in umgekehrter Reihenfolge (Priorität I).

9.11 In Spielen mit dem Modul „Aktien“ auf **TOP II** wählt ihr die Hauptstadt stattdessen in der Aktienrunde (AR).

TOP II: Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, verwendet ihr den Spielplan 3 (Priorität III).

In umgekehrter Reihenfolge, beginnend mit dem letzten Spieler, wählt jeder eine andere Hauptstadt und platziert dort sein Hauptquartier (Priorität IV).

Allgemeine Spielmaterialien vorbereiten

Legt die Mehrheitentabelle mit der Wüstenspalte neben dem Spielplan bereit und die Markierungsplättchen für jeden Spieler darunter.

Spielablauf

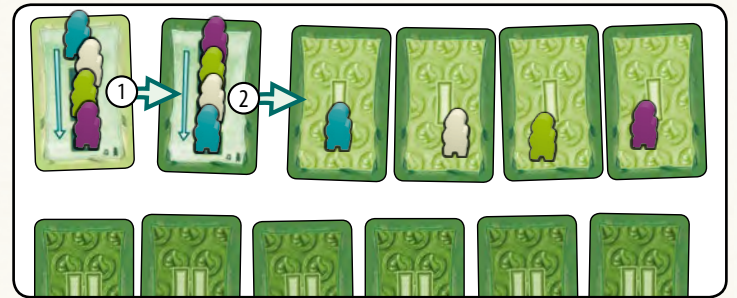
TOP I: Ihr spielt das Spiel mit einer rundenbasierten Reihenfolge, die ihr in jeder Runde neu bestimmt. Ihr führt **Phase 1** gemeinsam durch. Die Schritte der **Phase 3** führt jeder nacheinander durch.

TOP II & TOP III: Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, spielt ihr im Uhrzeigersinn mehrere Runden, in der jeder einmal an die Reihe kommt. In deinem Zug führst du die folgenden Schritte der **Phase 3** eine nach der anderen durch, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt.

Phase 1: Reihenfolge festlegen

TOP I: Lost die Reihenfolge zu Beginn des Spiels aus und stellt je 1 Bewohner jedes Spielers auf die Felder der 1. Startkarte.

Jedes Mal, nachdem alle Spieler einen Zug durchgeführt haben, bestimmt ihr die Reihenfolge neu. In der zweiten Runde stellt ihr die Bewohner auf die Felder der 2. Startkarte, ab der dritten Runde jeweils einzeln auf die verdeckt ausliegenden Wertungskarten. Solange ihr keine Siegpunkte (SP) besitzt, kehrt ihr die Reihenfolge aus der Vorrunde einfach um. Sobald ihr SP erhalten habt, bestimmt ihr die neue Reihenfolge abhängig von den SP von wenig nach viel: Derjenige mit den wenigsten SP wird Erster, derjenige mit den meisten SP wird Letzter. Bei Gleichstand kehrt ihr die Reihenfolge unter den daran beteiligten Spielern aus der Vorrunde um.



Beispiel: In einem Spiel mit 4 Spielern habt ihr die Reihenfolge der 1. Runde ausgelost. Zu Beginn der 2. Runde dreht ihr die Reihenfolge einfach um ①, da noch kein Spieler Siegpunkte erhalten hat. Zu Beginn der 3. Runde stellt ihr die Bewohner einzeln auf die Wertungskarten ②. Die Reihenfolge wird erneut einfach umgedreht, da immer noch keiner Siegpunkte besitzt. Eine dieser verdeckten Karten löst die 1. Wertung aus!

3.11 In Spielen mit dem Modul „Privilegien“ auf **TOP II** besteuert ihr das Einkommen ab der 2. Runde nach Höhe, bestimmt die Reihenfolge aber über SP. Bei Gleichstand um das höchste Einkommen zahlt derjenige 20% Steuern, der früher dran kommt. Bei Gleichstand um das niedrigste Einkommen zahlt derjenige 0% Steuern, der später dran kommt. Aufgepasst: Durch die Privilegien könnt ihr eventuell schon ab der ersten Runde Siegpunkte kaufen. Das hat natürlich entsprechende Auswirkungen auf die Reihenfolge der folgenden Runden.

9.11 In Spielen mit dem Modul „Aktien“ auf **TOP II** bestimmt ihr die Reihenfolge in der 1. Betriebsrunde (BR) durch die umgekehrte Gründungsreihenfolge der Aktiengesellschaften. Gründet ihr Gesellschaften erst in einer späteren Aktienrunde (AR), kommen diese in der folgenden BR zuerst dran, wenn notwendig erneut in der umgekehrten Gründungsreihenfolge!

Phase 3 D: Bewohner

In dieser Phase ziehst du mit deinen Bewohnern von Feld zu Feld, um möglichst viele Felder zu besiedeln!

TOP I & TOP III: Jedes Mal, wenn du 1 Siedlung auf ein Feld legst, zählst du das entsprechende Gelände auf der Mehrheitentabelle (inklusive deiner Hauptstadt).

4. In Spielen mit dem Modul „Militär“ zählst du außerdem das entsprechende Gelände auf der Mehrheitentabelle, wenn du ein Feld eines anderen Spielers eroberst, der andere Spieler zieht es ab.

6.I **6.II** In Spielen mit dem Modul „Straßen“ auf **TOP I** oder **TOP III** zählst du die Mehrheiten wie folgt:

TOP I: Du zählst die Felder wie in **6.II** beschrieben (inklusive deiner Hauptstadt **UND** Wüsten).

TOP III: Du zählst die Felder wie in **6.I** oder **6.II** beschrieben (inklusive deiner Hauptstadt, **6.I** **UND** mit Wüsten).

TOP II: Ihr entscheidet die Mehrheiten gemäß dem Modul auf **TOP I**. Jedes Mal, wenn du die unten in der Tabelle genannte Bedingung erfüllst, zählst du das entsprechende Gelände auf der Mehrheitentabelle.

1. 2. 3. 4. 5. 9.	Du zählst jedes Feld, auf das du 1 Siedlung stellst (inklusive deiner Hauptstadt). Ausnahme 8.III : Mit dem Modul „Produktion“ auf TOP III bestimmt ihr die Mehrheit durch dieses Modul, siehe unten.
6.	Du zählst die Felder wie in 6.I beschrieben (inklusive deiner Hauptstadt UND mit Wüsten).
8.	Du zählst jedes Landfeld, auf dem du 1 Betrieb baust (bei einem Fisch-Betrieb zählst du das ursprüngliche Gelände). Außerdem zählst du jede Stadt, in der du 1 eigenes Handelshaus besitzt (inklusive deiner Hauptstadt).

4. In Spielen mit dem Modul „Militär“ zählst du außerdem das entsprechende Gelände auf der Mehrheitentabelle, wenn du ein Feld eines anderen Spielers eroberst, der andere Spieler zieht es ab.

Phase 3 E: Transportwagen

1. Diese Phase verwendest du **NUR** in Spielen mit dem Modul „Transport“! Du ziehst in dieser Phase mit deinem Transportwagen auf dem Spielplan von Feld zu Feld.

TOP III:

In Spielen ohne Bewohner darfst du 1 Siedlung auf ein Feld legen, wenn du mit deinem Transportwagen darauf ziehst. Du zählst dann das entsprechende Gelände auf der Mehrheitentabelle (Diese Aktion ist freiwillig, du darfst aufgrund der begrenzten Anzahl an eigenen Siedlungen auch darauf verzichten!).

Phase 3 H: Einkommen

TOP II: In dieser Phase erhältst du dein Einkommen.

Du erhältst 20 Mark Grundeinkommen für deine Hauptstadt.

Außerdem erhältst du Einkommen für deine Mehrheiten entsprechend der Mehrheitentabelle.

Du erhältst für deine Mehrheiten pro Geländeart die Anzahl an Feldern x 10 Mark bis zum angegebenen Maximum.

maximal 50 Mark	maximal 50 Mark	maximal 45 Mark	maximal 40 Mark	maximal 35 Mark	maximal 30 Mark

Teilst du dir die Mehrheit mit einem oder mehreren Gegnern, erhältst du in deinem Zug das berechnete Einkommen bis zum angegebenen Maximum.



Beispiel: Angelika (weiß) teilt sich mit Paul (blau) die Mehrheit bei Wiese (2 Felder) und besitzt die alleinige Mehrheit beim Acker (5 Felder). Sie erhält somit 80 Mark = 20 (Grundeinkommen für die Hauptstadt) + 20 (für 2 Wiesen) + 40 (Maximum für 4 Acker). Der zusätzliche Acker sichert ihr aktuell lediglich die Mehrheit, erhöht aber nicht ihr Einkommen!

Phase 5: Wertung und Schlusswertung

TOP I: In diesem Modul führt ihr insgesamt drei Wertungen durch. In jeder der drei verdeckten Kartenreihen liegt eine der drei Wertungen, so dass ihr über den Zeitpunkt der Wertungen im Ungewissen seid.

Ab der dritten Runde nimmst du deinen Bewohner am Ende deines Zugs von der verdeckten Wertungskarte herunter und deckst sie auf. Zeigt die Karte einen , kommt der nächste Spieler an die Reihe und führt seinen Zug durch. Wird eine der drei Wertungen aufgedeckt, unterbricht ihr das Spiel und führt sofort die Wertung durch!

1. und 2. Wertung: Ihr erhaltet jeder Siegpunkte (SP) für eure Mehrheiten.

3. Wertung (Schlusswertung): Sobald die dritte Wertung aufgedeckt wird, findet die Schlusswertung statt. Ihr erhaltet jeder Siegpunkte (SP) für eure Mehrheiten. Alle Spieler, die ihren letzten Zug nicht mehr ausführen dürfen, erhalten vorab zusätzlich 3 SP als Entschädigung.

1. Platz	10 SP	10 SP	9 SP	8 SP	7 SP	6 SP
2. Platz (nicht bei)	6 SP	6 SP	5 SP	4 SP	3 SP	2 SP

Bei Gleichstand auf dem 1. Platz erhalten alle beteiligten Spieler jeweils 2 SP weniger (auch bei 2 Spielern) und es gibt keine Punkte für den 2. Platz. Bei Gleichstand auf dem 2. Platz erhalten alle beteiligten Spieler die angegebenen SP.

Im Anschluss an jede Wertung addiert jeder seine in der aktuellen Wertung erhaltenen SP. Beginnend mit dem Spieler, der die meisten SP erhalten hat, müsst ihr nun die folgenden Schritte durchführen (bei einem Gleichstand an SP kommen die daran beteiligten Spieler in der aktuellen Reihenfolge dran): Ihr müsst nun für je 3 SP () oder 4 SP (,) , und mit **9.II**) jeweils 1 eigenen Bewohner vom Spielplan nehmen. Reichen diese nicht, müsst ihr anschließend jeweils 1 Siedlung entfernen, so dass die restlichen Siedlungen auf zusammenhängenden Feldern mit eurer jeweiligen Hauptstadt stehen. Das Hauptquartier dürft ihr nicht entfernen. Könnt ihr auf diese Weise nicht genug Bewohner und Siedlungen entfernen, erhaltet ihr für diese entsprechend weniger SP! Anschließend müsst ihr eventuell die Markierungsplättchen auf der Mehrheitentabelle neu platzieren.



Beispiel: In einem Spiel mit 3 Spielern besitzt Angelika Mehrheiten bei Städten, Wäldern und einen 2. Platz bei Bergen. Sie erhält somit 22 SP. Anschließend muss sie 5 Einheiten vom Spielplan entfernen (je 1 Einheit pro 4 SP). Sie besitzt aber aktuell nur 4 Bewohner auf dem Spielplan, so dass sie diese als erstes entfernt und dann noch eine Siedlung vom Spielplan nehmen muss. Sie dürfte in diesem Fall jede ihrer Siedlungen entfernen, da die anderen jeweils mit der Hauptstadt verbunden bleiben.

Spielende

TOP I: Das Spiel endet sofort, nachdem ihr die 3. Wertung aufdeckt. Es folgt die Schlusswertung, siehe oben in **Phase 5**.

Schlusswertung

TOP I: Der Spieler, der in den drei Wertungen die meisten SP erhalten hat, gewinnt das Spiel! Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den meisten Bewohnern und Siedlungen auf dem Spielplan.

TOP III: Du erhältst in der Schlusswertung zusätzliche Siegpunkte (SP) für Mehrheiten an Geländearten. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die angegebenen SP.

6 SP	6 SP	5 SP	4 SP	3 SP	2 SP

Beispiel: Angelika besitzt am Spielende Mehrheiten an Wäldern und Bergen. Sie erhält zusätzlich 8 SP.

Das Modul 8: Produktion



Einführung

Im Modul „Produktion“ zieht es euch aufs Land. Dort baut ihr Bauernhöfe, Sägewerke, Fischerhütten und Minen, um aus dem Land die letzten Ressourcen rauszuholen. Ohne Städte geht es hier aber auch nicht, da ihr eure Waren an viele Städte verkaufen müsst, denn eine einzelne Stadt nimmt euch gar nicht so viel ab.

Also haben es eure Bewohner wieder eilig. Nur der Erste darf jedes Land bewirtschaften, und das Errichten von euren Handelshäusern wird in den Städten immer teurer, je später ihr dort ankommt.

Spielmaterial

Ihr benötigt das folgende Spielmaterial für dieses Spiel:

- ② 48 Waren, ⑲ 40 Betriebe, ③③ Spielübersicht

Spielaufbau

Persönliche Spielmaterialien vorbereiten

Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, spielt ihr das Spiel im Uhrzeigersinn. (Priorität IV) Wählt einen Startspieler, der zur Erinnerung die Startspielerkarte bis zum Spielende vor sich ablegt.

Ihr erhaltet das folgende Startgeld aus der Bank:

② : Der Startspieler erhält 60 Mark, der Zweite 80 Mark.

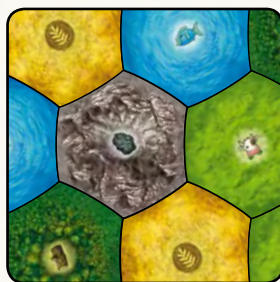
③, ④, ⑤ : Beginnend mit dem Startspieler erhaltet ihr in Reihenfolge 60, 70, 80 und 90 Mark (Priorität VI).

Spielplan vorbereiten

Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, verwendet ihr den Spielplan 5 (Priorität IV).

Legt die Landfelder und Wasserfelder mit der Warenseite nach oben aus (die Wüste produziert selber keine Waren und besitzt deshalb kein Warensymbol).

Ihr beginnt alle gemeinsam in der Hauptstadt „1“ im Zentrum des Spielplans und platziert dort eure Hauptquartiere.



Allgemeine Spielmaterialien vorbereiten

Legt die Waren, Betriebe und die Spielübersicht neben dem Spielplan bereit.



TOP III:

1. Ihr benötigt die Waren nur in Spielen mit dem Modul „Transport“.

Spielablauf

Wenn kein anderes Modul eine höhere Priorität fordert, spielt ihr im Uhrzeigersinn mehrere Runden, in der jeder einmal an die Reihe kommt. In deinem Zug führst du die folgenden Schritte der **Phase 3** eine nach der anderen durch, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt.

Phase 3 C: Einkauf

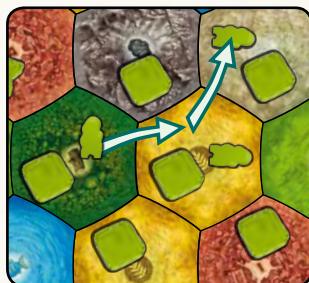
TOP III: In dieser Phase darfst du ab der 2. Runde in jedem Zug nur noch maximal 2 Bewohner mehr kaufen, als du Betriebe besitzt.

Beispiel: Hedwig besitzt 4 Betriebe, so dass sie nur bis zu 6 Bewohner kaufen darf.

Phase 3 D: Bewohner

In dieser Phase ziehst du mit deinen Bewohnern von Feld zu Feld, um möglichst schnell Landfelder zu besiedeln, um dort jeweils einen der begehrten Betriebe zu bauen. Außerdem musst du auch die verschiedenen Städte möglichst vor den Gegnern erreichen, um nicht zu viel Geld für den Bau der Handelshäuser zu verlieren.

Bei der Bewegung haben es deine Bewohner **eilig**, so dass sie aktiv bleiben, wenn du diese zu mindes-



tens einem deiner erschöpften Bewohner ziehst. Solange diese Bedingung erfüllt ist, darfst du ein Bewohner über mehrere Felder ziehen. Er ist erst dann erschöpft, wenn er ein Feld ohne einen deiner erschöpften Bewohner betritt, oder wenn du ihn für eine andere Aktion verwendest.

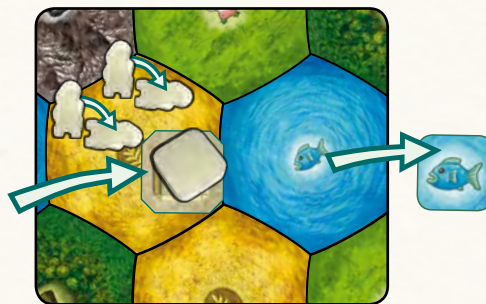
Mit Hilfe deiner Bewohner versuchst du auf den Landfeldern **Betriebe** zu bauen.

Auf jedem Landfeld darf nur 1 Betrieb gebaut werden. Du benötigst dort eine Anzahl an aktiven Bewohnern abhängig vom Gelände. Die verwendeten Bewohner sind anschließend erschöpft und stehen dir erst in der nächsten Runde wieder zur Verfügung. Du legst deine Siedlung auf den Betrieb, um den Besitz anzuzeigen.

 / 	 /  *	
1 	2 	3 

*Auf einem Landfeld neben Wasser dürft ihr auch einen Fisch-Betrieb bauen (auch auf Wüsten).

TOP I: Der Betrieb produziert sofort einmalig 1 Ware, die du offen vor dir ablegst.



Beispiel: Der Acker mit Angelikas Siedlung liegt neben einem Wasserfeld. Angelika besitzt bereits einen Getreide-Betrieb, so dass sie hier neben dem Wasser einen Fisch-Betrieb baut. Sie erschöpft 2 Bewohner und platziert den Betrieb unter ihrer Siedlung. Anschließend legt Angelika den Fisch vor sich ab.

TOP I, TOP II & TOP III:

1. In Spielen mit dem Modul „Transport“ produziert der Betrieb sofort einmalig 1 Ware, die du vorerst auf den Betrieb legst.
2. **7.I** In Spielen mit dem Modul „Wettlauf“, und mit dem Modul „Mehrheiten“ auf **TOP I**, gilt dein Betrieb als besitzerlos, wenn du dort deine Siedlung vom Spielplan entfernst. Der nächste Spieler, der in seinem Zug 1 Siedlung auf dem Landfeld besitzt, erhält den Betrieb.

TOP I & TOP II: Außerdem musst du in den Städten jeweils **Handelshäuser** errichten. Ziehst du mit deinen Bewohnern auf eine Stadt und tauschst 1 Bewohner in 1 Siedlung, wird diese zu deinem **Handelshaus**. Du musst für das Errichten Geld an die Bank zahlen, wenn du nicht der Erste auf einer Stadt bist, siehe Preise in der folgenden Tabelle. Hast du nicht genug Geld, darfst du mit deinen Bewohnern vorerst nicht auf die Stadt ziehen.

				Nur mit 4. und/oder 9.I 9.II	
Erster	Zweiter	Dritter	Vierter	Fünfter	Sechster
0 Mark	10 Mark	20 Mark	30 Mark	40 Mark	50 Mark



Beispiel: Paul betritt mit 1 Bewohner die Stadt „3“ und tauscht ihn in 1 Siedlung. Er muss nun 20 Mark an die Bank zahlen, um die Siedlung als Handelshaus zu errichten, da vor ihm bereits Hedwig und Angelika ihre Handelshäuser in der Stadt errichtet haben.

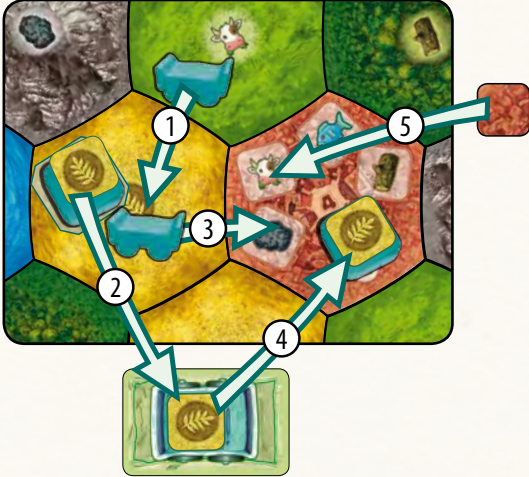
4. **9.I** **9.II** In Spielen mit dem Modul „Militär“ dürft ihr auf den Städten jeder 1 Handelshaus errichten (dort gibt es keine Kämpfe). Ihr müsst aber die Handelshäuser der Stadtwehr berücksichtigen, so dass das Errichten des Handelshauses bereits für den ersten Spieler Geld kostet! In Kombination mit dem Modul „Aktien“ auf **TOP I & TOP II** steigen die Kosten somit für die fünfte Gesellschaft bis auf 50 Mark!

Phase 3 E: Transportwagen

1. Diese Phase verwendest du **NUR** in Spielen mit dem Modul „Transport“! Du ziehst in dieser Phase mit deinem Transportwagen auf dem Spielplan von Feld zu Feld, um Waren zu den Städten zu transportieren. Die Städte bieten keine Waren an, stattdessen liegen diese auf euren Betrieben bereit.

TOP I & TOP II:

1. In Spielen mit dem Modul „Transport“ musst du die Waren auf den Feldern mit deinen Betrieben einladen und dann zu deinen Handelshäusern auf den Städten transportieren. Ist das Modul „Transport“ auf **TOP I** oder **TOP II**, musst du zusätzlich den Bedarf der Stadt beachten, wie in dem Modul beschrieben. Du legst die gelieferte Ware vorübergehend auf dein Handelshaus und deckst das Warenfeld auf der Stadt ab. Deine Handelshäuser nehmen nur wenige Waren an, siehe unten bei **Phase 3 H** oder in der **Schlusswertung**.



Beispiel: Paul zieht seinen Transportwagen zuerst zu seinem Betrieb auf der Wiese ① und lädt das Getreide ein ②. Er zieht den Transportwagen weiter zur Stadt „4“ ③ und liefert das Getreide dort an sein Handelshaus. ④ Er legt das Vieh auf sein Handelshaus und deckt das Warensymbol auf der Stadt ab ⑤. Somit ist der Bedarf sowohl von Pauls Handelshaus nach einer Ware, als auch der Bedarf nach Vieh in dieser Stadt gedeckt.

TOP III:

1. In Spielen mit dem Modul „Transport“ musst du die Waren auf den Feldern mit deinen Betrieben einladen und dann zu den Städten transportieren. Du musst den Bedarf der Stadt beachten, wie im Modul „Transport“ beschrieben. Du legst die gelieferte Ware offen vor dir ab und deckst das Warenfeld auf der Stadt ab.

Phase 3 H: Einkommen

TOP II: In dieser Phase erhältst du dein Einkommen.

Zunächst erhältst du in dieser Phase für jeden deiner Betriebe 1 entsprechende Ware aus dem allgemeinen Vorrat. Du darfst an jedes deiner Handelshäuser 1 Ware verkaufen (an dein Hauptquartier in der Hauptstadt bis zu 2 Waren).

Du erhältst 20 Mark Grundeinkommen für deine Hauptstadt und zusätzliches Einkommen für die verkauften Waren, indem du sie in mehreren Sets mit verschiedenen Warenarten verkaufst, siehe in der folgenden Tabelle. Anschließend legst du die verkauften Waren zurück in den allgemeinen Vorrat.

Um ein höheres Einkommen zu erzielen, darfst du beliebig viele Waren im Verhältnis 2:1 tauschen. Dabei darfst du 2 identische oder 2 verschiedene Waren in eine andere Ware tauschen. Nicht verkaufte Waren darfst du bis zur nächsten Runde behalten und offen vor dir ablegen.

Anzahl verschiedener Warenarten	1	2	3	4	5
Einkommen für jedes Set	10 Mark	25 Mark	45 Mark	70 Mark	100 Mark

Beispiel: Paul besitzt 5 Handelshäuser (inklusive seines Hauptquartiers) und darf somit bis zu 6 Waren verkaufen. Er hat bereits 8 Betriebe gebaut und erhält jetzt die passenden 8 Waren (3 Getreide, 2 Vieh, 2 Fisch, 1 Holz). Für ein Set aus 5 Warenarten fehlt ihm Erz, so dass er 1 Getreide und 1 Vieh für 1 Erz tauscht. Er erhält 130 Mark = 20 (Grundeinkommen für die Hauptstadt) + 100 (Set mit 5 Warenarten) + 10 (Set mit 1 Fisch). Da er aktuell nur 6 Waren verkaufen darf, legt er das überzählige Getreide für einen späteren Verkauf offen vor sich ab.

1. In Spielen mit dem Modul „Transport“ verwendest du immer alle bereits an die Handelshäuser gelieferten Waren. Du darfst diese nicht tauschen, musst sie aber nach dem

Verkauf auch nicht abgeben (die Waren bleiben auf den Handelshäusern liegen)!



Beispiel: Paul hat bereits 2 Fische und 1 Holz an seine Handelshäuser geliefert (je 1 Fisch und 1 Holz an sein Hauptquartier). Er erhält ein Einkommen von 55 Mark = 20 (Grundeinkommen für die Hauptstadt) + 25 (Set mit 2 Warenarten) + 10 (Set mit 1 Vieh). Paul lässt die Waren auf den Handelshäusern liegen und darf sie in der kommenden Runde erneut verwenden.

4. In Spielen mit dem Modul „Militär“ darfst du an jedes deiner Handelshäuser bis zu 2 Waren verkaufen (auch an dein Hauptquartier in der Hauptstadt).

Spielende

TOP I: Am Rundenende, nachdem jeder einmal an die Reihe kam, prüft ihr, ob abhängig von der Spielerzahl mindestens 1 Spieler 8 (2), 7 (3) oder 6 (4) Handelshäuser und mindestens 5 Waren besitzt. (9.II) mindestens 1 Gesellschaft besitzt 4 Handelshäuser und mindestens 5 Waren). In diesem Fall endet das Spiel sofort. Ansonsten beginnt der Startspieler eine neue Runde.

4. In Spielen mit dem Modul „Militär“ endet das Spiel abhängig von der Spielerzahl am Rundenende, nachdem mindestens 1 Spieler 6 (2), 5 (3) oder 4 (4) Handelshäuser und mindestens 5 Waren besitzt. (9.II) mind. 1 Gesellschaft besitzt 3 Handelshäuser und mindestens 5 Waren).

Schlusswertung

TOP I: Du erhältst nun die folgenden Siegpunkte (SP) für deine Handelshäuser und die von diesen Handelshäusern gewerteten Waren.

Du nimmst die vor dir liegenden Waren und darfst nun für jedes deiner Handelshäuser 1 Ware werten (bis zu 2 Waren für das Hauptquartier in deiner Hauptstadt).

Du erhältst Siegpunkte (SP) für alle gewerteten Waren, indem du sie in Sets mit verschiedenen Warenarten sortierst, siehe in der folgenden Tabelle.

Du darfst vor der Wertung Waren im Verhältnis 2:1 in andere Warenarten tauschen, um wertvollere Sets zu erhalten. Dabei darfst du 2 identische oder 2 verschiedene Waren in eine andere Ware tauschen.

Anzahl verschiedener Warenarten	1	2	3	4	5
Gesamtpunkte	1 SP	3 SP	6 SP	10 SP	15 SP

Außerdem erhältst du für jedes eigene Handelshaus 2 SP (inklusive deinem Hauptquartier in der Hauptstadt).

Beispiel: Paul besitzt 5 Handelshäuser (inklusive seines Hauptquartiers) und darf somit bis zu 6 Waren werten. Während des Spiels hat er 9 Betriebe gebaut und somit 9 Waren erhalten (3 Getreide, 3 Vieh, 2 Fisch, 1 Holz). Für ein Set aus 5 Warenarten fehlt ihm Erz, so dass er je 1 Getreide und 1 Vieh für 1 Erz tauscht. Anschließend erhält er 26 SP = 10 (für 5 Handelshäuser) + 15 (Set mit 5 Warenarten) + 1 (Set mit 1 Getreide). Er hat die maximale Anzahl an Waren gewertet und erhält somit keine Punkte für die überzähligen Waren Vieh und Fisch.

1. In Spielen mit dem Modul „Transport“ wertest du alle auf deinen Handelshäusern liegenden Waren so wie oben beschrieben.
4. In Spielen mit dem Modul „Militär“ darfst du für jedes deiner Handelshäuser bis zu 2 Waren werten (auch für dein Hauptquartier in der Hauptstadt).

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel! Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den meisten Betrieben.

Das Modul 9: Aktien



Einführung

Im Modul „Aktien“ dreht sich alles um die finanzielle Beteiligung an Unternehmen. Es bestimmt hier nicht immer derselbe Spieler die Geschicke einer Gesellschaft, sondern immer derjenige, der gerade die Mehrheit der Aktien hält.

Somit wird es für euch wichtiger, wie gut sich eine Aktie am Markt behauptet, als wie sich deren Gesellschaft in Wirklichkeit verhält. Ihr werdet lukrative Investitionsblasen aufpusten, die aber auch jeder Zeit platzen können.

Spielmaterial

Ihr benötigt das folgende Spielmaterial für dieses Spiel:

- 15 1 Aktienkurstabelle, 31 5 Aktienkursmarker, 32 45 Aktien, 20 3 Reihenfolgekarten
- **TOP I & TOP II:** 30 5 Gesellschaftspläne, 6 1 Startspielerkarte

Spielaufbau

Persönliche Spielmaterialien vorbereiten

Ihr spielt **IMMER** mit einer rundenbasierten Reihenfolge.

TOP I & TOP II: Legt die Reihenfolgekarten für 5 Gesellschaften bereit. Stellt je 1 Bewohner jeder Gesellschaft daneben, so dass ihr während des Spiels einen Bewohner weniger zur Verfügung habt. Für die Aktienrunde (AR) erhält ein Spieler die Startspielerkarte und legt sie mit der dunklen Seite vor sich ab.

TOP III: Legt die Reihenfolgekarten abhängig von der Anzahl an Spielern bereit. Stellt je 1 Bewohner jedes Spielers daneben, so dass ihr während des Spiels einen Bewohner weniger zur Verfügung habt.

TOP II & TOP III:

7.I In Spielen mit dem Modul „Mehrheiten“ auf **TOP I** legt ihr stattdessen die Wertungskarten bereit und stellt 1 Bewohner jeder Gesellschaft daneben.

Ihr erhaltet das folgende Startgeld.

TOP I & TOP II: Abhängig von der Spielerzahl bekommt jeder das folgende Startgeld (Priorität I).

2	3	4
300 Mark	200 Mark	150 Mark

TOP III: Das Modul „Aktien“ auf **TOP III** bestimmt niemals das Startgeld. Ihr müsst bei den anderen beiden Modulen nach der höchsten Priorität schauen.

Allgemeine Spielmaterialien vorbereiten

Legt die Aktienkurstabelle zusammen mit den Aktienkursmarkern der Gesellschaften neben dem Spielplan bereit.

1.II In Spielen mit dem Modul „Transport“ auf **TOP II** verwendet ihr die Seite mit der kombinierten Aktienkurs- & Warenpreistabelle.

Spielmaterialien der Aktiengesellschaften vorbereiten

TOP I: Bereitet das Spiel für 5 Aktiengesellschaften vor. Legt die Aktien mit der **dunklen Seite** nach oben auf den Gesellschaftsplänen bereit.

TOP II: Bereitet das Spiel für 5 Aktiengesellschaften vor. Legt die Aktien aller Gesellschaften mit der **dunklen Seite** nach oben in die Bank (die Gesellschaften besitzen selber keine Aktien). Jede Gesellschaft erhält den fünffachen Ausgabepreis als Gesellschaftsvermögen und legt es auf das entsprechende Feld des Gesellschaftsplans: grün erhält 200 Mark, weiß & lila jeweils 150 Mark und blau & orange jeweils 100 Mark.

TOP III: Ihr seid jeder Geschäftsführer einer kleinen Privatgesellschaft und erhaltet die Präsidentenaktie als Besitzurkunde. Legt die anderen 8 Aktien mit der dunklen Seite nach oben vor euch ab. Eure Aktienkurse liegen zu Beginn bei je 20 Mark, legt die Aktienkursmarker entsprechend auf der Aktienkurstabelle auf das Feld „20“.

Spielplan vorbereiten

Das Modul „Aktien“ bestimmt niemals den Spielplan. Stattdessen müsst ihr bei den anderen gewählten Modulen nach der höchsten Priorität schauen.

TOP I & TOP II:

Wenn die Gesellschaften in unterschiedlichen Hauptstädten beginnen, wählen die Präsidenten die Hauptstädte der Gesellschaften jeweils **IMMER** in der Aktienrunde, nachdem diese die jeweiligen Gesellschaften gegründet haben.

5. Wenn ihr in Spielen mit dem Modul „Entdecken“ den Spielplan 1 verwendet, spielt ihr auf dem Spielplan für 4. Die Gesellschaften dürfen alle 5 Städte als Hauptstadt wählen.

Spielablauf

Die Spielregeln für TOP I & TOP II

Ihr führt zwei komplett getrennte Runden durch:

Aktienrunde (AR): In der AR handelt ihr mit den Aktien der 5 Aktiengesellschaften. Ihr spielt die AR immer im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Spieler im Besitz der Startspielerkarte.

Betriebsrunde (BR): In der BR führen die Präsidenten die Aktionen der Aktiengesellschaften entsprechend der beiden anderen gewählten Module durch. Ihr bestimmt zu Beginn jeder BR die Reihenfolge neu, in der die Gesellschaften ihren Zug ausführen (Priorität I & II).

TOP I: Ihr spielt folgende **feste Reihenfolge** an Runden, bis ihr 5 Betriebsrunden durchgeführt habt: AR, 1. BR, 2. BR, AR, 3. BR, AR, 4. BR, AR, 5. BR, Spielende.

TOP II: Ihr spielt die Runden immer **abwechselnd:** AR, BR, AR, BR usw., bis ihr in einer BR die Bedingung für das Spielende entsprechend des gewählten Moduls auf **TOP I** erfüllt habt.

Aktienrunde (AR)

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn dürft ihr in der Aktienrunde (AR) reihum immer entweder **Aktien handeln** (ihr müsst dabei mindestens 1 Aktie handeln, also 1 Aktie kaufen und/oder beliebig viele Aktien verkaufen), **passen** oder **aussteigen**.

Aktien handeln: Innerhalb der AR darfst du mit allen Aktien handeln, aber eine bestimmte Aktiensorte entweder kaufen oder verkaufen. Damit alle Spieler die Übersicht behalten, legst du die gekauften Aktien mit der **hellen Seite** nach oben vor dir ab. Wenn du Aktien einer Gesellschaft zum ersten Mal in der AR verkaufst, stellst du 1 Bewohner der Gesellschaft vor dir ab.

Passen: Solange kein Spieler ausgestiegen ist, darfst du wiederholt passen und später in derselben AR erneut Aktien handeln, wenn du erneut an die Reihe kommst.

Aussteigen: Wenn du als Erster aus der AR aussteigst, legst du die Startkarte mit der durchgestrichenen hellen Seite vor dir ab, so dass du in der nächsten AR neuer Startspieler bist. Nachdem der Erste ausgestiegen ist, **müssen** die anderen entweder Aktien handeln oder ebenfalls aussteigen. Die AR endet erst, nachdem alle Spieler ausgestiegen sind.

Aktien handeln: 1 Aktie kaufen

TOP I: Kaufst du 1 Aktie, zahlst du das Geld **immer** an die Bank. Der Preis aller Aktien entspricht immer dem aktuellen Aktienkurs, unabhängig davon, ob du sie aus dem Bestand der Gesellschaft oder von der Bank kaufst. Solange eine Gesellschaft noch Aktien besitzt, musst du ihre Aktien kaufen. Erst danach darfst du Aktien dieser Gesellschaft von der Bank kaufen. Stammt die gekaufte Aktie aus dem Bestand einer Gesellschaft, erhält diese den festen Ausgabepreis von der Bank. Die festen Ausgabepreise der Gesellschaften liegen bei 40 Mark für grün, 30 Mark für weiß & lila, 20 Mark für blau & orange. Ein einzelner Spieler darf maximal 50% der Aktien einer Gesellschaft besitzen.

TOP II: Du kaufst die Aktie von der Bank und zahlst dafür immer den aktuellen Aktienkurs an die Bank. Ein einzelner Spieler darf maximal 50% der Aktien einer Gesellschaft besitzen.

Aktien handeln: Gesellschaft gründen

Kaufst du die erste Aktie einer Gesellschaft, **musst** du die „2er“-Aktie (Präsidentenaktie) für den doppelten Ausgabepreis kaufen. Du wirst zum Präsidenten der Gesellschaft. Als Zeichen der Gründung markierst du den Ausgabepreis der Gesellschaft auf der Aktienkurstabelle (eventuell legst du den Aktienkursmarker dort oben auf einen anderen Aktienkursmarker). Die Ausgabepreise der Gesellschaften sind auf der Aktienpreistabelle mit farbigen Kästchen markiert.

Du wählst jetzt die Hauptstadt der Gesellschaft gemäß den Regeln der anderen beiden Module. In der Betriebsrunde (BR) entscheidest du dann über die Aktionen der Gesellschaft.

Sobald ein anderer Spieler mehr Aktien der Gesellschaft besitzt, wird dieser umgehend zum neuen Präsidenten und tauscht 2 eigene „1er“-Aktien gegen deine Präsidentenaktie!

Wenn du eine Gesellschaft erst in späteren Spielrunden gründest, gilt:

- Haben die zu Spielbeginn gegründeten Gesellschaften in derselben Hauptstadt begonnen, darf eine neue Gesellschaft auf jeder Stadt starten, in der bereits 1 Siedlung von mindestens einer anderen Gesellschaft steht.
- Haben alle zu Spielbeginn gegründeten Gesellschaften in verschiedenen Hauptstädten begonnen, darf eine neue Gesellschaft eine beliebige, noch nicht als Hauptstadt markierte Stadt wählen.

4. In Spielen mit dem Modul „Militär“ gilt der „Welpenschutz“: Du darfst eine gegnerische Gesellschaft erst nach ihrer 1. BR angreifen, d.h. sie ist geschützt, solange nach dem Gründen ausschließlich ihre Hauptstadt markiert ist. Wenn eine Gesellschaft erst in einer späteren BR gegründet wird und du ihre Hauptstadt wählst, in der Armeen einer anderen Gesellschaft stehen, zerstörst du diese Armeen und entfernst sie vom Spielplan (Ausnahme **8.I** **8.II**): In Spielen mit dem Modul „Produktion“ auf **TOP I** oder **TOP II** bleiben die gegnerischen Armeen auf der Stadt, da ihr nicht auf Städten kämpft!

Aktien handeln: Beliebige viele Aktien verkaufen

Ab der 2. Runde darfst du deine Aktien an die Bank verkaufen. Du erhältst pro verkaufter Aktie den aktuellen Aktienkurs. Unabhängig von der Anzahl an verkauften Aktien senkst du den Aktienkurs der betroffenen Gesellschaften jeweils um 10 Mark. Wenn du der Präsident dieser Gesellschaft bist und durch den Verkauf weniger Aktien als ein anderer Spieler behältst, wird dieser andere Spieler zum neuen Präsidenten und tauscht 2 seiner „1er“-Aktien gegen deine Präsidentenaktie. Haben mehrere Spieler gleich viele Aktien, wird der Spieler zum Präsidenten, der dir im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Gibt es keinen Spieler, der die Präsidentenaktie übernehmen kann, darfst du diese nicht verkaufen (in anderen Worten: Nachdem ihr eine Gesellschaft gegründet habt, muss diese immer im Spiel bleiben und benötigt immer einen Spieler als Präsidenten!).

TOP I: Ihr dürft maximal 50% der Aktien einer Gesellschaft an die Bank verkaufen.

TOP II: Ihr dürft alle „1er“-Aktien einer Gesellschaft an die Bank verkaufen (nur die Präsidentenaktie muss im Besitz eines Spielers bleiben).

Am Ende der AR

TOP I: Erhöht die Aktienkurse der Gesellschaften um 10 Mark, deren Aktien nun zu 100% in Spielerbesitz sind. Dreht alle Aktien wieder auf die dunkle Seite und legt die vor euch stehenden Bewohner zurück in den Vorrat der Gesellschaften.

TOP II: Erhöht die Aktienkurse der Gesellschaften um 10 Mark, deren Aktien ihr in dieser AR am meisten gekauft habt (vergleicht dafür die Anzahl aller Aktien, die mit der hellen Seite vor euch allen liegen) **UND** erhöht die Aktienkurse der Gesellschaften um 10 Mark, deren Aktien nun zu 100% in Spielerbesitz sind. Der Aktienkurs einer Gesellschaft kann dadurch sogar zweimal steigen. Dreht alle Aktien wieder auf die dunkle Seite, legt die vor euch stehenden Bewohner zurück in den Vorrat der Gesellschaften.

Betriebsrunde (BR)

Phase 1: Reihenfolge festlegen

Ihr bestimmt die Reihenfolge der bereits gegründeten Gesellschaften entsprechend der aktuellen Aktienkurse von hoch nach niedrig. Bei Gleichstand bestimmt ihr die Reihenfolge der daran beteiligten Gesellschaften gemäß des Stapels der Aktienkursmarker auf der Aktienkurstabelle von oben nach unten.

TOP I:

3.11 In Spielen mit dem Modul „Privilegien“ auf **TOP II** besteuert ihr das Einkommen ab der 2. BR nach Höhe, bestimmt die Reihenfolge aber über die aktuellen Aktienkurse. Bei Gleichstand um das höchste Einkommen zahlt die Gesellschaft 20% Steuern, die nun früher drankommt. Bei Gleichstand um das niedrigste Einkommen zahlt die Gesellschaft 0% Steuern, die nun später drankommt.

Phase 3 H: Einkommen

TOP I: Legt das Einkommen der Gesellschaft, das sie durch das Modul auf **TOP II** erhält, vorerst getrennt vom Gesellschaftsvermögen beiseite.

TOP II: Das Modul auf **TOP I** bestimmt das Einkommen (dazu müsst ihr leider umblättern und bei **TOP II** nachschlagen). Legt das Einkommen der Gesellschaft vorerst getrennt vom Gesellschaftsvermögen beiseite.

Phase 4: Dividende

TOP I: Die Präsidenten entscheiden in Reihenfolge, ob die jeweiligen Gesellschaften das Einkommen ausschütten oder einbehalten.

Ausschütten: Entsprechend des Aktienbesitzes verteilt der Präsident das Einkommen zwischen Spielern, Bank und der Gesellschaft (die Gesellschaft bekommt einen eventuellen Rest). Erhöht den Aktienkurs um 10 Mark.

Berechnung der Dividende: Die Gesellschaft schüttet an jede Aktie pro vollen 10 Mark Einkommen eine Dividende von 1 Mark aus (2 Mark an die Präsidentenaktie).

Beispiel: Die Gesellschaft erhält ein Einkommen von 68 Mark. Somit zahlt sie 6 Mark Dividende. Angelika besitzt als einzige Spielerin 5 Aktien und bekommt 30 Mark ausgeschüttet. Die restlichen 38 Mark gehen an die Gesellschaft.

Einbehalten: Der Präsident legt das komplette Einkommen in das Gesellschaftsvermögen. Der Aktienkurs der Gesellschaft ändert sich dadurch nicht.

Unabhängig davon, ob die Gesellschaft das Einkommen ausschüttet oder einbehält, muss sie anschließend **Unterhalt zahlen:** Je 3 Mark für alle eigenen Siedlungen und je 1 Mark für alle eigenen Bewohner, die sie auf dem Spielplan besitzt. Falls die Gesellschaft nicht genug Geld besitzt, gibt sie das restliche Vermögen ab, und der Präsident muss den Rest mit seinem Privatvermögen bezahlen. Hat er nicht genug Geld, muss er ebenfalls alles abgeben und der Rest des Betrags wird ihm erlassen.

TOP II: Nachdem alle Gesellschaften Einkommen erhalten haben, erhöht ihr die Aktienkurse der zwei Gesellschaften mit dem höchsten und zweithöchsten Einkommen um 10 Mark (Bei Gleichstand auf dem 1. Platz steigen alle betroffenen Aktienkurse um 10 Mark, es gibt keinen 2. Platz. Bei Gleichstand auf dem 2. Platz bleiben alle betroffenen Aktienkurse unverändert). Senkt die Aktienkurse der Gesellschaften mit dem geringsten Einkommen um 10 Mark. Führt die Kursänderungen entsprechend der bisherigen Aktienkurse von hoch nach niedrig durch.

Alle Gesellschaften schütten pro vollen 20 Mark Einkommen eine Dividende von 1 Mark an jede Aktie aus (2 Mark an die Präsidentenaktie), sowohl an die Spieler als auch an die Bank. Die Präsidenten legen das restliche Einkommen in das Gesellschaftsvermögen.

Spielende

TOP I: Das Spiel endet nach der 5. BR. Die Gesellschaften schütten alle das letzte Einkommen aus und müssen noch einmal den Unterhalt zahlen!

Schlusswertung:

TOP I: Du bestimmst dein Vermögen, indem du dein Geld zählst und den aktuellen Aktienkurs jeder deiner Aktien gemäß der Aktienkurstabelle addierst (die Präsidentenaktie zählt doppelt). Das Gesellschaftsvermögen der 5 Aktiengesellschaften zählt nicht mit.

Beispiel: Hedwig hat am Spielende 75 Mark. Sie besitzt 3 grüne Aktien, deren Aktienkurs bei 70 steht und 2 blaue Aktien, deren Aktienkurs bei 90 steht. Hedwig besitzt somit ein Vermögen von 465 Mark.

7.11 In Spielen mit dem Modul „Mehrheiten“ auf TOP III erhöht sich der Aktienkurs jeder Aktie pro SP aus der Schlusswertung um 1 Mark.

Der Spieler mit dem größten Vermögen gewinnt das Spiel!

TOP II: Zunächst schaut ihr, wie viele Siegpunkte (SP) die 5 Aktiengesellschaften durch die anderen beiden Module auf **TOP I** und **TOP III** bekommen.

Anschließend erhalten die Gesellschaften zusätzlich noch die folgenden SP, je mehr SP sie im Spiel gewonnen haben. Die Gesellschaft mit den meisten SP kommt auf den 1. Platz und erhält die meisten Siegpunkte.

1. Gesellschaft	2. Gesellschaft	3. Gesellschaft	4. Gesellschaft	5. Gesellschaft
5 SP	3 SP	2 SP	1 SP	0 SP

Bei Gleichstand von mehreren Gesellschaften addiert ihr die Punkte der entsprechenden Plätze und teilt sie anschließend (ggf. aufrunden).

Beispiel: Die grüne Aktiengesellschaft hat im Spiel mit 43 SP die meisten Siegpunkte gewonnen und erhält zusätzlich 5 SP. Die blaue und weiße Gesellschaft haben es nur auf 38 SP geschafft. Somit teilen sie sich den 2. Platz und erhalten jeweils $3 \text{ SP} = (3+2)/2$.

Du erhältst die folgenden Siegpunkte (SP): Für jede eigene Aktie erhältst du so viele SP, wie die entsprechende Gesellschaft durch die Module auf **TOP I** und **TOP III** sowie durch Bonuspunkte gesammelt hat (die Präsidentenaktie zählt doppelt).

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel!

Die Spielregeln für TOP III

Ihr führt **Phase 1** gemeinsam durch. Für die folgenden Phasen bestimmt ihr zu Beginn jeder Runde die Reihenfolge neu, in der ihr dann eure Züge ausführt. (Priorität III)

Phase 1: Reihenfolge festlegen

Lost die Reihenfolge zu Beginn des Spiels aus. Ab der 2. Runde bestimmt ihr die Reihenfolge abhängig vom Einkommen aus der vorherigen Runde von niedrig nach hoch. Bei einem Gleichstand dreht ihr die Reihenfolge der daran beteiligten Spieler aus der Vorrunde um.

Phase 3 B: Aktienhandel

Du darfst beliebig viele Aktien der anderen Spieler von der Bank für den jeweiligen aktuellen Aktienkurs kaufen, die von den Spielern bereits in einer vorherigen Runde an die Bank verkauft wurden (die Aktien liegen mit der dunklen Seite nach oben aus). Du darfst diese Aktien nicht wieder verkaufen!

Du darfst bis zum Ende deines Zugs, auch in einer der folgenden Phasen, außerdem genau 1 eigene Aktie an die Bank verkaufen. Du legst die Aktie vorerst mit der hellen Seite nach oben in die Bank und erhältst Geld entsprechend des aktuellen Aktienkurses (dieses Geld zählt nicht als Einkommen!). Anschließend senkst du den Aktienkurs deiner Aktien um 10 Mark. Du darfst deine Präsidentenaktie nicht verkaufen! Du darfst diesen Verkauf während deines gesamten Zugs durchführen, um fehlendes Geld für eine Aktie zu erhalten!




Phase 3 H: Einkommen

Du legst dein Einkommen vorerst getrennt von deinem Vermögen vor dir ab. Nachdem jeder sein Einkommen erhalten hat, erhöhen diejenigen mit dem höchsten Einkommen ihren Aktienkurs um 20 Mark. Alle anderen erhöhen ihren Aktienkurs um 10 Mark. Abschließend dreht ihr alle in dieser Runde verkauften Aktien in der Bank wieder auf die dunkle Seite.

Spielende

Zunächst schaut ihr, wie viele Siegpunkte (SP) eure 5 Aktiengesellschaften durch die anderen beiden Module auf **TOP I** und **TOP II** bekommen.

Anschließend erhalten die Gesellschaften zusätzlich noch die folgenden SP, je mehr SP sie im Spiel gewonnen haben. Die Gesellschaft mit den meisten SP kommt auf den 1. Platz und erhält die meisten Siegpunkte.

	1. Gesellschaft	2. Gesellschaft	3. Gesellschaft	4. Gesellschaft
2 	3 SP	0 SP		
3 	3 SP	1 SP	0 SP	
4 	4 SP	2 SP	1 SP	0 SP

Bei Gleichstand von mehreren Gesellschaften addiert ihr die Punkte der entsprechenden Plätze und teilt sie anschließend (ggf. aufrunden).

Beispiel: Wenn sich in einer Partie mit 4 Spielern 2 Gesellschaften den 2. Platz teilen, erhalten sie jeweils $2 \text{ SP} = (2+1) / 2$.

Schlusswertung

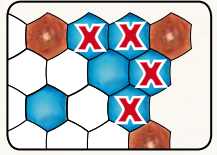
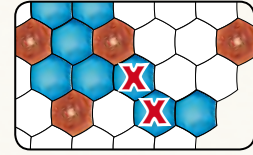
Du erhältst die folgenden Siegpunkte (SP): Für alle Aktien in deinem Besitz erhältst du so viele SP, wie die jeweilige Gesellschaft durch die Module auf **TOP I** und **TOP II** sowie durch Bonuspunkte gesammelt hat. Du erhältst keine SP für deine Präsidentenaktie!

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel!

Anhang 1: Die Spielpläne

In 504 gibt es fünf verschiedene Spielpläne, die abhängig von der gewählten Welt verwendet werden. Im ersten „Tab“ auf den linken Seiten des Buchs der Welten steht der für das jeweilige Modul geforderte Spielplan. Geordnet sind diese wieder nach Priorität, so dass ihr immer den Spielplan mit der höchsten Priorität, also der kleinsten römischen Zahl wählt.

Baut den jeweiligen Spielplan Reihe für Reihe von oben nach unten auf. Die Städte, Wiesen und Wasserfelder müsst ihr immer an die angegebenen Stellen legen, achtet bei den Städten immer auf die entsprechenden Zahlen. Mischt die übrigen Spielplanteile und legt sie auf den weißen Feldern zufällig aus, mit den folgenden beiden Ausnahmen: Die beiden übrigen Wasserfelder im gemischten Stapel dürfen auf dem Spielplan 3 niemals eines der vier einzelnen Wasserfelder mit dem großen See verbinden oder auf dem Spielplan 5 eine der Ecken des Spielplans komplett vom Rest abschneiden.



Spielplan 1

(abhängig von der Spielerzahl)

2 Spieler



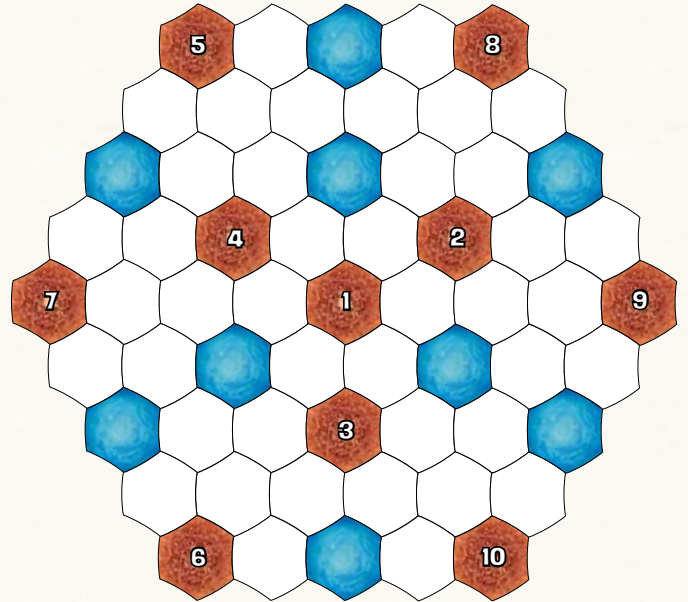
3 Spieler



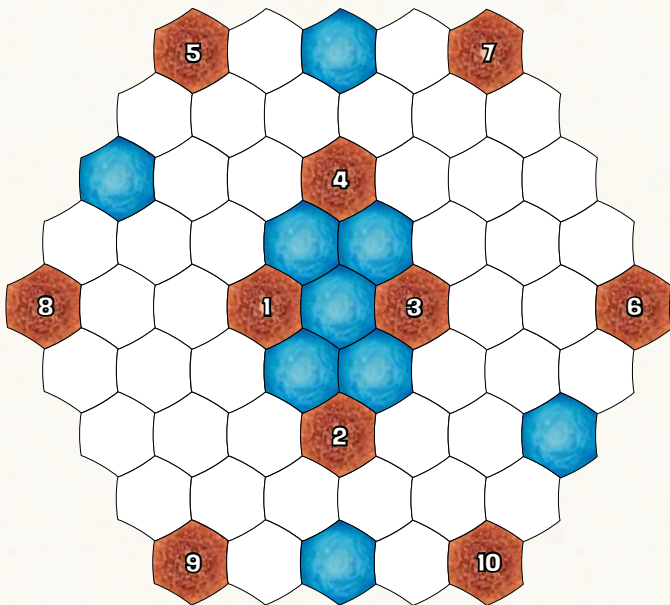
4 Spieler & 5 Gesellschaften



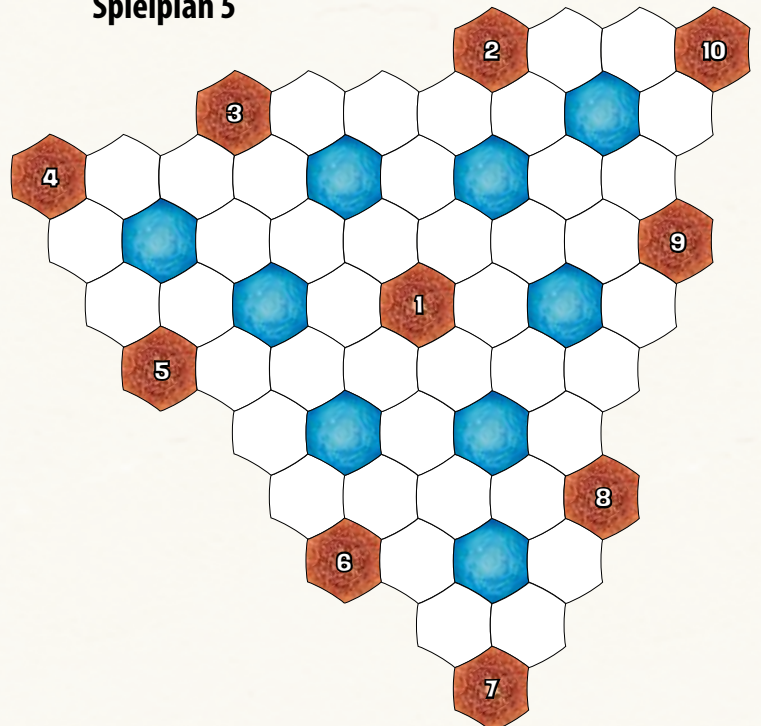
Spielplan 2



Spielplan 3



Spielplan 5



Spielplan 4



Anhang 2: Die vollständige Rundenübersicht

In jeder Welt von **504** spielt ihr nur bestimmte Phasen, die im Buch der Welten beschrieben sind.

Auf dieser Seite zeigen wir euch die vollständige Übersicht aller Phasen, zusammen mit den jeweiligen Modulen, in denen ihr diese Phasen spielt. Das Symbol **!** zeigt an, dass ihr die Phase immer mit Bewohnern verwendet. Entsprechend zeigt das Symbol **!** an, dass ihr eine bestimmte Phase ausschließlich „ohne Bewohner“ spielt.

Aktienrunde:

9.I **9.II** An- und Verkauf der Aktien aller Gesellschaften

Spielrunde/Betriebsrunde

Die Phasen 1, 2, 4 und 5 verwendet ihr nur in Spielen, in denen ihr die Reihenfolge eurer Züge zu Beginn jeder Runde neu bestimmt. Dabei führt ihr die Phasen 1, 2 und 4, 5 gemeinsam durch, während jeder Spieler die Phase 3 anschließend in seinem Zug am Stück durchführt.

Spielt ihr **im Uhrzeigersinn**, führt ein Spieler immer die Phase 3 am Stück durch, bevor der nächste Spieler folgt.

Phase 1: Rundenbasierte Reihenfolge festlegen

- 3.I** **3.II** gemäß Einkommen aus der Vorrunde von hoch nach niedrig. In der 1. Runde nach Gebot. Steuern zahlen.
- 7.I** gemäß Siegpunkten von wenig nach viel. In der 1. Runde auslosen.
- 9.I** **9.II** gemäß Aktienkursen von hoch nach niedrig.
- 9.III** gemäß Einkommen von niedrig nach hoch. In der 1. Runde Reihenfolge auslosen.

Phase 2: Privilegien

- 3.I** **3.II** Versteigerung der ausliegenden Privilegien.

Phase 3: Aktionen

- A) Hauptstadt
 - 2.** **!** Wechsel der Hauptstadt.
- B) Aktienhandel
 - 9.III** Einkauf von Aktien anderer Gesellschaften. Ab jetzt einmalig im restlichen Zug erlaubt: Verkauf einer eigenen Aktie.
- C) Einkauf (in der folgenden Reihenfolge)
 - 3.III** 1. Privilegien.
 - 1.** 2. Ausbau.
 - !** 3. Bewohner.
- D) Bewohner (in beliebiger Reihenfolge) **!**
 - Immer: Bewegung der Bewohner.
 - 4.III** Kampf.
 - 8.** Bau von Betrieben.
 - 8.I** **8.II** Errichtung von Handelshäusern.
 - 6.** Bau von Straßen.
 - 5.** Entdeckung von Feldern.
 - 5.I** Ernte.
- E) Transportwagen
 - 1.** Bewegung des Transportwagens.
 - 5.** **!** Entdeckung von Feldern.
- F) Fabriken
 - 3.I** **3.II** Kauf von Fabriken.
- G) Kampf
 - 4.I** **4.II** **!** Kampf.
- H) Einkommen
 - 3.I** **3.II** **9.** Einkommen vorerst sammeln.
 - Ansonsten: Einkommen erhalten.

Phase 4: Dividende

- 9.I** **9.II** Gesellschaften schütten Einkommen aus/behalten Einkommen ein.

Phase 5: Wertung & Schlusswertung

- 7.I** Wertungskarte aufdecken und eventuell Wertung für alle Spieler durchführen.

Anhang 3: Die Übersicht aller Privilegien aus Modul 3

Die Privilegien der Stufe I



I (1): 4.I 4.II 5.I 8.I 8.II

Du darfst auf jedem Feld 1 neuen Bewohner mehr einsetzen, aber dort trotzdem nicht mehr als das Limit besitzen (auf der Hauptstadt maximal 1 Hauptquartier und 9 Bewohner, auf allen anderen Feldern maximal 1 Siedlung und 7 Bewohner).

(Phase 3 C: Einkauf)

Beispiel: Paul darf auf einem Feld mit 1 Siedlung bis zu 2 neue Bewohner einsetzen. Ohne diese Karte hätte er nur 1 Bewohner einsetzen dürfen.



I (2): 2.I 2.II 4.II 6.II 7.II 8.II 9.I 9.II

Du erhältst für jedes Platzieren einer Siedlung in einer Stadt einmalig 15 Mark Einkommen mehr.

(Phase 3 H: Einkommen)



I (3): 9.I 9.II

Wenn alle Aktien der Gesellschaft im Besitz der Spieler sind, steigt der Aktienkurs dieser Gesellschaft um 20 Mark (anstatt um 10 Mark).

(Aktienrunde (AR))



I (4): 4.I 4.II

Du bist als Verteidiger besser geschützt und ziehst 1 Treffer des Angreifers ab. Du würfelst anschließend nur für jeden übrigen Treffer des Angreifers.

(Phase 3 G: Kampf, mit 2.2: Phase 3 D: Bewohner)



I (5): 2.II 3.II 5.II 8.II 9.I 9.II

Du erhältst zusätzlich 10 Mark Einkommen.

(Phase 3 H: Einkommen)



I (6): 1.II

Du erhältst beim Warenverkauf pro Ware 10 Mark Einkommen mehr.

(Phase 3 H: Einkommen)



I (7): 9.I

Die Gesellschaft muss maximal einen Unterhalt von 20 Mark zahlen. Darüber hinausgehende Kosten werden ihr erstattet.

(Phase 4: Dividende)



I (8): 1.I 1.II

Du zahlst für jeden Ausbau deines Transportwagens 15 Mark weniger, sowohl für den größeren Laderaum als auch für mehr Bewegungspunkte.

(Phase 3 C: Einkauf)



I (9): 6.I 6.II

Du benötigst bei der Bestimmung der Baukosten von Straßen für Wälder genau wie für Wiesen nur 1 Bewohner.

(Phase 3 D: Bewohner)



I (10): 5.

Nachdem du die Entdeckerplättchen entsprechend neben die Stapel gelegt hast, darfst du 1 Entdeckerplättchen neu platzieren. Lege es neben einen anderen Stapel, bei dem bereits 1 oder mehrere andere Entdeckerplättchen liegen.

(Phase 3 D: Bewohner (mit 2: Phase 3 E: Transportwagen))



Beispiel: Hedwig darf das Entdeckerplättchen neben dem Wasserstapel nehmen und neben den Stapel mit Wiesen legen. Sie darf leider nicht den Stapel mit Städten wählen, da dort keine Entdeckerplättchen liegen.



I (11): ~~9.I~~ (Ihr verwendet dieses Privileg nicht mit Modul 9.I.)

Du erhältst 2 Siegpunkte.

Mit 7.I: Die Siegpunkte zählen auch für die Reihenfolge.

(Schlusswertung)



I (12): 7.I 7.II

Diese Karte zählt als 1 zusätzlicher Acker auf der Mehrheitentabelle.

(Mehrheiten)

Die Privilegien der Stufe II



II (1): 9.I

Die Gesellschaft darf nur 50% des Einkommens ausschütten und trotzdem ihren Aktienwert um 10 Mark erhöhen. Die Gesellschaft schüttet an jede Aktie pro vollen 20 Mark Einkommen eine Dividende von 1 Mark aus (2 Mark an die Präsidentenaktie).

(Phase 4: Dividende)



II (2): 3.I 3.II

Du zahlst nach Bestimmung der Reihenfolge keine Steuern.

(Phase 1: Reihenfolge festlegen)



II (3): 3.II

Du zahlst für jede Fabrik immer nur 20 Mark (statt 20, 30, 40 Mark).

(Phase 3 F: Fabriken)



II (4): 8! (Ihr verwendet dieses Privileg immer, wenn ihr mit Bewohnern spielt!)

Du zahlst für jeden Bewohner nur 8 Mark (statt 10 Mark).

(Phase 3 C: Einkauf)



II (5): 1.

Du erhältst pro Zug immer 1 zusätzlichen Bewegungspunkt (BP) für deinen Transportwagen.

(Phase 3 E: Transportwagen)



II (6): 8.I 8.II

Du darfst 1 zusätzliche Ware an eines deiner Handelshäuser liefern.
(Phase 3 H: Einkommen, Spielende, mit 1. : Phase 3 E: Transportwagen)



II (7): 1.I 1.II 4.I 4.II 6.I 6.II 8.I

1.I 1.II : Du zahlst für die Bewegung auf einen Berg genau wie für Wiesen nur 1 Bewegungspunkt (BP).

(Phase 3 E: Transportwagen)

4.I 4.II : Greifst du deinen Gegner auf einem Berg an, erhältst du den Angriffsvorteil der Wiese: +1 auf jeden deiner Würfelwürfe.

(Phase 3 G: Kampf)

6.I 6.II : Du benötigst bei der Bestimmung der Baukosten von Straßen für Berge genau wie für Wiesen nur 1 Bewohner.

(Phase 3 D: Bewohner)

8.I : Deine Baukosten auf einem Berg betragen für 1 Betrieb wie bei Wiesen nur noch 1 Bewohner.

(Phase 3 D: Bewohner)



II (8): 6.I 6.II

Du benötigst bei der Bestimmung der Baukosten von Straßen für Städte genau wie für Wiesen nur 1 Bewohner.

(Phase 3 D: Bewohner)



II (9): ~~9.I~~ (Ihr verwendet dieses Privileg nicht mit Modul 9.I.)

Du erhältst 3 Siegpunkte.

Mit 7. : Die Siegpunkte zählen auch für die Reihenfolge.

(Schlusswertung)



II (10): 7.I 7.II

Diese Karte zählt als 1 zusätzlicher Wald auf der Mehrheitentabelle.

(Mehrheiten)



II (11): ~~8.I~~! (Ihr verwendet dieses Privileg immer, wenn ihr mit Bewohnern spielt!)

Du darfst in deinem Zug 1 Bewohner für 2 Aktionen verwenden.

(Phase 3 D: Bewohner)



II (12): 2.II 3.II 5.II 8.II 9.I 9.II

Du erhältst zusätzlich 20 Mark Einkommen.

(Phase 3 H: Einkommen)



Beispiel: Angelika zieht ihren Transportwagen mit den letzten 3 Bewegungspunkten auf die Wiese neben der Stadt „2“. Dank dieses Privilegs darf sie ihren Transportwagen auch noch auf die Stadt ziehen.



III (2): 7.I 7.II

Diese Karte zählt als 1 zusätzliche Wiese auf der Mehrheitentabelle.
(Mehrheiten)



III (3): 7.I 7.II

Diese Karte zählt als 1 zusätzliche Stadt auf der Mehrheitentabelle.
(Mehrheiten)



III (4): 4.I 4.II

Du erhältst 1 zusätzlichen Würfel, sowohl für den Angriff als auch für die Verteidigung.

(Phase 3 G: Kampf, mit 2. : Phase 3 D: Bewohner)



III (5): 4.II

Du erhältst für jedes Feld unter deiner Kontrolle 10 Mark Einkommen (anstatt 5 Mark).

(Phase 3 H: Einkommen)



III (6): ~~3.II~~ ~~9.I~~ (Ihr verwendet dieses Privileg nicht mit den Modulen 3.II 9.I.)

Du erhältst 5 Siegpunkte.

Mit 7.I : Die Siegpunkte zählen auch für die Reihenfolge.

(Schlusswertung)



III (7): 3.I

Du zahlst für jede Fabrik immer nur 20 Mark (statt 20, 30, 40 Mark).

(Phase 3 F: Fabriken)



III (8): 8.I 8.II

Du zahlst nichts für deine Handelshäuser, auch wenn du eine Stadt als 2., 3. usw. erreichst.

(Phase 3 D: Bewohner)



III (9): 6.I 6.II

Du darfst in jedem Zug 1 Straße regelkonform gratis bauen, d.h. du brauchst dafür keine aktiven Bewohner.

(Phase 3 D: Bewohner)



III (1): 1.I 1.II

Du benötigst keine Bewegungspunkte, um mit deinem Transportwagen auf eine Stadt zu ziehen. Du darfst auf diese Weise noch auf eine Stadt ziehen, nachdem du den letzten Bewegungspunkt für das Ziehen auf ein Nachbarfeld zu dieser Stadt ausgegeben hast.

(Phase 3 E: Transportwagen)

Die Privilegien der Stufe III

504

- Die Ludosophen -

In einer Fernen Galaxie lebten die Ludosophen. Begnadete Wissenschaftler, die in allen Bereichen der Natur-, Geistes-, Sozial- und Kulturwissenschaften bewandert waren. Seit Ewigkeiten versuchten sie, Grundprinzipien des gemeinsamen Lebens für die verschiedensten Völker zu Finden.

Nach langem Nachdenken und Ausprobieren entschieden sie sich für einen revolutionären Weg. Unter experimentellen Bedingungen sollten sich Völker mit neun fundamentalen Prinzipien beschäftigen: Handel mit Waren, Wettrennen, Streben nach Privilegien, Krieg, Entdecken, Verkehr, Besitz, Produktion, Finanzielles Teilhaben.

Die Ludosophen programmierten diese Völker jeweils mit drei verschiedenen Prinzipien, so dass sie von den Völkern verinnerlicht und für wichtig empfunden wurden. Sie konnten nicht anders als diesen Prinzipien immer Folge zu leisten. Um die Studien noch zu verfeinern, entwickelten die Ludosophen für die drei Prinzipien noch eine Hierarchie.

Doch wie würden diese einzelnen Prinzipien funktionieren, wenn mehrere Völker aufeinander treffen und in einen Wettstreit treten würden?

Dazu bedurfte es eines weiteren konsequenten Schritts: Die Ludosophen fanden eine Möglichkeit, in einem gigantischen Schacht 504 Welten zu erschaffen. Auf jeder dieser Welten setzten sie nun ihre programmierten Völker aus und ließen sie dort gemeinsam leben.

Die Ludosophen beobachteten die kleinen Welten genau, leiteten jeweils ein Volk gemäß den Prinzipien und werteten das Ergebnis aus. Nach und nach versuchten sie andere Prinzipien oder dieselben in einer neuen Hierarchie. Sie entwickelten einen Ehrgeiz, das eigene Volk besser gedeihen zu lassen, als die ihrer Kollegen. Es war bald genauso wichtig, die ruhmreichste Zivilisation in einer Welt zu besitzen, wie aussagekräftige Forschungsergebnisse zu erhalten...

... und in dem gigantischen Schacht fanden sie immer wieder Welten, die sie so noch nie gesehen hatten.



2015 2F-Spiele

Autor: Friedemann Friese

Graphik & Design:

Harald Lieske

Story: Stefan Mibs

Realisation: Henning Kröpke

Lektorat:

Andreas Wickner,
Christian Frank, „Die
Marburger WG“ vertreten
durch Nicole Lehmann und
Anke Bäumker, Angelika
Ludwig

2F-Spiele,

Fedelhören 64,
28203 Bremen, Germany

Kontakt:

h.kroepke@2f-spiele.de
www.2f-spiele.de



www.spiel-direkt.eu

