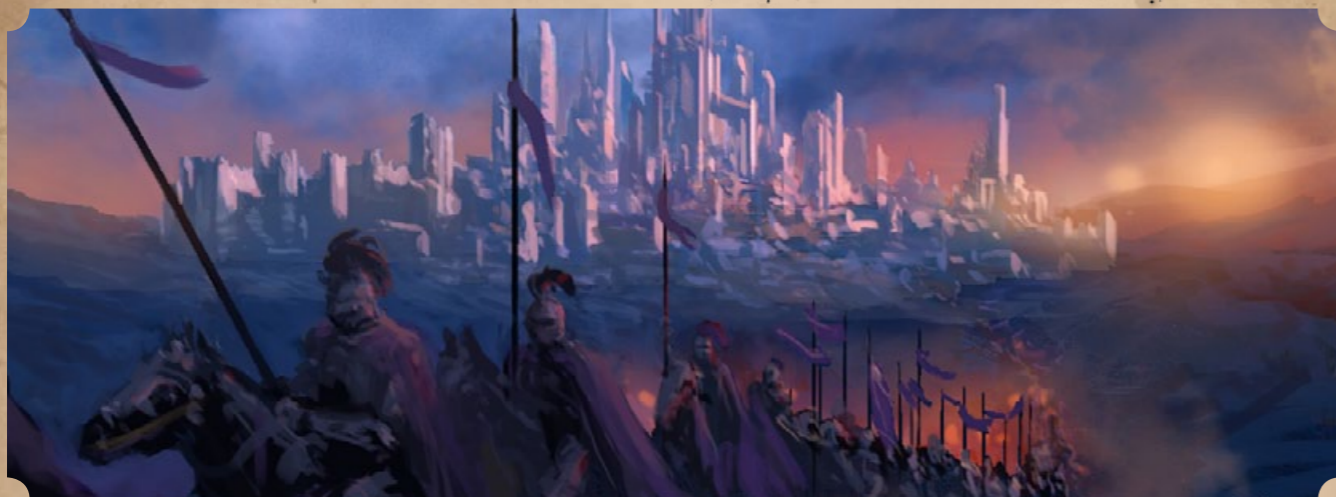




MEDIEVAL REALMS

SPIELANLEITUNG

WILLKOMMEN ZU MEDIEVAL REALMS



Jeder Spieler besetzt das Amt eines Königs während des Mittelalters. Der Wohlstand seines Reiches hängt von den Fähigkeiten ab die anderen Königreiche mit Kühnheit und Erfindungsreichtum zu besiegen.

MEDIEVAL REALMS ist ein Brettspiel für 2 bis 5 SPIELER. Dabei beträgt die durchschnittliche Spielzeit ca. 75 MINUTEN.



SPIELAUFBAU

Platziere das SPIELBRETT auf dem Tisch.

1 Alle SPIELER platzierten ihren SIEGPUNKTE-MARKER auf das 0-FELD der SIEG-PUNKTELEISTE.

2 Platziere den RUNDENMARKER auf die NUMMER 1 des RUNDENZÄHLERS.

3 Mische den EREIGNISSTAPEL, ziehe dann 12 KARTEN und platziere diese auf die EREIGNISFELDER auf dem SPIELBRETT.

4 Ziehe als nächstes 6 weitere KARTEN vom EREIGNISSTAPEL und platziere diese auf die KOMMENDEN-EREIGNISFELDER des SPIELBRETT.

5 Lege den EREIGNISSTAPEL auf das WARENHAUS (Deck Platz).

6 Jeder SPIELER wählt ein REICH (Spieler Tableau) und einen VERTEIDIGUNGSWALL (Spielschirm) aus.

7 Bestimme die ZUGREIHENFOLGE der SPIELER per Zufall. Der SPIELER, welcher seinen RUNDENMARKER auf die 1 der SPIELERREIHENFOLGE legt, wird der STARTSPIELER.

9 Einige zusätzliche RESSOURCEN werden jedem GÜTERHAUS eines jeden REICHES gutgeschrieben. Die SPIELER wählen in umgekehrter ZUGREIHENFOLGE RESSOURCEN aus, welche sie zum Start des SPIELS als Bonus erhalten, und zwar nach folgenden Regeln:

Der letzte SPIELER in der ZUGREIHENFOLGE kann auswählen, welche beiden VERSCHIEDENEN RESSOURCENMARKER er erhalten möchte, und diese in seinem GÜTERHAUS unterbringen. Ein SPIELER kann niemals zwei RESSOURCEN derselben Art auswählen.

Der vorletzte SPIELER auf der REIHENFOLGLEISTE kann auswählen, welche beiden VERSCHIEDENEN RESSOURCENMARKER er erhalten möchte. Es muss darauf hingewiesen werden, dass dieses neue RESSOURCENPAAR sich von dem von seinem GEGNER gewählten unterscheiden muss.

Als Nächstes wählt der dritte SPIELER auf der REIHENFOLGLEISTE seine zwei RESSOURCENMARKER wie zuvor erklärt, gefolgt vom zweiten und/oder ersten SPIELER.

Auf diese Weise MUSS sich das RESSOURCENPAAR eines jeden SPIELERS von den anderen SPIELERN unterscheiden. Einer der RESSOURCENMARKER kann jedoch mit dem der GEGNER übereinstimmen.

STARTKAPITAL JEDES SPIELERS

Die folgenden RESSOURCEN müssen an jedem SPIELER verteilt werden.



Die folgenden ANFÜHRER müssen an jeden SPIELER verteilt werden.

In einem 2-SPIELER SPIEL:



4 dieser BÜRGERMEISTER werden für die Ressourcenproduktion wie in einem 3- bis 5-SPIELER SPIEL genutzt. Die anderen 2 tragen auf spezielle Art und Weise zu den KRIEGSANSTRENGUNGEN bei. Diese zwei BÜRGERMEISTER haben jeweils eine KAMPFSTÄRKE von +2.

In einem 3-, 4- und 5-SPIELER SPIEL:



8 Forme aus den übrig gebliebenen RESSOURCEN kleine Haufen und lege sie neben das SPIELBRETT.

BEISPIEL: IN EINEM 4-SPIELER SPIEL:

MICHAEL wurde als STARTSPIELER auserwählt und platziert seinen MARKER auf das ERSTE Feld der REIHENFOLGE-LEISTE.

VALERIE platziert Ihren MARKER auf die Nummer 2 der LEISTE.

CLAIRE platziert Ihren MARKER auf die Nummer 3 der LEISTE.

Und JAMES platziert seinen MARKER auf die Nummer 4 der LEISTE.

Somit werden die zusätzlichen RESSOURCENMARKER für die GÜTERHÄUSER der SPIELER wie folgt berücksichtigt:

JAMES beginnt und wählt einen KULTUR- und einen KAMPF-MARKER.

CLAIRE ist die zweite und wählt einen GÜTER- und einen ROHSTOFF-MARKER.

VALERIE ist als Nächste dran und wählt einen RELIGIONS- und einen KULTUR-MARKER.

MICHAEL ist als Letzter dran, da er der STARTSPIELER ist, und wählt einen WISSENSCHAFTS- und einen GOLD-MARKER.

SPIELMATERIAL

Das Spiel enthält verschiedene Spielmaterialien, wie ein **SPIELBRETT**, **5 SPIELER TABLEAUS** (auch Reiche genannt) und verschiedene Arten von **KARTEN**. Hier ist eine Liste von all diesen Materialien mit einer Be-



SPIELBRETT

- 1 WARENHAUS**
Platziere den **EREIGNISSTAPEL** hier.
- 2 PREISE DER EREIGNISKARTEN**
Die erste Reihe kostet **1 GÜTER-MARKER**.
Die zweite Reihe kostet **2 GÜTER-MARKER**.
Die dritte Reihe kostet **3 GÜTER-MARKER**.
- 3 EREIGNISFELDER**
Hier werden alle erwerbbaaren **EREIGNIS-KARTEN** platziert.
- 4 KOMMENDE EREIGNISFELDER**
Hier werden die **EREIGNISKARTEN** platziert welche zum Auffüllen der oberen **EREIGNISFELDER** am Ende jeder Runde genutzt werden.
- 5 RUNDENZÄHLER**
Auf dieser Leiste werden die **RUNDEN** gezählt.
- 6 ABLAGESTAPEL**
Auf dieses Feld werden die abgeworfenen **KARTEN** gelegt.
- 7 VICTORY POINTS TRACK**
Hier werden die **SIEGPUNKTE** gezählt. Immer wenn ein **SPIELER** ein Feld erreicht oder überquert, welches durch 5 teilbar ist (z.B. 5, 10, 15,...) erhält er ein zusätzlichen **RESSOURCEN-MARKER** seiner Wahl. Allerdings erhält man diese **RESSOURCEN** nicht durch **SIEGPUNKTE** die aus **SPIELLENDE-EFFEKTEN** stammen.
- 8 REIHENFOLGE-LEISTE**
Auf dieser Leiste wird die **SPIELERREIHENFOLGE** festgelegt.

7 VICTORY POINTS TRACK
Hier werden die **SIEGPUNKTE** gezählt. Immer wenn ein **SPIELER** ein Feld erreicht oder überquert, welches durch 5 teilbar ist (z.B. 5, 10, 15,...) erhält er ein zusätzlichen **RESSOURCEN-MARKER** seiner Wahl. Allerdings erhält man diese **RESSOURCEN** nicht durch **SIEGPUNKTE** die aus **SPIELLENDE-EFFEKTEN** stammen.

SPIELER TABLEAU (REICH)

- 1 GÜTERHAUS**
Der Ort, an dem die **RESSOURCEN** des **REICHES** gelagert werden.
- 2 VERWALTUNGSBEREICH**
Der Ort, an dem die **RESSOURCEN** für das **REICH** produziert werden.
- 3 REICHSKARTE**
Der Ort, an dem die **MILITÄRISCHEN FÜHRER** (**GENERÄLE** und **ADMIRÄLE**) um zusätzliche **RESSOURCEN** kämpfen.



EREIGNISKARTEN UND SYMBOLE

- 1 KOSTEN UND FARBEN**
Auf dem **WACHSSIEGEL** wird angegeben wie viele und welche **RESSOURCEN** der **SPIELER** bezahlen muss, um die **KARTE** ins **SPIEL** zu bringen, sowie die **FARBE** der **KARTEN**.

- 2 Effekte**
Hier werden die **EFFEKTE** gezeigt, die eintreten, wenn die **KARTE** ins Spiel kommen. Es wird in vier verschiedene **EFFEKTE** unterteilt:

- **SOFORTIGER-EFFEKT**
- **SPIELLENDE-EFFEKT**
- **WIEDERHOLENDER-EFFEKT**
- **WIEDERHOLENDER-PRODUKTIONS-EFFEKT**

- 3 KARTENART**
Hier wird gezeigt, um welche **KARTENART** es sich handelt.

SOFORTIGER-EFFEKT
SPIELER lösen diesen **EFFEKT** sofort aus, wenn Sie diese **KARTE** ins **SPIEL** bringen.

SPIELLENDE-EFFEKT
SPIELER lösen diesen **EFFEKT** aus, wenn die **7. RUNDE** endet.

WIEDERHOLENDER-EFFEKT
Dieser **EFFEKT** wird jedes Mal ausgelöst, wenn eine **KARTE** mit einer speziellen **FARBE** gespielt wird.

WIEDERHOLENDER-PRODUKTIONS-EFFEKT
Dieser **EFFEKT** wird in jeder **RUNDE** ausgelöst, nachdem alle **SPIELER** ihre Verteidigungswälle zur Seite gelegt haben und **RESSOURCEN** generieren.

NORMALE KARTE
Wenn diese **KARTE** von einem **EREIGNISFELD** aktiviert wird, legt der **SPIELER** diese in seine **HAND**.

MEHRHEITSKARTE
Wenn diese **KARTE** von einem **EREIGNISFELD** aktiviert wird, bekommt jener **SPIELER** diese auf die **HAND**, welcher die meisten **RESSOURCEN** derselben **ART** besitzt.

AUKTIONSKARTE:
SPIELER müssen um diese **KARTE** bieten.



GROBE PERSÖNLICHKEIT

KARTE
Es repräsentiert die **KARTEN**.

SPIELE EINE KARTE:
Dieser **EFFEKT** wird aktiviert, wenn eine **KARTE** mit der spezifischen **FARBE** gespielt wird.

ERHALTE EINE KARTE:
Der **SPIELER** wählt eine **KARTE** von einem **EREIGNISFELD** und nimmt sie auf seine **HAND**.

VERSCHIEDENFARBIGE KARTEN:
Dieses **SYMBOL** steht für die verschiedenfarbigen **KARTEN**, die ein **SPIELER** besitzt.

SIEGPUNKTE:
Es zeigt an, wie viele **SIEGPUNKTE** ein **SPIELER** erhält.

SIEGPUNKTE (KAMPFSTÄRKE)
Der **SPIELER** erhalten so viele **SIEGPUNKTE** wie die **KAMPFSTÄRKE** seiner **MILITÄRFÜHRER** (**ADMIRÄLE** und **GENERÄLE**) beträgt, die er besitzt.

SCHWERTLILIE
Der **SPIELER** kann wählen welche **RESSOURCENMARKER** er erhält. Allerdings kann er nur eine **RESSOURCENART** wählen.

DIE RUNDE

Jede **RUNDE** besteht aus folgenden Schritten:

1 Verdecke dein Reich

Alle **SPIELER** müssen ihren **VERTEIDIGUNGSWALL** aufstellen um Ihr **REICH** zu verbergen. Bedenke, dass die **RESSOURCEN** vor dem **WALL** bleiben müssen und nicht verdeckt werden dürfen.



2 Platziere die Anführermarker

Alle **SPIELER** platzieren ihre **ANFÜHRER** gleichzeitig und geheim auf ihrem **REICH**:

In einem 3-, 4- und 5-SPIELER SPIEL...

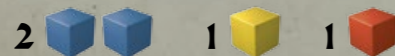
BÜRGERMEISTER werden auf den **VERWALTUNGSBEREICH** platziert. Damit sind die Rechtecke auf der linken Hälfte ihres **REICHES** gemeint. Sie generieren jeweils **1** der abgebildeten **RESSOURCEN**.

SPIELER können so viele **BÜRGERMEISTER** auf einen **VERWALTUNGSBEREICH** legen wie sie wollen. Sie generieren für jeden **BÜRGERMEISTER** auf dem Feld eine der angezeigten **RESSOURCEN**.



BEISPIEL:

Wenn **2 BÜRGERMEISTER** auf dem **WISSENSCHAFTSBEREICH**, **1 BÜRGERMEISTER** auf dem **GOLDBEREICH** und **1 BÜRGERMEISTER** auf dem **GÜTERBEREICH** platziert werden, erhält der **SPIELER**:



GENERÄLE und **ADMIRÄLE** werden auf die verschiedenen **LÄNDER** auf der Karte platziert. Das sind die Felder auf der rechten Seite des **REICHES**.



In einem 2-SPIELER SPIEL...

4 BÜRGERMEISTER werden in der **VERWALTUNGSZONE** platziert. Das sind die Felder auf der linken Seite des **REICHES**. Sie generieren jeweils **1** **RESSOURCE**.

SPIELER können so viele **BÜRGERMEISTER** auf ein **RESSOURCEN** Feld stellen wie sie wollen. Jeder von ihnen generiert eine der jeweiligen **RESSOURCEN**. **2 BÜRGERMEISTER** werden auf die **REICHSKARTE** platziert. Das sind die Felder auf der rechten Seite des **REICHES**.

Diese zwei **BÜRGERMEISTER** haben eine **KAMPFSTÄRKE** von +2.

Ihre Besonderheit ist...

Sie können nur auf **LÄNDERN** platziert werden, wo der **SPIELER** keine eigenen **MILITÄRISCHEN ANFÜHRER** platziert.

Ihre Mission besteht darin, als Puffer zu dienen, sodass gegnerische **SPIELER** nicht in der Lage sind, die Kontrolle über besagte **LÄNDER** zu erhalten und die Belohnungen zu beanspruchen.

Anders als **GENERÄLE** und **ADMIRÄLE** generieren Sie keine **RESSOURCEN** auf der **REICHSKARTE**.

KAMPFSTÄRKE

ADMIRÄLE haben eine **KAMPFSTÄRKE** von **1**.
GENERÄLE haben eine **KAMPFSTÄRKE** von **2**.

Denke daran, dass die **LÄNDER** Nummer 9 und 10 nur bei einem **5-SPIELER SPIEL** zur Verfügung stehen.

3 Ressourcen erhalten

Wenn alle **SPIELER** ihre **ANFÜHRER** auf dem **VERWALTUNGSBEREICH** und der **REICHSKARTE** platziert haben, müssen sie ihren **VERTEIDIGUNGSWALL** zur Seite legen. Anschließend erhalten Sie die **RESSOURCEN**, welche durch verschiedene **ANFÜHRER** oder **WIEDERHOLENDE-PRODUKTIONS-KARTEN** in dieser **RUNDE** generiert wurden.

Außerdem werden die **MILITÄRISCHEN ANFÜHRER** sich gegenseitig bekämpfen, sobald der **VERTEIDIGUNGSWALL** zur Seite gelegt wurde.



Kontrolliere die **REICHSKARTE**. Jedes Mal, wenn die **KAMPFSTÄRKE** der **MILITÄRISCHEN ANFÜHRER** eines **SPIELER** auf einem **LAND** die jedes anderen **SPIELER** mindestens um **1** übersteigt, erhält dieser die Kontrolle über das **LAND** und bekommt die dort abgebildeten **RESSOURCEN**.

Im Fall eines Unentschiedens von zwei oder mehr **SPIELERN**, erhält niemand die dort genannten **RESSOURCEN**.

BEISPIEL 2 SPIELER SPIEL

Während eines 2-SPIELER SPIELS ist die Situation folgende:

RACHEL: Ihr **GENERAL** ist auf **LAND 5**, ihr **ADMIRAL** auf **LAND 3** und ihre 2 „PUFFER“ **BÜRGERMEISTER** auf **LAND 6** platziert.

WYATT: Sein **GENERAL** ist auf **LAND 2**, sein **ADMIRAL** auf **LAND 1** und seine 2 „PUFFER“ **BÜRGERMEISTER** jeweils auf **LAND 4** und **5** platziert.

Das Ergebnis der Situation ist folgendes:

RACHEL: Sie erhält die Kontrolle über **LAND 3** und erhält die dort abgebildete Belohnung. Da jedoch die **KAMPFSTÄRKE** ihres **GENERALS** auf **LAND 5** +2 ist und **WYATT** seinen „PUFFER“ **BÜRGERMEISTER** dort platziert hat, welcher eine **KAMPFSTÄRKE** von +2 hat, erhält sie dort keine Belohnung.

WYATT: Zum einen erhält er die Kontrolle über **LAND 1** und 2 und erhält die dort abgebildeten Belohnungen. Zum anderen schafft er es, mit seinem „PUFFER“ **BÜRGERMEISTER** **RACHEL** die Kontrolle über **LAND 5** zu verwehren.

Sein „PUFFER“ **BÜRGERMEISTER** auf **LAND 4** hat keinen Effekt, da **RACHEL** keinen ihrer **MILITÄRISCHEN ANFÜHRER** dort platziert hat.

BEISPIEL 4 SPIELER SPIEL

In einem 4-SPIELER SPIEL ist die derzeitige Situation folgende:

JAMES: Sein **GENERAL** ist auf **LAND 3** und sein **ADMIRAL** auf **LAND 1** platziert.

CLAIRE: Ihr **GENERAL** und **ADMIRAL** sind beide auf **LAND 3** platziert.

MICHAEL: Sein **GENERAL** ist auf **LAND 3** und sein **ADMIRAL** auf **LAND 8** platziert.

VALERIE: Ihr **GENERAL** ist auf **LAND 4** und ihr **ADMIRAL** auf **LAND 8** platziert.

Das Ergebnis der Situation ist folgendes:

JAMES: Er wird bei **LAND 3** durch **CLAIRE** besiegt und erhält keine Belohnung.

Allerdings erhält er die Kontrolle über **LAND 1** und nimmt sich die dort abgebildeten **RESSOURCEN**.

CLAIRE: Sie erhält die Kontrolle über **LAND 3** und erhält die dort abgebildeten **RESSOURCEN**.

MICHAEL: Er wird ebenfalls bei **LAND 3** durch **CLAIRE** besiegt und erhält keine Belohnung. Bei **LAND 8** entsteht ein Unentschieden mit **VALERIE**.

Dadurch erhält keiner der beiden die **RESSOURCEN** von **LAND 8**.

VALERIE: Sie erhält die Kontrolle über **LAND 4** und nimmt sich die dort abgebildete **RESSOURCE**.

Allerdings entsteht, wie oben genannt, ein Unentschieden um **LAND 8** mit **MICHAEL** und sie erhält, ebenso wie er, keine **RESSOURCEN**.

4 **Zusätzliche Güter-Marker**
Alle **SPIELER** erhalten zwei zusätzliche **GÜTER-MARKER**.



5 **Startspieler**
Bestimme den neuen **STARTSPIELER**. Der Spieler mit den meisten **GÜTER-MARKERN** wird der neue **STARTSPIELER**. Er platziert seinen eigenen **MARKER** auf **FELD 1** der **REIHENFOLGE-LEISTE**.

Im Falle eines Unentschiedens wird derjenige **SPIELER** zum **STARTSPIELER**, welcher dem derzeitigen **STARTSPIELER** im Uhrzeigersinn am Nächsten sitzt.
Die weitere Reihenfolge ergibt sich aus den **SPIELERN** mit den höchsten **GÜTER-MARKERN**. Die **SPIELER** legen ihren **MARKER** auf das jeweilige Feld in der **REIHENFOLGE-LEISTE**.



BEISPIEL:
Am Ende von **SCHRITT 4** in einem **4-SPIELER SPIEL...**
JAMES besitzt **5 GÜTER-MARKER**
CLAIRE besitzt **2 GÜTER-MARKER**
MICHAEL besitzt **5 GÜTER-MARKER**
VALERIE besitzt **6 GÜTER-MARKER**

Dies führt dazu, dass **VALERIE** die neue **STARTSPIELERIN** wird und ihren **MARKER** auf **PLATZ 1** der **RUNDENREIHENFOLGE** legt.

Im Anschluss...

JAMES platziert seinen **MARKER** auf **FELD 2** der **RUNDENREIHENFOLGE**. Der Grund ist, dass **JAMES** im Uhrzeigersinn am nächsten an **VALERIE** sitzt.
MICHAEL platziert seinen **MARKER** auf **FELD 3** der **RUNDENREIHENFOLGE** und **CLAIRE** platziert ihren auf **FELD 4**.

6 **Aktionen**
Alle **SPIELER**, beginnend mit dem **STARTSPIELER** und der **RUNDENREIHENFOLGE** folgend, führen eine der folgenden **AKTIONEN** aus.

1. *Aktiviere eine KARTe von den EREIGNISFELDERN.*
2. *Spiele eine KARTe aus deiner HAND.*
3. *PASSE.*

Sobald ein **SPIELER** eine der oben genannten **AKTIONEN** ausgeführt hat, ist der nächste Spieler (nach der Zugreihenfolge auf der **REIHENFOLGE-LEISTE**) an der Reihe und muss seine **AKTION** ausführen. Dies geht so lange, bis alle **SPIELER** keine **AKTIONEN** mehr ausführen wollen und **GEPASST** haben.

AKTION 1 – AKTIVIERE KARTEN VON DEN EREIGNISFELDERN

Es gibt 3 verschiedene **KARTENVARIANTEN** in **MEDIEVAL REALMS**:

HOLE CARDS
Jedes Mal, wenn ein **SPIELER** eine einfache Karte aktiviert, muss er sie für **GÜTER-MARKER** kaufen.

Ihr Preis ist über den **EREIGNISFELDERN** festgelegt:



- 1 **GÜTER-MARKER** – **KARTEN** von Feld 1 bis 4
- 2 **GÜTER-MARKER** – **KARTEN** von Feld 5 bis 8
- 3 **GÜTER-MARKER** – **KARTEN** von Feld 9 bis 12

SPIELER können **EINFACHE KARTEN** aktivieren, auch wenn sie nicht genug **RESSOURCEN** haben, um sie direkt ins **SPIEL** zu bringen.

Anschließend legt der **SPIELER** die **KARTE** auf seine **HAND**. Die **HANDKARTEN** müssen für die **GEGNER** permanent sichtbar sein und sollten über dem **REICH** platziert werden.



Jeder Spieler darf nur bis zu 4 Karten auf der Hand haben, mit niemals zwei oder mehr Karten derselben Siegelfarbe.

AUS DIESEN GRÜNDEN KANN EIN SPIELER KEINE EINFACHE KARTe AKTIVIEREN:

1. *Er hat bereits 4 KARTEN auf der HAND.*
2. *Er besitzt nicht genug GÜTER-MARKER zum Kauf.*
3. *Er hat eine KARTe der gleichen SIEGELFARBE auf der HAND.*

MAJORITY CARDS
Jedes Mal, wenn ein **SPIELER** ein **MEHRHEITSKARTE** aktiviert, muss er sie für **GÜTER-MARKER** kaufen. Ihr Preis ist ebenfalls über den **EREIGNISFELDERN** festgelegt.

Die Karte wird demjenigen **SPIELER** übergeben, welcher über die meisten auf dem **SIEGEL** der **KARTE** abgebildeten **RESSOURCEN** verfügt.



Dabei sei bedacht, dass ein **SPIELER** nur dann eine **MEHRHEITSKARTE** erhalten kann, wenn er keine Karte mit der gleichen **SIEGELFARBE** auf der Hand hat.

So kann ein **SPIELER** mit weniger **RESSOURCEN** als ein **GEGNER** die **MEHRHEITSKARTE** erhalten. Bei einem **UNENTSCHIEDEN** erhält der **SPIELER**, welcher die **KARTE** aktiviert hat, die **MEHRHEITSKARTE** und legt sie in seine Hand. Wenn kein **SPIELER** die **KARTE** erhalten kann, wird sie auf den **ABLAGESTAPEL** gelegt.



AUKTIONSKARTEN
Dies sind die einzigen **KARTEN**, die nicht mit **GÜTER-MARKERN** aktiviert werden.

Der **SPIELER**, der diese **KARTE** aktiviert, kann zunächst mit der auf dem **SIEGEL** der **KARTE** angegebenen **RESSOURCE** bieten.



Im Uhrzeigersinn kann nun jeder **SPIELER** ein höheres Gebot abgeben oder passen. Die **SPIELER** bieten solange weiter, bis alle außer einem gepasst haben.
Der übriggebliebene **SPIELER** gewinnt die **AUKTION** und muss die gebotenen **RESSOURCEN** zahlen. Als nächstes kann er sich die **AUKTIONSKARTE** nehmen und ihren **SOFORTIGEN-EFFEKT** aktivieren.

DABEI SEI BEDACHT:
Ein SPIELER kann nur so viele der genannten RESSOURCEN bieten, wie er besitzt.
Sobald ein SPIELER während der AUKTION gepasst hat, kann er nicht weiter für die KARTE bieten.
Nur der SPIELER, der die AUKTION gewonnen hat, muss die RESSOURCEN zahlen.

RESSOURCEN-MARKER sind endlos. Falls im Verlauf der **SPIELS** eine Art von **MARKERN** ausgeht, können diese durch andere Arten von **MARKERN** ersetzt werden, z.B. durch Münzen.



AKTION 2 – EINE KARTE VON DER HAND INS SPIEL BRINGEN

SPIELER können **KARTEN** von ihrer Hand ins **SPIEL** bringen, indem sie die auf der **KARTE** angegebenen Kosten bezahlen.

Sie platzieren die **KARTEN** auf der rechten Seite neben ihr **REICH** und aktivieren den **SOFORTIGEN-EFFEKT**.

*Bedenke, dass **KARTEN** von der **HAND** nicht abgeworfen werden können!*

AKTION 3 – PASSEN

SPIELER können passen, wenn sie in dieser **RUNDE** keine weiteren **AKTIONEN** ausführen wollen.

Sobald ein **SPIELER** gepasst hat, muss er bis zur nächsten **RUNDE** warten, um wieder **AKTIONEN** ausführen zu können.

Die einzigen Ausnahmen dafür sind das **BIETEN** auf **AUKTIONSKARTEN** oder das **AKTIVIEREN** von **MEHRHEITSKARTEN** durch einen anderen **SPIELER**.

Sobald ein **SPIELER** eine der oben genannten **AKTIONEN** ausgeführt hat, ist der nächste **SPIELER** (nach der **ZUGREIHENFOLGE** auf der **REIHENFOLGE-LEISTE**) an der Reihe und muss seine **AKTION** ausführen. Dies geht so lange, bis alle **SPIELER** keine **AKTIONEN** mehr ausführen wollen und gepasst haben.

7 Das Ende der Runde

Sobald alle Spieler gepasst haben, endet die Runde. Die nächsten Schritte sind folgende:



Lege einige der **KARTEN** von den **EREIGNISFELDERN** ab. Dabei werden je nach Anzahl der **SPIELER** folgende **KARTEN** abgelegt:

- 5 **SPIELER**: Die **KARTE** von Feld 1
- 4 **SPIELER**: Die **KARTEN** von Feld 1 und 2
- 3 **SPIELER**: Die **KARTEN** von Feld 1 bis 3
- 2 **SPIELER**: Die **KARTEN** von Feld 1 bis 4



Schiebe anschließend die restlichen **KARTEN** weiter nach vorne, bis die offenen Felder gefüllt sind.

Lege auf die übrigen leeren Felder **KARTEN** von den **KOMMENDEN EREIGNISFELDERN**. Fülle dann die restlichen leeren Felder mit den **KARTEN** von dem **EREIGNISSTAPEL** auf.



Schiebe den **RUNDENMARKER** ein Feld weiter. Die nächste **RUNDE** beginnt!

EINE KURZE RUNDEN ÜBERSICHT

- 1 Alle **SPIELER** platzieren ihren **VERTEIDIGUNGSWALL** vor ihrem **REICH** so, dass die **RESSOURCENFELDER** für die anderen **SPIELER** sichtbar sind.
- 2 Alle **SPIELER** müssen ihre **BÜRGERMEISTER** auf dem **VERWALTUNGSBEREICH** und ihre **MILITÄRISCHEN ANFÜHRER (GENERÄLE und ADMIRÄLE)** auf der **REICHSKARTE** platzieren.
- 3 Alle Spieler legen ihren **VERTEIDIGUNGSWALL** zur Seite. Sie erhalten nun **RESSOURCEN**, abhängig von der Positionierung ihrer **BÜRGERMEISTER**. Im Anschluss kontrollieren die **SPIELER** die **REICHSKARTE** und sehen, welcher **SPIELER** welche **RESSOURCENBELOHNUMG** erhält. Zudem erhalten die **SPIELER** **RESSOURCEN** aus **WIEDERHOLENDEN-PRODUKTIONS-EFFEKTEN**.
- 4 Alle **SPIELER** erhalten 2 **GÜTER-MARKER**.
- 5 Der **SPIELER** mit den meisten **GÜTER-MARKERN** wird der nächste **STARTSPIELER**.
- 6 Alle **SPIELER**, beginnend mit dem **STARTSPIELER** und der **SPIELERREIHENFOLGE** folgend, können nun eine von folgenden **AKTIONEN** ausführen:

AKTIONEN

1. **AKTIVIERE** eine **KARTE** von einem **EREIGNISFELD**.
2. **BRINGE** eine **KARTE** von deiner **HAND** ins **SPIEL**.
3. **PASSEN**.

- 7 Die **RUNDE** endet, sobald alle **SPIELER** gepasst haben.

DAS SPIELENDENDE

Das **SPIEL** endet nach der 7. **RUNDE**. Sobald die letzte **RUNDE** zu Ende ist, müssen die **SPIELER** folgende Schritte ausführen:

- 1 **Spielende-Effekte**
Aktiviere alle **SPIELENDENDE-EFFEKTE** von ausgespielten **KARTEN**.
- 2 **Zusätzliche Siegpunkte**
Jeder **SPIELER** erhält 1 **SIEGPUNKT** für jede 2 **RESSOURCEN** in seinem **GÜTERHAUS**, immer abrundend.
- 3 **Große Persönlichkeiten**
Jeder **SPIELER** erhält zusätzliche **SIEGPUNKTE** entsprechend der Anzahl an **GROßEN PERSÖNLICHKEITEN**, welche er besitzt:
 - 1 **PERSÖNLICHKEIT** – 1 zusätzlicher **SIEGPUNKT**
 - 2 **PERSÖNLICHKEITEN** – 3 zusätzliche **SIEGPUNKTE**
 - 3 **PERSÖNLICHKEITEN** – 6 zusätzliche **SIEGPUNKTE**
 - 4 **PERSÖNLICHKEITEN** – 10 zusätzliche **SIEGPUNKTE**
 - 5 **PERSÖNLICHKEITEN** – 15 zusätzliche **SIEGPUNKTE**

Der **SPIELER** mit den meisten **SIEGPUNKTEN** gewinnt das **SPIEL**.

BEI EINEM UNENTSCHEIDENEN:

1. Der **SPIELER** mit den meisten **KARTEN** gewinnt.
2. Der **SPIELER** mit den meisten „**FESTUNGS**“-**KARTEN** gewinnt.
3. Der **SPIELER** mit den meisten **ANFÜHRERN** gewinnt.
4. Der **STARTSPIELER**, oder jener, der ihm im **UHRZEIGERSINN** am nächsten sitzt, gewinnt.

KARTEN ERLÄUTERUNG

MEDIEVAL REALMS beinhaltet mehrere verschiedene KARTEN. Ihre Bedeutungen werden im Folgenden erläutert:



FESTUNGS-KARTEN, ORANGE, MEHRHEITSKARTE

Sie kostet 6 **ROHSTOFF-MARKER** zum Ausspielen

SPIELLENDE-EFFEKT: Am ENDE des SPIELS erhält der SPIELER SIEGPUNKTE in Höhe der **KAMPFSTÄRKE** all seiner **MILITÄRISCHEN ANFÜHRER**.

WIEDERHOLENDER-PRODUKTIONS-EFFEKT: Der SPIELER erhält einen zusätzlichen **KAMPF-MARKER**, wenn die **RESSOURCEN** verteilt werden.



MARKT-KARTEN, ROT, Einfache Karte

Sie kostet 6 **GÜTER-MARKER** zum Ausspielen.

SPIELLENDE-EFFEKT: Am ENDE des SPIELS, erhält der SPIELER einen SIEGPUNKT für jede unterschiedliche **SIEGELFARBE** unter den **KARTEN**, die er ausgespielt hat.



ANFÜHRER-KARTEN, GELB, AUKTIONSKARTE

Sie kostet entsprechend so viele **GOLD-MARKER** wie das höchste **GEBOT** eines SPIELERS.

SOFORTIGER-EFFEKT: Der SPIELER erhält sofort einen zusätzlichen **BÜRGERMEISTER**, **ADMIRAL** oder **GENERAL**, abhängig von der **KARTE**.



STADT-KARTEN, GRÜN, EINFACHE KARTE

Sie kostet 5 **ROHSTOFF-MARKER** zum Ausspielen.

SPIELLENDE-EFFEKT: Am ENDE des SPIELS, erhält der SPIELER einen SIEGPUNKT für jeden **BÜRGERMEISTER** in seinem **REICH**.

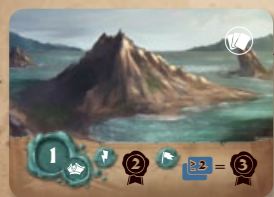
WIEDERHOLENDER-PRODUKTIONS-EFFEKT: Jedes Mal, wenn der Spieler eine andere Karte mit der gezeigten Siegelfarbe spielt, erhält er eine der auf der Karte gezeigten Ressourcen und einen Siegpunkt.



Territoriums-Karten, Grau, AUKTIONSKARTE

Sie kostet entsprechend so viele **KAMPF-MARKER** wie das höchste **GEBOT** eines SPIELERS.

SOFORTIGER-EFFEKT: Der SPIELER erhält 5 **MARKER** der gezeigten **RESSOURCE**.



INSEL-KARTEN, TÜRKIS, EINFACHE KARTE

Sie kostet 1 **ADMIRAL** zum Ausspielen.

SOFORTIGER-EFFEKT: Der SPIELER erhält 2 SIEGPUNKTE.

SPIELLENDE-EFFEKT: Am ENDE des SPIELS erhält der SPIELER 3 SIEGPUNKTE, wenn er die aufgezeigte Bedingung erfüllt.

Wenn ein SPIELER eine zweite **INSEL-KARTE** spielen möchte, muss er 2 **ADMIRÄLE** bezahlen. Bei einer dritten **INSEL-KARTE** benötigt er 3 **ADMIRÄLE** und so weiter.



KRIEGS-KARTEN, SCHWARZ, MEHRHEITSKARTE

Sie kostet verschieden viele **KAMPF-MARKER**, je nachdem, wie hoch die **SPIELERANZAHL** ist.

Während eines 5-SPIELER SPIELS: Die Kosten liegen bei 5 **KAMPF-MARKERN**.

Während eines 4-SPIELER SPIELS: Die Kosten liegen bei 6 **KAMPF-MARKERN**.

Während eines 2- UND 3-SPIELER SPIELS: Die Kosten liegen bei 7 **KAMPF-MARKERN**.

SOFORTIGER-EFFEKT: Der SPIELER erhält 6 SIEGPUNKTE.



GROSSE PERSÖNLICHKEITEN, MEHRHEITSKARTE

Es gibt 3 verschiedene von ihnen:

KÜNSTLER (VIOLETT): Sie kosten 5 **KULTUR-MARKER**.

MISSIONARE (WEIß): Sie kosten 5 **RELIGIONS-MARKER**.

WISSENSCHAFTLER (BLAU): Sie kosten 5 **WISSENSCHAFTS-MARKER**.

SOFORTIGER-EFFEKT: Der SPIELER erhält 2 SIEGPUNKTE.

SPIELLENDE-EFFEKT: Der SPIELER erhält einen SIEGPUNKT für jede **KARTE** der gezeigten **FARBE**.



WISSENSCHAFTLICHE ENTWICKLUNGS-KARTEN, BLAU, EINFACHE KARTE

Sie kostet 5 **WISSENSCHAFTS-MARKER**.

SOFORTIGER-EFFEKT: Der SPIELER erhält 2 SIEGPUNKTE. Außerdem erhält der SPIELER eine der gezeigten **RESSOURCEN** für jeden **BÜRGERMEISTER**, den er besitzt.



KUNSTGALERIE-UND KATHEDRALEN-KARTE, VIOLETT/ WEIß, MEHRHEITSKARTE

Sie kostet 5 **KULTUR-MARKER**.

SOFORTIGER-EFFEKT: Der SPIELER erhält 5 SIEGPUNKTE.



KIRCHENZEHNT-KARTE, WEIß, EINFACHE KARTE

Sie kostet 5 **RELIGIONS-MARKER**.

SOFORTIGER EFFEKT: Der SPIELER erhält 2 SIEGPUNKTE. Außerdem darf er sich eine spezielle **RESSOURCE** aussuchen (bis auf **RELIGIONS-MARKER**) und erhält 4 von ihnen.



INQUISITIONS-KARTE, WEIß, EINFACHE KARTE

Sie kostet 4 **RELIGIONS-MARKER**.

SOFORTIGER EFFEKT: Der SPIELER erhält einen **GENERAL**.



SCHIEßPULVER-, UNIVERSITÄTS- UND HAFEN-KARTE, BLAU, EINFACHE KARTE

Sie kostet 4 **WISSENSCHAFTS-MARKER**.

SOFORTIGER EFFEKT: Der SPIELER erhält sofort einen zusätzlichen **BÜRGERMEISTER**, **ADMIRAL** oder **GENERAL**, abhängig von der **KARTE**.

Credits



Ein Spiel von **LOST GAMES**

GAME DESIGN: **CARLOS MICHÁN**

ILLUSTRATION: **DANIEL ROSA, FRAN FERNÁNDEZ and PHILIPP ACH**

GRAFIK DESIGN: **PHILIPP ACH**

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: **PHILIPP ACH**

SPIELETESTER UND ENTWICKLUNG: Bárbara Mata, Alfredo Michán, Adela Amado, Enrique Holguín, Irina Gumeniuk, José Picos, Francisco González, Jaime Navas, Lea Dallier, Daniel Morales, Sergio Morales, Soí Núñez, Javier Benítez, Joni Rua, Daniel Rosa, Fran Fernández

RUNDEN ÜBERBLICK

- 1 Alle **SPIELER** platzieren ihren **VERTEIDIGUNGSWALL** vor ihrem **REICH**.
- 2 Alle **SPIELER** müssen ihre **BÜRGERMEISTER** auf dem **VERWALTUNGSBEREICH** und ihre **MILITÄRISCHEN ANFÜHRER (GENERÄLE und ADMIRÄLE)** auf der **REICHSKARTE** platzieren.
- 3 Alle Spieler legen ihren **VERTEIDIGUNGSWALL** zur Seite. Sie erhalten nun **RESSOURCEN**, abhängig von der Positionierung ihrer **BÜRGERMEISTER, GENERÄLE und ADMIRÄLE**.
- 4 Alle **SPIELER** erhalten 2 **GÜTER-MARKER**.
- 5 Der **SPIELER** mit den meisten **GÜTER-MARKERN** wird der nächste **STARTSPIELER**.
- 6 Alle **SPIELER**, beginnend mit dem **STARTSPIELER** und der **SPIELERREIHENFOLGE** folgend, können nun eine von folgenden **AKTIONEN** ausführen:

AKTIONEN

1. **AKTIVIERE** eine **KARTE** von einem **EREIGNISFELD**.
2. **BRINGE** eine **KARTE** von deiner **HAND ins SPIEL**.
3. **PASSEN**.

- 7 Die **RUNDE** endet, sobald alle **SPIELER** gepasst haben.

Kartensymbole

 Sofortiger-Effekt	 Karte
 Spielende-Effekt	 Spiele eine Karte
 Wiederholender-Effekt	 Erhalte eine Karte
 Wiederholender-Produktions-Effekt	 Verschieden farbige Karten
 Große Persönlichkeit	 Siegpunkte
 Einfache Karte	 Siegpunkte (Kampfstärke)
 Auktionskarte	 Schwerlilie
 Mehrheitskarte	

Ressourcen und Marker

  Güter-Marker	  Religions-Marker	  Bürgermeister
  Wissenschafts-Marker	  Gold-Marker	  General
  Kultur-Marker	  Rohstoff-Marker	  Admiral
	  Kampf-Marker	