

Rustan Håkansson

NATIONS

Das Würfelspiel



Einführung

Seit den Anfängen der Zivilisation, und über alle historischen Zeitalter hinweg, haben sich Nationen gebildet, in denen die Menschen als Gemeinschaft lebten, kämpften und bauten. Große Nationen sorgen für Schutz und Erhalt nach innen, während sie nach außen und gegen die Naturgewalten den Kampf antreten. Nationen müssen einer wachsenden Bevölkerung Nahrung bieten, für eine funktionierende Wirtschaft sorgen und den Rest der Welt mit den eigenen Errungenschaften in Erstaunen versetzen, um die Kultur voranzubringen und die großartigste Nation der Menschheit zu werden.

Spielmaterial

- 33 Marker (12 , 9 , 3 , 3 , 3 , 3)
- 44 6-seitige Würfel (20 weiße, 8 blaue, 8 orangefarbene, 8 rote)
- 1 4-seitiger Würfel (für das Solospiel)
- 8 Spielerscheiben (je 2 in jeder der 4 Spielerfarben)
- 12 Ereignisplättchen (je 3 für jedes der 4 Zeitalter)
- 60 Fortschrittsplättchen (je 15 für jedes der 4 Zeitalter)
- 4 Spielhilfe- und Zugreihenfolge-Karten
- 4 Spielertableaus
- 1 Wertungsplan
- 1 Fortschrittsplan
- 1 Spielregel



- » Stein
- » Gold
- » Bücher
- » Nahrung
- » Stärke
- » Siegpunkte
- » Wurfwiederholung

Aufbau Fortschrittsplättchen



- Name **1**
 Kosten (oder) **2**
 Siegpunkte **3**
 Ertrag (Würfel oder Marker) **4**
 Baukosten **5**
 Zeitalter **6**



Spielvorbereitung

Die Plättchen sortieren und für jedes Zeitalter 4 separate Stapel mit je 15 Fortschrittsplättchen sowie 4 Stapel mit je 3 Ereignisplättchen bilden.



Startspieler zufällig bestimmen, indem die für die Spieleranzahl benötigten Zugreihenfolge-Karten gemischt und verteilt werden. Jeder Spieler erhält ein Spielertableau sowie 5 weiße Würfel, 1 ⚡ Marker und 1 ⚙️ Marker, die er neben seinem Tableau bereitlegt.



Eine Scheibe jedes Spielers (in der Farbe des jeweiligen Spielertableaus) auf Feld „0“ der Siegpunkteleiste (🌟) und eine auf das Feld der Kulturleiste (📖) gemäß der Spielerreihenfolge legen (der Startspieler beginnt mit 1 📖, der 2. mit 2, der 3. mit 3 und der 4. mit 4). Bei einer Partie zu zweit beginnt der 2. Spieler mit 3 📖, anstatt mit 2. Die Regeln für das Solospiel befinden sich am Ende der Spielregeln.



Das übrige Spielmaterial bildet den Vorrat, der sortiert bereitgelegt wird.

Spielverlauf

Über 4 Runden Menschheitsgeschichte entwickeln die Spieler ihre Nation im Wettstreit mit ihren Mitspielern. Ein Spiel dauert 10 – 15 Minuten pro Spieler. Entwicklungen und Militär versorgen den Spieler mit zusätzlichen Würfeln, Wunder werden gebaut und Kolonien erobert, um Siegpunkte und Ressourcen zu erhalten. Berater ermöglichen wiederholtes Würfeln im Kampf um die meisten Bücher, das Vermeiden von Hungersnöten und gegen die Kriegsauswirkungen. Verfügbare Würfel und Marker eines Spielers liegen stets neben seinem Spielertableau, verbrauchte Würfel und Marker in dem „Verbraucht“-Bereich des Tableaus (der großen Fläche in seiner Spielerfarbe).

In jeder Runde werden neue Plättchen aufgedeckt und alle Spieler führen Aktionen aus, bis alle gepasst haben. Danach findet eine Bücherwertung statt und die Hungersnöte werden abgehandelt. Anschließend wird die neue Zugreihenfolge bestimmt und der Krieg abgehandelt. Nach 4 Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Plättchen mischen und 8 Stapel bilden



Zugreihenfolge-Karte und Material verteilen

Spielerscheiben auf 🌟 und 📖 Leisten platzieren.

Beispiel 2-Personen-Spiel nach Spielvorbereitung



Auf der letzten Seite der englischen Spielanleitung findet ihr eine beispielhafte Spielsituation.

Fortschrittsplättchen
entfernen

Neue Fortschrittsplätt-
chen auslegen

„Verbraucht“-Bereich
leeren

Zugreihenfolge-Karte
drehen



Beispiel:



Aktionen ausführen,
bis alle Spieler gepasst
haben

Würfel direkt vor der
ersten Aktion jeder
Runde werfen

Beispiel:

Die Kolonie kostet 3 
Die Entwicklung kostet
2 








Neue Fortschrittsplättchen und Ereignis

Zu Beginn jeder Runde alle Fortschrittsplättchen vom Fortschrittsplan entfernen und mit neuen Fortschrittsplättchen des aktuellen Zeitalters auffüllen (Runde 1: Zeitalter 1, usw.). Bei 4 Spielern 4 Spalten auffüllen, bei 1 – 3 Spielern 3 Spalten. Das ausliegende Ereignisplättchen vom Wertungsplan entfernen und durch ein Ereignisplättchen des aktuellen Zeitalters ersetzen. Übrige Plättchen des aktuellen Zeitalters zurück in die Schachtel legen.

Die Spieler legen alle Marker und Würfel von ihrem „Verbraucht“-Bereich neben ihr Spielertableau und drehen ihre Zugreihenfolge-Karte hochkant, so dass „gepasst“ senkrecht zur Leserichtung steht.

Würfel eintauschen

Jederzeit, wenn ein Spieler 1 , 1  oder 1  verbrauchen möchte, kann er stattdessen 2 beliebige verfügbare Würfel (keine Marker!) verbrauchen. Dies kann er beliebig oft tun und dies ist keine eigene Aktion. Man kann auf diese Weise keine  oder  erhalten.



Aktionen

Die Spieler führen nacheinander in Zugreihenfolge jeweils genau eine Aktion aus oder passen. Wenn ein Spieler passt (er dreht seine Zugreihenfolge-Karte waagrecht, um dies anzuzeigen), führt er in dieser Runde keine Aktion mehr aus. Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Spieler gepasst haben.


Die möglichen Aktionen sind:

- ▶ **Wurfwiederholung**
- ▶ **Ein Fortschrittsplättchen kaufen**
- ▶ **Ein Wunder bauen**





Bevor ein Spieler seine erste Aktion der Runde ausführt, wirft er alle seine Würfel und führt direkt anschließend seine erste Aktion aus.







Während des Spiels werden die Spielerscheiben für Siegpunkte  nur aufgrund von Bücherwertungen, Hungersnöten und Kriegen vorgerückt. Siegpunkte  auf Plättchen werden erst bei Spielende abgerechnet.

Wurfwiederholung



Um einen Wurf zu wiederholen, nimmt der Spieler einen verfügbaren  Marker und legt ihn in den „Verbraucht“-Bereich. Dann nimmt er einen oder mehrere verfügbare Würfel und wirft sie erneut. Der Spieler kann keine weitere Aktion direkt im Anschluss ausführen, sondern muss warten, bis er erneut am Zug ist.

Ein Fortschrittsplättchen kaufen

Um ein Fortschrittsplättchen zu kaufen, zahlt der Spieler die Kosten in  oder , je nach Symbol auf dem Plättchen. Die benötigte Anzahl an  oder  wird durch die Reihe bestimmt, in der das Plättchen liegt.








- ▶ **Reihe 3:** Zahle 3  / 
- ▶ **Reihe 2:** Zahle 2  / 
- ▶ **Reihe 1:** Zahle 1  / 

Um die Kosten zu zahlen, nimmt der Spieler einen oder mehrere verfügbare Würfel und/oder Marker mit mindestens der notwendigen Anzahl an Symbolen und legt sie in den „Verbraucht“-Bereich. Der Spieler gibt stets „ganze“ Würfelseiten ab

– überzählige Symbole verfallen. So zum Beispiel, wenn er einen Würfel mit 3  verbraucht, um ein Fortschrittsplättchen zu kaufen, das 2  kostet.


Ein Entwicklungsplättchen (Bauwerk oder Militär) ersetzt stets eine bisherige Entwicklung auf dem Spielertableau, die damit aus dem Spiel ist. Zunächst müssen die auf der ersetzten Entwicklung abgebildeten Würfel in den Vorrat abgegeben werden. Der Spieler hat die Wahl, welche seiner Würfel dieser Farbe er abgibt (verbrauchte, verfügbare, oder eine Mischung aus beidem). Dann erhält er aus dem Vorrat die auf dem neuen Plättchen abgebildeten zusätzlichen Würfel der entsprechenden Farbe zur Verfügung, wirft sie sofort und kann sie in späteren Zügen verbrauchen.



Beispiel: Der Spieler hat eine Entwicklung mit 1 orangefarbenen Würfel  1. Der Würfel zeigt 2  2. Der Spieler kauft mit dem Würfel eine Entwicklung mit 2 orangefarbenen Würfeln  3 und legt ihn in den „Verbraucht“-Bereich  4. Er ersetzt nun die alte durch die neue Entwicklung  5, gibt den gerade verbrauchten Würfel ab  6, erhält 2 neue orangefarbene Würfel  7, und wirft sie.

Berater werden auf das linke obere Feld des Spielertableaus gelegt. Hat der Spieler bereits einen Berater, ersetzt er diesen und gibt die darauf abgebildeten Wurfwiederholungsmarker in den Vorrat ab. Der Spieler hat die Wahl, ob er verbrauchte oder verfügbare Marker, oder eine Mischung aus beidem abgibt. Er erhält die auf dem neuen Berater abgebildeten Wurfwiederholungsmarker zur Verfügung, die er in späteren Zügen verbrauchen kann.

Kolonien werden neben dem Spielertableau abgelegt. Man kann beliebig viele Kolonien haben. Man erhält beim Kauf gegebenenfalls den abgebildeten Marker zur Verfügung und kann ihn in späteren Zügen verbrauchen.

Wunder werden auf das rechte obere Feld des Spielertableaus gelegt. Liegt dort bereits ein Wunder, wird dieses ersetzt. Ein Wunder auf diesem Feld befindet sich im Bau, sein Ertrag steht noch nicht zur Verfügung und es zählt bei Spielende keine . Um es zu bauen, muss der Spieler in einem späteren Zug die Aktion „Ein Wunder bauen“ ausführen.

Ein Wunder bauen

Hat ein Spieler ein im Bau befindliches Wunder, kann er die links unten darauf abgebildeten Kosten zahlen, um es zu bauen. Um die Kosten zu zahlen, nimmt der Spieler einen oder mehrere verfügbare Würfel und/oder Marker mit mindestens der notwendigen Anzahl entsprechender Symbole und legt sie in den „Verbraucht“-Bereich. Das fertige Wunder wird neben das Spielertableau gelegt. Man kann beliebig viele fertige Wunder haben. Man erhält bei der Fertigstellung den abgebildeten Marker (wenn vorhanden) zur Verfügung und kann ihn in späteren Zügen verbrauchen.

Passen

Kann oder möchte ein Spieler keine weitere Aktion ausführen, so passt er. Dazu dreht er seine Zugreihenfolge-Karte waagrecht, so dass „gepasst“ in seiner Leserichtung steht. Der Spieler führt in dieser Runde keine Aktion mehr aus, seine Mitspieler führen solange weitere Aktionen aus, bis alle gepasst haben. Nun erfolgt das Sammeln und Werten der Bücher.

Entwicklung



Berater





Kolonie






Wunder



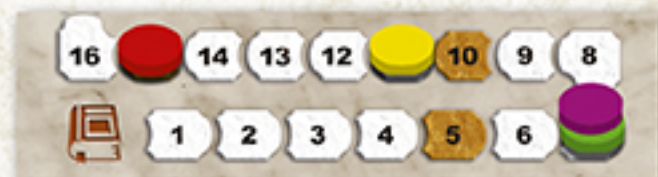
 sammeln

 werten

Bücher

In umgekehrter Zugreihenfolge kann jeder Spieler beliebig viele verfügbare Marker und Würfel mit  Symbolen nehmen und in den „Verbraucht“-Bereich legen. Für jedes verbrauchte  rückt er seine Spielerscheibe auf der Kulturleiste  des Wertungsplans 1 Schritt vor.


Nun werden die  gewertet. Jeder Spieler erhält 1  für jeden Mitspieler, der auf der Kulturleiste weiter hinten liegt (2  beim Spiel alleine oder zu zweit). Für Mitspieler mit derselben Anzahl  erhält man keine .










Beispiel:

Rot erhält 3 .


Gelb erhält 2 .

Violett und Grün 0 .

Hungersnot








In umgekehrter Zugreihenfolge kann jeder Spieler beliebig viele verfügbare Marker und Würfel mit Nahrungssymbolen  nehmen und in den „Verbraucht“-Bereich legen. Sind auf diesen mindestens so viele  wie auf dem Ereignisplättchen angegeben, erhält er die angegebene Anzahl  (1  in Zeitalter 1, 2  in Zeitalter 2, 3  in Zeitalter 3 und 4  in Zeitalter 4). Für weniger Nahrung erhält er gar nichts, für überzählige nicht mehr, als angegeben.

Zugreihenfolge



Die neue Zugreihenfolge ergibt sich wie folgt: Der Spieler mit den meisten Stärkesymbolen  auf seinen verfügbaren Würfeln und Markern wird Startspieler, der Spieler mit den zweitmeisten ist als Zweiter an der Reihe, und so weiter. Bei Gleichständen bleibt die relative Zugreihenfolge zwischen den am Gleichstand beteiligten Spielern erhalten. Nun erhält jeder Spieler die Zugreihenfolge-Karte entsprechend der neuen Zugreihenfolge. Bei der Bestimmung der Zugreihenfolge werden keine Würfel und/oder Marker in den „Verbraucht“-Bereich gelegt.



Krieg

Jeder Spieler kann, in umgekehrter Zugreihenfolge, beliebig viele verfügbare Marker und Würfel mit  nehmen und in den „Verbraucht“-Bereich legen. Sind auf diesen mindestens so viele  abgebildet, wie auf dem Ereignisplättchen angegeben, erhält er die angegebene Anzahl  (1  in Zeitalter 1, 2  in Zeitalter 2, 3  in Zeitalter 3 und 4  in Zeitalter 4). Für weniger Stärke erhält er gar nichts, für überzählige nicht mehr, als angegeben.



Spieler mit den meisten  wird Startspieler,  werden zur Bestimmung der Zugreihenfolge nicht verbraucht



Spielende

Nach der vierten Runde zählen alle Spieler die ☀ ihrer Kolonien, Entwicklungen, Berater und fertigen Wunder zusammen und rücken ihre Spielerscheibe auf der Siegpunktleiste ☀ entsprechend vor. Wunder im Bau zählen nicht. Der Spieler mit den meisten ☀ gewinnt das Spiel. Gleichstände werden nach Zugreihenfolge aufgelöst (der Startspieler gewinnt vor dem Zweiten der Zugreihenfolge, usw.).

Solospiel

Im Solospiel spielst du gegen einen imaginären Gegner, der Bücher sammelt und Fortschrittsplättchen kauft. Ihr startet beide mit 1 📖. Es werden 3 Spalten des Fortschrittsplans benutzt. Du bist stets Startspieler.

Wenn du ein Ereignisplättchen aufdeckst, wirf außerdem so viele blaue Würfel, wie dem Zeitalter entsprechen (1 Würfel bei Zeitalter 1, 2 bei Zeitalter 2, usw.) und rücke die Spielerscheibe des Gegners auf der Kulturleiste um die gewürfelte Anzahl 📖 vor. Gewürfelte 📖 bleiben unberücksichtigt.

Wirf nach jeder Aktion, die du ausführst, den 4-seitigen Würfel. Bei 1 – 3 entferne das billigste Fortschrittsplättchen der entsprechend nummerierten Spalte auf dem Fortschrittsplan. Wirfst du eine 4 oder ist die Spalte leer, geschieht nichts.

Wie beim 2-Personen-Spiel erhältst du 2 ☀, wenn du am Rundenende mehr 📖 hast, als dein Gegner.

Vergleiche nach Spielende dein Ergebnis mit der Hall of Fame. Versuche bei der nächsten Partie, ein besseres Ergebnis zu erzielen. Für ein schwierigeres Spiel wiederholst du den Fortschrittsplättchen-Wurf für den Gegner, wenn du eine 4 würfelst.

Mehr spielen

Wenn ihr ein komplexeres und aufwändigeres Spiel ausprobieren wollt, schaut euch mal das große „Nations“-Spiel an, auf dem dieses Würfelspiel basiert und das viele Elemente mit ihm teilt. Es ist für 1 – 5 Spieler und dauert 40 Minuten pro Spieler.

☀ addieren.
Der Spieler mit den meisten ☀ gewinnt!

Hall of fame

- > 50 Trajan
- > 40 Ashoka
- > 35 Wu Zetian
- > 30 Saladin
- > 25 Victoria
- > 20 Karl V
- > 15 Kleopatra
- > 10 Dan Quayle



Impressum

Spielauteur

Rustan Håkansson

Layout, Regelheft

Jere Kasanen

Illustrationen Schachtel und Kolonie-Plättchen

Ossi Hiekkala (www.archipictor.com)

Illustrationen der Plättchen

Frida Lögdberg (www.fridalogdberg.se)

Logo

Paul Laane (www.designaqua.com)

Verlag

© Lautapelit.fi 2014 (www.lautapelit.fi)

Deutsche Übersetzung

Daniel Danzer

Danke an alle, die geholfen und Ideen beigetragen haben

Anna Call, Andrea Novicky, Brent Lloyd, Daniel Hammond, David Stenbeck, Evelina Olsson, Ingalisa Novicky, Jere Kasanen, Johan Falk, Johan Sebring, Johanna Linders, Jonathan Madison, Justin Zera, Lena Viktorsson, Lewis Wagner, Marcus Lagré, Markus Bremer, Mikael Andersson, Mikael Call, Rafael Hannula, Ronald Novicky, Tomas Wallström, Toni Niittymäki, Torsten Linders, Yann Wenz.

Besonderer Dank

Nina Håkansson, Robert Rosén, Einar Rosén.

Texturen

www.cgtextures.com

Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe
Sebastian Rapp

NATIONS

Das Würfelspiel

Seit den Anfängen der Zivilisation, und über alle historischen Zeitalter hinweg, haben sich Nationen gebildet, in denen die Menschen als Gemeinschaft lebten, kämpften und bauten. Große Nationen sorgen für Schutz und Erhalt nach innen, während sie nach außen und gegen die Naturgewalten den Kampf antreten. Nationen müssen einer wachsenden Bevölkerung Nahrung bieten, für eine funktionierende Wirtschaft sorgen und den Rest der Welt mit den eigenen Errungenschaften in Erstaunen versetzen, um die Kultur voranzubringen und die großartigste Nation der Menschheit zu werden.

Nations: Das Würfelspiel ist ein Spiel für 1 - 4 Spieler, dauert 10 - 15 Minuten pro Spieler und teilt viele Elemente mit dem Zivilisations-Aufbauspiel Nations, bietet aber ganz eigene Herausforderungen.



Hinweis: Regeln und Übersichtskarten dieses Spiels sind auf Deutsch. Namen und Bezeichnungen sind auf Englisch, sind aber nicht spielrelevant.

Spielmaterial

- 33 Marker
- 44 6-seitige Spezialwürfel
- 1 4-seitiger Würfel
- 8 Spielerscheiben aus Holz

- 12 Ereignisplättchen
- 60 Fortschrittsplättchen
- 4 Spielhilfe- und Zugreihenfolge-Karten

- 4 Spielertableaus
- 1 Wertungsplan
- 1 Fortschrittsplan
- 1 Spielregel

- 1-4
- 14+
- 20-40 min

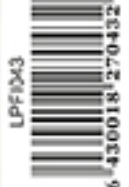


Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe
Asmodee
 Friedrichstr. 47
 45128 Essen
www.asmodee.com
service@asmodee.com



© 2014
Lautapelit.fi Oy
 Salomonkatu 5
 00100 Helsinki
 Finnland
www.lautapelit.fi

Spielleautor
 Rустan Håkansson
Layout & Illustrationen
 Jere Kasanen
 Ossi Hiekkala
 Frida Löfdberg



In China hergestellt