

MINUTE REALMS

MINUTE REALMS ist das kompakteste Aufbauspiel aller Zeiten.

Im Verlauf einer Handvoll Runden errichtest du dein Reich und lässt es mit Hilfe deines Vermögens wachsen. Wirst du deine Ländereien mit üppigen Bauwerken schmücken oder wirst du sie mit mächtigen Bastionen vor dem unvermeidlichen Ansturm der Invasoren schützen? Das Leben eines Königs ist niemals leicht. Jede Entscheidung ist bedeutsam für das Schicksal des Reiches und jede einzelne Aktion kann den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen!

Spielmaterial

- › 56 Gebäudekarten
- › 30 Münzen 
- › Invasoren-Tafel
- › Invasoren-Plättchen (5 × Stärke 0, 5 × Stärke 1, 2 × Stärke 2)
- › 1 Startspieler-Plättchen (zusammenbauen)
- › diese Spielregel 



Der Spieler, der als letzter eine Burg besucht hat, erhält das **Startspieler-Plättchen**. Im Zweifel lösen die Spieler. Beim Startspieler angefangen erhält jeder Spieler so viele **Münzen**, wie die folgende Tabelle für seine Sitzposition angibt:

Spieler	1 (Startspieler)	2	3	4	5
Münzen	3	3	4	4	5

Die übrigen Münzen werden als Bank bereitgelegt. Die Anzahl der Münzen im Spiel ist nicht beschränkt. In dem unwahrscheinlichen Fall dass sie nicht reichen, kannst du einen geeigneten Ersatz verwenden.

Spielvorbereitung

Bei weniger als 5 Spielern werden alle **Karten**, die auf der Schriftrolle links oben eine höhere Zahl als die Spielerzahl zeigen, herausgesucht und kommen zurück in die Schachtel. Bei 2 Spielern werden alle Karten mit einer 3, 4 oder 5 entfernt, bei 3 Spielern alle Karten mit einer 4 oder 5 und bei 4 Spielern alle Karten mit einer 5. Bei 5 Spielern wird mit allen Karten gespielt. Mische die Karten und lege sie als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.

Lege die **Invasoren-Tafel** in die Tischmitte. Je nach Spielerzahl werden einige Invasoren-Plättchen aus dem Spiel genommen:

- 2 und 3 Spieler 1 **lila** Plättchen mit Wert 0
und 2 **orange** Plättchen mit Wert 0
- 4 Spieler 1 **lila** Plättchen mit Wert 0
- 5 Spieler keine

Mische die übrigen Invasoren-Plättchen und lege sie als verdeckten Stapel auf das Feld mit der „1“ auf der Invasoren-Tafel. Die Zahlen stehen für die Runden.



Die Karten



Spielablauf

Bei **Minute Realms** werden **8 Runden** gespielt. Zu Beginn jeder Runde deckt der Startspieler Karten vom Nachziehstapel auf. Er legt 1 Karte offen vor jeden Spieler einschließlich sich selbst und 2 Karten offen neben den Nachziehstapel. Im Lauf des Spiels werden die Spieler diese Karten vor sich „bauen“ und so ihr „Reich“ aufbauen. Achte darauf, dass die Karten deines Reichs deutlich von der Karte getrennt bleiben, die du jede Runde ausgeteilt bekommst!



Der Startspieler beginnt. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, muss er nacheinander die beiden folgenden Schritte ausführen:

- 1) Eine Karte auswählen und
- 2) Bauen

1. EINE KARTE AUSWÄHLEN

Wenn du an die Reihe kommst, musst du **eine** verfügbare Karte auswählen. Verfügbar sind alle Karten, die zu Beginn der Runde aufgedeckt wurden. Du kannst die Karte wählen, die vor dir liegt, eine Karte die vor einem Mitspieler liegt oder eine der beiden Karten neben dem Stapel. Die Karten in den Reichen der Spieler sind **nicht** verfügbar!

- › Wenn du **die Karte vor dir** wählst, nimmst du sie und **machst mit Schritt „2. Bauen“ weiter** (siehe unten).
- › Wenn du **die Karte vor einem Mitspieler** wählst, nimmst du sie und legst statt ihrer deine Karte offen vor den betreffenden Mitspieler. Sind auf der gewählten Karte rechts oben **Handelsaktionen** angegeben, musst du sie **alle ausführen**, bevor du mit Schritt „2. Bauen“ weitermachen kannst.
- › Wenn du **eine Karte neben dem Stapel** wählst, nimmst du sie und legst statt ihrer deine Karte neben

den Stapel. Dann musst du **alle Handelsaktionen** auf der gewählten Karte **ausführen**.

Mit anderen Worten: Wenn du deine Karte gegen eine andere tauschst, musst du die Handelsaktionen ausführen, die auf der Karte angegeben sind, die du genommen hast. Behältst du deine Karte, führst du keine Handelsaktionen aus. Die Handelsaktionen auf der Karte die du weggibst, werden nicht ausgeführt.

HANDELSAKTIONEN

Du musst die Handelsaktionen in der Reihenfolge **von links nach rechts** ausführen, in der die Symbole sie angeben:



: Nimm 1 Münze aus der Bank.



: Zahle 1 Münze an den Spieler, von dem du die Karte genommen hast. Hast du eine Karte neben dem Stapel genommen, musst du 1 Münze in die Bank bezahlen. Wenn du nicht bezahlen kannst, darfst du diese Karte nicht nehmen!



: Nimm das oberste Invasoren-Plättchen ohne es umzudrehen vom Stapel und lege es verdeckt auf das gestrichelt umrandete Feld unter dem Feld für die aktuelle Runde.

Wichtig: In jeder Runde kann nur **1 Invasoren-Plättchen** auf das gestrichelte Feld gelegt werden. Wenn dort schon ein Plättchen liegt, wird das Symbol **nicht beachtet**.



2. BAUEN

Entscheide wie du die Karte in dein Reich baust. Du hast zwei Möglichkeiten:



A) Das Gebäude bauen: Bezahle die auf der Karte angegebene Anzahl Münzen in die Bank. Dann legst du die Karte offen in dein Reich. Beachte, dass einige Gebäude keine Münzen kosten. Kannst du die geforderten Münzen nicht bezahlen, darfst du dich nicht für diese Möglichkeit entscheiden



Beispiel: Das Bauen dieser Karte kostet 2 Münzen.

und musst stattdessen die Möglichkeit „B) Errichte eine Verteidigungsanlage“ wählen.

B) Errichte eine Verteidigungsanlage:

Lege die Karte **verdeckt** in dein Reich und nimm dir **2 Münzen aus der Bank**. Für Karten mit dem Symbol  darfst du diese Möglichkeit **nicht** wählen. Mit diesen Karten musst du Möglichkeit „A) Das Gebäude bauen“ wählen. Jede Verteidigungsanlage hat eine Stärke von 2 .



ENDE DER RUNDE

Wenn jeder Spieler eine Karte ausgewählt und gebaut hat ist die Runde zu Ende. Die beiden Karten neben dem Nachziehstapel werden offen auf den Ablagestapel gelegt. Wir raten dazu, den Ablagestapel etwas abseits zu platzieren, damit er nicht mit den Karten verwechselt wird, die zu Beginn der Runde aufgedeckt werden. Der Startspieler gibt sein Plättchen an seinen linken Nachbar weiter, der damit in der nächsten Runde zum Startspieler wird. Zuletzt wird der Stapel mit den Invasoren-Plättchen auf das nächste Feld geschoben. Der Stapel zeigt immer die aktuelle Runde an. Falls keine Invasion stattfindet, beginnt nun die nächste Runde.







Invasion!

Nach der 4. und der 8. Runde greifen Invasoren die Reiche aller Spieler an!


Am Ende der **4. Runde** werden alle Invasoren-Plättchen auf den gestrichelten Feldern aufgedeckt. Das sind alle Plättchen unter den Feldern für die Runden 1 bis 4. Die Summe der Werte auf den Plättchen gibt die **Stärke der Invasoren** an.

Hinweis: Es kommt vor, dass auf den gestrichelten Feldern keine Plättchen liegen. In diesem Fall ist die Stärke der Invasoren 0.

Jeder Spieler muss sein Reich allein gegen die Invasoren verteidigen. **Die Stärke deiner Verteidigung entspricht der Anzahl der  in deinem Reich.**

- › Wenn deine **Verteidigung genauso stark oder stärker** ist als die Stärke der Invasoren, **geschieht nichts**. Du hast dein Reich erfolgreich verteidigt.
- › Wenn deine **Verteidigung schwächer** ist als die Stärke der Invasoren, **verlierst du 1 Gebäude**. Gleichgültig wie groß der Unterschied ist, du verlierst immer nur 1 Gebäude. Drehe ein beliebiges Gebäude in deinem Reich um. Du darfst dabei **keine** Verteidigungsanlage und kein Gebäude mit dem Symbol  umdrehen! Wenn du nur Gebäude mit dem Symbol  besitzt, verlierst du keines. Das umgedrehte Gebäude wird zu einer Verteidigungsanlage und steuert bei der nächsten Invasion 2  bei. Du bekommst für das Umdrehen aber keine 2 Münzen.

Die aufgedeckten Invasoren-Plättchen bleiben offen auf der Tafel liegen.

Beispiel: Die 4. Runde ist zu Ende. Auf den gestrichelten Feldern der Invasoren-Tafel liegen drei Plättchen. Sie werden jetzt aufgedeckt. Ihre Stärke ist $1 + 1 + 0 = 2$. Jeder Spieler, der weniger als 2  in seinem Reich hat, muss eines seiner Gebäude umdrehen.

Am Ende der **8. Runde** werden alle Invasoren-Plättchen auf den gestrichelten Feldern unter den Runden 5 bis 8 aufgedeckt. Nicht eingesetzte Invasoren-Plättchen auf dem Feld für die Rundenanzeige werden aus dem Spiel genommen. Addiere die Werte aller Plättchen auf den gestrichelten Feldern unter den Runden 1 bis 8 und handle die Invasion wie beschrieben ab. Wenn du dein Reich erfolgreich verteidigt hast, erhältst du die **Stärke der Invasoren als Siegpunkte!**

Spielende

Das Spiel endet nach der Invasion nach der 8. Runde. Dann ist der Nachziehstapel aufgebraucht. Jeder Spieler zählt die

Siegpunkte in seinem Reich zusammen. Hast du es bei der letzten Invasion erfolgreich verteidigt, erhältst du dafür Siegpunkte in der Höhe der Stärke der Invasoren. Der Spieler mit der höchsten Summe an Siegpunkten gewinnt. Gibt es einen Gleichstand zwischen mehreren Spielern, gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten Münzen hat. Herrscht auch dabei Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten aufgedeckten Gebäuden. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg.

Die Symbole auf den Karten

Es gibt 6 Gebäudetypen, die durch ein Symbol in der unteren rechten Ecke der Karte gekennzeichnet sind:



Diese Karte darf nicht als Verteidigungsanlage verwendet werden und kann nicht umgedreht werden, wenn die Verteidigung gegen eine Invasion nicht erfolgreich war



5 Siegpunkte



3 Siegpunkte für jedes Gebäude des abgebildeten Typs in deinem Reich



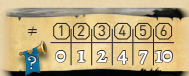
Bestimme einen beliebigen Gebäudetyp: 2 Siegpunkte für jedes Gebäude dieses Typs in deinem Reich



1 Siegpunkt für jede Münze, die du bei Spielende hast



6 Siegpunkte wenn du von jedem der beiden abgebildeten Typen jeweils mindestens 1 Gebäude hast



Siegpunkte entsprechend der Anzahl **unterschiedlicher** Gebäudetypen, wie in der Tabelle angegeben



9 Siegpunkte minus der Anzahl Münzen, die du bei Spielende hast. Du kannst nicht weniger als 0 Punkte bekommen

+1 Verteidigung gegen Invasoren und 3 Siegpunkte

Wertungsbeispiel: Bei Spielende sieht dein Reich so aus:



2 SP



5 SP

9-1 Münze
= 8 SP

6 SP



0 SP

1 SP

2 SP x 3
= 6 SP

4 Gebäudetypen
= 4 SP

Gesamt = 32 SP

Du hast 1 Münze übrig. Die Stärke der Invasoren ist 2. Die Stärke deiner Verteidigung ist 3. Deine Verteidigung ist erfolgreich. Du verlierst kein Gebäude und erhältst 2 Siegpunkte, da es die Invasion nach der 8. Runde war. Deine Wertung: 32 Siegpunkte.

MINUTE REALMS – Autor: Stefano Castelli Entwicklung: Martino Chiacchiera, Roberto Corbelli, Sergio Roscini Illustrationen: Paweł Hordyniak



Copyright © MMXVII - daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8 - 06073 Corciano (PG) - Italy
Alle Rechte vorbehalten.



Die Vervielfältigung von Regeln, Materialien oder Abbildungen ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung verboten. Für Fragen, Kommentare oder Anregungen: info@dvgiochi.com www.dvgiochi.com