

XERXES



Xerxes (519-465 v. Chr.), Sohn von Darius I. und Atossa. Nach der Regierungszeit seines Vaters regierte Xerxes die größte Imperium in der Antike.

In diesem Rohstoffverwaltungsspiel übernimmt jeder Spieler die Rolle eines Satraps, jeder mit seinem eigenen Gebiet, besonderen Fähigkeiten und Eigenschaften. In jeder Runde versuchen die Spieler, Steuern in Form von Rohstoffen zu erheben, Gebäude zu errichten und Feldzüge zu verfolgen. Jeder Spieler muss Steuer- und Feldzugkarten erfüllen, um Xerxes zufrieden zu stellen und sich dessen Gunst in Form von Siegpunkten (SP) zu verdienen.

SPIELINHALT

Spielbrett (55 X 36 cm)



8 Jahresereigniskarten



4 Spielerpläne (8x Satrapen)



Xerxes
Zeitleiste-Figur



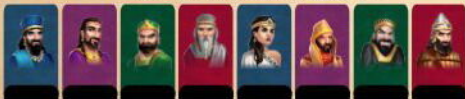
16x
Feldzugkarten



24x
Steuerkarten



8x Satrapiespielfiguren



8x Arbeiterplättchen
4x SP-Plättchen
4x Zugplättchen
(doppelseitig
gedrückt)



24x
Rohstoffplättchen



12x Bauindikatorplättchen
4x Sonderfähigkeitsplättchen
(doppelseitig gedrückt)



SPIELAUFBAU



1. Mischt die Jahresereigniskarten und legt sie verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld auf der rechten Seite des Spielbretts.
2. Jeder Spieler wählt einen Satrap aus und nimmt den entsprechenden Spielerplan. Der Spielerplan zeigt den Namen der Satrapie, ihre besondere Fähigkeit und eine Rohstoffanzeige.
3. Jeder Spieler erhält 6 Rohstoffplättchen, 1 Satrapiespielfigur, 1 Sonderfähigkeitsplättchen, 2 Arbeiterplättchen, 3 Bauindikatorplättchen, 1 Zugplättchen und 1 SP-Plättchen in seiner Farbe.
4. Mischt die Steuerkarten und teilt an jeden Spieler 6 Karten aus. Man behält 5 Karten und wirft 1 ab. Wenn einem Spieler 5 Karten mit der gleichen Belohnungsart ausgeteilt werden, sammelt alle Steuerkarten wieder ein, mischt sie und verteilt sie erneut.
5. Mischt die Feldzugkarten und teilt an jeden Spieler 4 Karten aus. Man behält 3 Karten und wirft 1 ab.
6. Jeder Spieler legt seine Rohstoffplättchen auf das 0 Feld jeder Rohstoffanzeige auf seinem Spielerplan. Jeder Spieler legt sein SP-Plättchen auf das Feld 0 der Siegpunkteleiste und sein Satrapie-Plättchen auf das entsprechende Feld. Die Satrapie-Figuren bleiben während des ganzen Spiels auf dem Brett.
7. Der jüngste Spieler entscheidet über die Zugreihenfolge und die Spieler legen ihre Zugplättchen auf die entsprechende Stelle in der Zugleiste, oben rechts auf dem Spielbrett.
8. Stellt die Zeitleisten-Figur auf das Feld 1 der Zeitleisten-Leiste.

SPIELABLAUF

Während seines Zuges, legt jeder Spieler seine 2 Arbeiterplättchen auf einen beliebigen Bereich der Karte, um Rohstoffen zu erhalten, auf Militäreinheiten zuzugreifen und die Zugreihenfolge zu ändern. Er kann auch Feldzugkarten und Steuerkarten erfüllen und Gebäude bauen. Schließlich kann er die Sonderfähigkeit seiner Satrapie nutzen. Alle verfügbaren Aktionen werden im folgenden Spieleraktionsabschnitt erklärt.

SPIELERAKTIONEN

Jeder Spieler lenkt eine regierende Satrapiespielfigur und 2 Arbeiterplättchen. In jeder Runde kann er seine Plättchen entweder auf einen freien Bereich (Satrapie) des Spielbretts (Regierungsbereiche ausgenommen) oder auf das Zugreihenfolgefeld legen:

- um die entsprechenden Rohstoffen zu sammeln, und sie auf ihrem Spielerplan hinzuzufügen
- um sofort auf Militäreinheiten zuzugreifen
- um die Zugreihenfolge zu ändern.

Die Spieler setzen ihre Arbeiterplättchen in der Zugreihenfolge ein. Nachdem jeder Spieler seinen ersten Arbeiter platziert hat, geht es mit dem zweiten Arbeiter in der selben Reihenfolge weiter. Falls durch ein Jahresereignis notwendig, werden die Rohstoffe oder Militäreinheiten entsprechend angepasst. (Siehe ÜBERSICHT: JAHRESEREIGNISKARTEN, Seite 6).

Falls durch die Änderung der Zugreihenfolge notwendig (+oder -), werden die Rohstoffe oder Militäreinheiten entsprechend angepasst (Siehe ROHSTOFFPHASE: ROHSTOFFE SAMMELN, Seite 8) Jede Runde verläuft wie folgt:

- Bewegung die Zeitleiste
- Figur zur nächsten Runde- Rohstoffphase
- Nächstes Jahresereignis aufdecken
- Feldzugphase- Bauphase
- Besteuerungsphase
- Änderung der Zugreihenfolge (wenn ein Spieler das Zugreihenfolgefeld benutzt hat)
- Rundenende

ÜBERSICHT: SPIELERPLÄNE : Jeder Spielerplan stellt einen Einflussbereich (Satrapie) dar, eine einzigartige Sonderfähigkeit und 6 Anzeigen für die Rohstoffen des Spiels:

Gold, Stein, Eisen, Holz, Weizen und Wolle. Die Spieler können diese Rohstoffe dazu verwenden, um die Forderungen des Königs zu erfüllen oder eines der Gebäude zu bauen. Jeder Spieler kann maximal 3 Rohstoffe einer Sorte besitzen. Alle übrigen Rohstoffen verfallen.



ÜBERSICHT: STEUERKARTEN:

Es gibt 24 Steuerkarten im Spiel (blaue Rückseite mit Beutel), sie zeigen die verschiedenen Rohstoffkombinationen, die Xerxes von den Spielern fordert.

Steuerkarten mit 4 erforderlichen Rohstoffen haben eine Belohnung von 1 Militäreinheit (siehe ÜBERSICHT: FELDZUGKARTEN weiter unten). Steuerkarten mit 5 erforderlichen Rohstoffen werden mit 3SP belohnt.

Hinweis: Diese Karten sind nicht öffentlich.



ÜBERSICHT: FELDZUGKARTEN Die 16 Feldzugkarten (rote Rückseite mit gekreuzten Schwertern) sind Expeditionen, mit denen die Spieler den Einfluss von Xerxes ausbauen können. Für jede dieser Karten müssen 4 Militäreinheiten verwendet werden. Im Spiel gibt es die folgenden 6 Militäreinheiten: Elefanten, Kavallerie, Söldner, Streitwagen, Schiffe und Waffen. Die Belohnung für eine Feldzugkarte beträgt 5 SP für den Spieler und -1 SP für einen Spieler seiner Wahl.

Hinweis: Diese Karten sind nicht öffentlich.



ÜBERSICHT: GEBÄUDE

Die 6 Gebäude, die gebaut werden können, befinden sich am unteren Rand des Spielbretts. Sie benötigen mehr Rohstoffen als Steuerkarten, belohnen jedoch den Bauherrn und stellen manchmal unter Beweis, dass die anderen Spieler die Gunst von Xerxes nicht verdienen. Jedes Gebäude benötigt 6 Rohstoffe zum Bau. Die Belohnungen sind bei den jeweiligen Gebäuden mit angegeben:

- 1. Tempel:** Wenn der Tempel in der Ersten Runde gebaut wird, ist er 7 SP wert. Für jede weitere Runde, verliert der Tempel 1 SP an Wert. Beispiel: wenn der Tempel in der fünften Runde gebaut wird, ist er nur 3 SP wert.
- 2. Straße:** Erhalte 4 SP . Ziehe insgesamt 2 SP von einem oder zwei anderen Spielern ab.
- 3. Brücke:** Erhalte 4 SP. Ziehe insgesamt 2 SP von einem oder zwei anderen Spielern ab.
- 4. Weizensilo:** Erhalte 3SP. Ziehe insgesamt 3 SP von bis zu drei anderen Spielern ab.
- 5. Palast:** Erhalte 3SP. Ziehe insgesamt 3 SP von bis zu drei anderen Spielern ab.
- 6. Befestigungsanlage:** Wenn die Befestigungsanlage in der Ersten Runde gebaut wird, ist sie 1 SP wert. Für jede weitere Runde, gewinnt sie 1 SP an Wert. Beispiel: wenn die Befestigungsanlage in der fünften Runde gebaut wird, ist sie nun 5 SP wert.



ÜBERSICHT: JAHRESEREIGNISKARTEN

In den 7 Runden des Einflusses von Xerxes können Ereignisse die Pläne der Spieler behindern oder ihnen helfen. In jeder Runde der Zeitleiste wird ein zufälliges Jahresereignis gezogen, nachdem alle Spieler alle ihre Arbeiterplättchen eingesetzt haben. Diese Ereignisse gelten für die ganze Runde und betreffen jeden Teil der Karte, einschließlich der Einflussbereiche. Es gibt 8 unterschiedliche Ereignisse im Spiel:

1. **Wölfe.** In dieser Runde wird keine Wolle produziert.
2. **Feuer.** In dieser Runde wird kein Holz produziert.
3. **Schlechtes Wetter.** In dieser Runde wird kein Stein produziert.
4. **Plünderung.** In dieser Runde wird kein Gold produziert.
5. **Heuschrecken.** In dieser Runde wird kein Weizen produziert.
6. **Flut.** In dieser Runde wird kein Eisen produziert.
7. **Gottes Segen.** Jeder Spieler erhält 1 Militäreinheit seiner Wahl.
7. **Thronfolger.** Jeder Spieler erhält 3 beliebige Rohstoffe seiner Wahl (Diese Rohstoffe können identisch sein).



SONDERFÄHIGKEITEN

Es gibt 8 Satrapen in XERXES: den Satrap von Babylonien, den Satrap von Indien, den Satrap von Parthia, den Satrap von Aegyptus, den Satrap von Lydia, den Satrap von Sogdia, den Satrap von Baktrien und den Satrap von Assyrien. Jeder Satrap hat eine einzigartige Sonderfähigkeit, die es ihm ermöglicht, sich mit anderen einzumischen oder sich selbst zu helfen. Jede Sonderfähigkeit wird während des Zuges des Spielers und nur einmal pro Spiel eingesetzt. Wenn ein Spieler seine Sonderfähigkeit einsetzt, wirft er das Sonderfähigkeitsplättchen ab.

1. **Der Satrap von Aegyptus:** kann eine Militäreinheit, die sich derzeit in seinem Besitz befindet, gegen eine andere austauschen. Zum Beispiel: der Satrap von Aegyptus hat 1 Kavallerie, 1 Streitwagen und 1 Elefanten von seinem Satrapieplättchen und den 2 Arbeitern, und 1 permanenten Söldner (von einer Steuerkarte) zur Verfügung. Mit seiner Fähigkeit verwandelt er den Söldner in eine Waffe und kann so eine Feldzugkarte erfüllen.
2. **Der Satrap von Babylonien:** kann ein Jahresereignis ignorieren (nur er). Zum Beispiel: Das gezeichnete Jahresereignis ist Heuschrecken: Kein Weizen in diesem Jahr. Glücklicherweise kann der Satrap seine Fähigkeit nutzen, doch noch etwas Weizen in Thracia und Babylonien zu finden, und kann diesen auf seinem Spielerplan hinzufügen. Die anderen Spieler sind neidisch.
3. **Der Satrap von Indien:** kann 1 Rohstoff von einem Gegner rauben (Holz für Holz, Stein für Stein usw.) Zum Beispiel: dem Satrap von Indien fehlt noch 1 Holz um ein Gebäude zu errichten. Glücklicherweise hatte ein anderer Satrap Holz zur Verfügung; Er beschließt, das Lager des anderen Satraps um 1 Holz zu erleichtern und es zu seinem eigenen Vorrat hinzuzufügen.
4. **Der Satrap von Parthia:** kann 2 Rohstoffe durch 2 andere Rohstoffe ersetzen (Man darf auch Rohstoffe ertauschen, die durch das Jahresereignis ggf. nicht produziert wurden.) Zum Beispiel: Der Satrap von Parthia benötigt 2 Wolle für die Steuer, aber alle Bereiche, in denen man Wolle bekommt sind bereits besetzt. Diese Fähigkeit ermöglicht es dem Satrap von Parthia, seine anderen Rohstoffe zu nutzen. In diesem Fall können stattdessen 1 Einheit Stein und 1 Einheit Holz verwendet werden.

5. Der Satrap von Lydia: kann die Zugreihenfolge ändern, ohne einen Arbeiter auf dem Zugreihenfolgefild zu platzieren. (Das Zugreihenfolgefild muss verfügbar sein). Zum Beispiel: Angenommen der Spieler ist aktuell auf Platz 2 der Zugreihenfolge. Es ist ihm nicht möglich einen Feldzug abzuschließen. Er nutzt also seine Sonderfähigkeit, um sich auf die 3. Stelle in der Zugreihenfolge zu platzieren. Dann verteilt er die übrigen Spieler nach belieben auf die verbliebenen Plätze.

6. Der Satrap von Sogdia: kann ein Gebäude bauen, das bereits von einem anderen Spieler besetzt ist, und dabei den Gebäudeplättchen des Gegners auf ein freies Gebäude seiner Wahl legen. Zum Beispiel: In der 6. Runde möchte der Satrap von Sogdia die Befestigungsanlage bauen, um 6 SP zu erhalten. Sie wurden jedoch bereits in der 5. Runde vom Satrap von Indien gebaut. Glücklicherweise kann der Satrap seine Fähigkeit nutzen um das Gebäude selbst erneut zu errichten. Er schiebt das Plättchen des anderen Spielers zu einem anderen Gebäude und bringt sich so dem Sieg näher.

7. Der Satrap von Baktrien: Darf einen bereits besetzten Bereich des Spielbretts besetzen und dabei das Arbeiterplättchen des Gegners auf einen freien Bereich seiner Wahl schieben. Zum Beispiel: Unserer Satrap braucht ein Schiff, aber das einzige, das verfügbar ist, befindet sich in Phönizien und wurde von einem anderen Spieler gefangen. Seine Fähigkeit erlaubt es ihm, sein Arbeiterplättchen auf Phönizien zu legen und den Arbeiter des anderen Spielers zu Yrcania zu schieben, das nicht besetzt ist.

8. Der Satrap von Assyrien: kann alle 6 Steuerkarten und alle 4 Feldzugkarten behalten, die zu Beginn des Spiels ausgeteilt wurden, anstatt je eine abzuwerfen.



ZUGREIHENFOLGENLEISTE Abgesehen von der Reihenfolge der Spieler, definiert der Zugreihenfolgenleiste welchen Bonus oder Malus jeder Spieler bekommt. Je eher man an der Reihe ist um so höher der Malus (und umgekehrt.) Modifikationen durch die Zugreihenfolge:

- 1.: Man verliert einen seiner Rohstoffe, am Ende der Rohstoffphase.
- 2.: Man verliert eine seiner Militäreinheiten, während der Feldzugphase.
- 3.: Man erhält eine zusätzliche Militäreinheiten, während der Feldzugphase.
- 4.: Man erhält einen zusätzlichen Rohstoff, am Ende der Rohstoffphase.

(Dies gilt nicht für Rohstoffe, welche auf Grund des Jahresereignisses nicht produziert werden). Um die Zugreihenfolge zu ändern, legt man das Arbeiterplättchen auf das Zugreihenfolgefild und ändert die Spielerreihenfolge für alle Spieler, nachdem die Runde beendet ist. Die neue Zugreihenfolge gilt nur zu Beginn der nächsten Runde. Zum Beispiel: Der Satrap von Aegyptus (rot) möchte einen Feldzug unternehmen, verliert jedoch eine Militäreinheit wegen der Platzierung auf der Zugreihenfolgeleiste.

Also opfert er einen seiner Arbeiter und trifft die Entscheidung in der 2. Runde das zweite Arbeiterplättchen nicht in den Kartenbereich einzusetzen, sondern die Zugreihenfolge zu ändern und setzt seiner Arbeiter auf dem Feld Zugreihenfolge ein. In der nächsten Runde steht ihm eine zusätzliche Militäreinheit zur Verfügung, während die anderen Satrapen ebenfalls mit einer anderen Reihenfolge vorlieb nehmen müssen.

ROHSTOFFPHASE: ROHSTOFFE SAMMELN UND FELDZUGKARTE ERFÜLLEN

Die 6 Rohstoffarten sind sowohl für Steuerkarten als auch für den Gebäudebau wichtig. Sie werden zu Beginn jeder Runde gesammelt, nachdem die Jahresereigniskarte aufgedeckt wurde. Wenn ein Spieler sein Arbeiterplättchen in ein Gebiet einsetzt, kann er entweder Rohstoffe sammeln oder auf Militäreinheiten zugreifen (um einen Feldzug zu unternehmen), nicht aber beides. Wenn während eines Feldzuges die Militäreinheit nicht genutzt wird, bekommt der Spieler stattdessen den Rohstoff. Wenn ein Spieler die Anforderungen einer Feldzugkarte erfüllt, kann er entscheiden den Feldzug durchzuführen, um die Belohnung zu erhalten, um die Belohnung zu erhalten. Achtung: Militäreinheiten, auf die man durch Gebiete Zugriff hatte, gehen beim Rundenwechsel verloren. Die Militäreinheiten, die mit Steuerkarten erworben wurden, sind permanent und bis zum Ende des Spiels gültig. Im Gegensatz zu Rohstoffen werden sie nicht verbraucht. Um eine Feldzugkarte zu erfüllen, muss man über alle benötigten Militäreinheiten verfügen und diese während der Rohstoffphase einsetzen. Die in der Feldzugphase verwendeten Arbeiterplättchen werden vom Spielbrett entfernt, mit Ausnahme der Satrapspielfiguren. Man erhält dann die entsprechende Belohnung und passt die SP auf der Leiste an. Es ist möglich zwei Feldzüge in derselben Runde zu unternehmen, jedoch darf jede Militäreinheit nur genau einmal verwendet werden (insgesamt braucht man also 8 Militäreinheiten). Jeder darf sowohl Steuer- als auch Feldzugkarten in derselben Runde erfüllen, wenn man genügend Rohstoffe bzw. Militäreinheiten zur Verfügung hat.

Rohstoffbeispiel: Der Satrap von Indien sammelt Rohstoffe. Er setzt seine Arbeiter in Assyrien und Parthia ein. Er ist als erstes am Zug, also muss er 1 Ressource abgeben. Das aufgedeckte Jahresereignis: Heuschrecken, kein Weizen. Er sammelt insgesamt 2 Gold, 2 Eisen, 1 Holz (das 2. Holz kann nicht gelagert werden, das Lager ist voll) und 2 Wolle. Er bekommt keinen Weizen auf Grund des Jahresereignisses. Außerdem muss er 1 Rohstoff verlieren, da er erster in der Zugreihenfolgeleiste ist. Er wählt 1 Stein. Die 2 Arbeiterplättchen werden dann vom Spielbrett weggenommen.



Feldzugbeispiel: Unser Satrap möchte einen Feldzug unternehmen, er benötigt 2 Streitwagen, 1 Söldner und 1 Elefant. In den von ihm gewählten Gebieten und Einflussbereichen fehlt nur ein Streitwagen, aber er hat das Glück, aus einer Steuerbelohnung einen permanenten Streitwagen zu haben. Er kann endlich auf diese Expedition gehen, verliert aber dennoch 1 Rohstoff durch seine Position in der Zugreihenfolgeleiste.



BAUPHASE: GEBÄUDE BAUEN

Um ein Gebäude zu bauen, muss man über alle erforderlichen Rohstoffen verfügen und diese während der Bauphase ausgeben. Man erhält dann die entsprechende Belohnung und legt sein Gebäudeplättchen auf das leere Feld daneben, das bis zum Ende des Spiels dort verbleibt. Ein Spieler kann während des Spiels bis zu 3 Gebäude bauen. Um zweimal in derselben Runde zu bauen, muss der Spieler warten bis alle anderen Spieler gebaut haben, bevor er erneut baut.

Aufbaubeispiel: Es ist an der Zeit, seiner Hoheit Xerxes zu gefallen! Ein Gebäude könnte genügen; also 3 Weizen, 2 Holz und 1 Stein für ein Weizensilo auszugeben, ist nicht teuer. Der Spieler erhält 3 SP und kann 2 SP vom Satrap von Parthia und 1 SP vom Satrap von Babylonien abziehen.



BESTEUERUNGSPHASE: ERFÜLLUNG EINER STEUERKARTE

Wenn ein Spieler die Bedingungen einer Steuerkarte erfüllt, kann er die erforderlichen Rohstoffen von seiner Spielerplan ausgeben und die Steuern bezahlen, um seine Belohnung zu erhalten: SP oder Militäreinheiten. Die Besteuerung findet statt nachdem alle Spieler ihre Arbeiterplättchen platziert haben und alle Jahres- / Zugreihenfolgenereignisse stattgefunden haben. Um seine Steuern zu bezahlen (Steuerkarte erfüllen), muss man über alle erforderlichen Rohstoffen verfügen und diese während der Besteuerungsphase ausgeben. Man erhält dann die entsprechende Belohnung und bewegt sein SP-Plättchen entsprechend. Es gibt keine Einschränkungen, wie viele Steuerkarten ein Spieler pro Runde auflösen darf.

Steuerbeispiel: Oh je!, Steuern ... Es wird diesmal 2 Eisen, 2 Stein und 1 Gold verlangt. Der Satrap aus Indien entfernt die geforderten Rohstoffe von seinem Spielerplan und schafft es gerade noch rechtzeitig! Sein "Angebot" wird mit 3SP belohnt.



DAS SPIEL GEWINNEN

Der Spieler, der am Ende einer Runde, zuerst 25 SP erreicht, gewinnt. Alternativ, gewinnt nach der 7. Runde der Herrschaft von Xerxes, der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

BEI GLEICHSTAND: Ein Gleichstand wird wie folgt aufgelöst:

- a. Die meisten erfüllten Feldzugkarten.
- b. Die meisten Gebäude errichtet.
- c. Die meisten Steuerkarten erfüllt.
- d. Die meisten noch vorhandene Rohstoffen.
- e. Unbenutzte Sonderfähigkeit.

SPIELBEISPIEL

Der Satrap von Aegyptus ist an der Reihe, Rohstoffphase, im 5. Jahr. Der Spieler hat genügend Rohstoffe gesammelt, um das 6. Gebäude (Befestigungsanlage) zu errichten, möchte aber auch ein Feldzug unternehmen. Der erste Schritt bestand darin, einen Arbeiterplättchen nach Thracia zu legen. Der letzte Schritt ist ein Arbeiter auf Baktrien zu legen. Dann wird das Jahresereignis aufgedeckt: Gottes Segen (+ 1 Militäreinheit). Der Spieler hat Zugang zu 1 Elefante (Baktrien), 1 Streitwagen (seine Basis in Aegyptus), 1 Söldner (Thracia) und einem permanenten Schiff von der Steuerkarte. In seiner Feldzugphase erklärt er, dass er seine dritte Feldzugkarte abschließen wird, die 1 Streitwagen, 1 Kavallerie, 1 Söldner und 1 Schiff benötigt. In der Überlegung zwischen der Nutzung seiner Sonderfähigkeit (den Elefanten in Kavallerie zu verwandeln) oder der Nutzung von Xerxes Gabe einer +1 Militäreinheit (Jahresereignis) entscheidet er sich für Letzteres. Auf diese Weise kann er auch die Rohstoffe von Baktrien (Weizen, Wolle und Holz) sammeln. Er erhält 5 SP und der Satrap von Indien verliert 1 SP. Jetzt erhält er noch einen Rohstoff da er 4. in der Zugreihenfolge ist. Er entscheidet sich für Gold. Dann kommt die Bauphase. Der Spieler hat genug Rohstoffen gesammelt, um die Befestigungsanlage zu bauen, er gibt 3 Stein, 2 Weizen und 1 Holz ab, um 5 SP zu erhalten (wie die 5. Runde anzeigt). Er kann keine Steuerkarte während der Besteuerungsphase erfüllen, weil er nicht über genügend Rohstoffe verfügt.



Spielerboard:

Stefanos Tziertzidis, Konstantinos Kentzidis,
Elli Chourda, Alexandros Tagaridis,
Anna Maria Diamantidou, Alexandros,
Charilaos und Achilleas Boucharelis,
Theodora Iroglidou und Freunde.



KICKSTARTER
SUPPORT



LudiBooster

Designing Team
Lefteris Iroglidis
Harry Haralampidis

Artwork
Tony Tzanoukakis
Xerxes Sculptor
Avraam Avramidis

AlcyonCreative

Solo-Spiel

Der Solo-Modus des Spiels hat einen ähnlichen Aufbau wie das Spiel für 2 bis 4 Spieler, es werden jedoch nur die restlichen Arbeiterplättchen auf der Karte verwendet (die KI des Spiels). Die 6 Solokarten kommen ins Spiel. Eine Karte wird zufällig zu Beginn jeder Runde gezogen und festgelegt, bevor der Spieler eine Aktion ausführt. Anschließend führt der Spieler zwei Aktionen hintereinander aus. Auf jeder Solokarte befinden sich 3 Auskünfte: Die Position des Spielers in der Zugreihenfolge, einige Gebiete, die vom KI-Spieler besetzt werden, und 1 Gebäude, das in dieser Runde nicht gebaut werden darf. Die Solo-Kampagne bietet drei Szenarien: Einfach, Normal und Schwer. Wenn bis zum Ende der 7. Runde die Bedingungen erfüllt sind, gewinnt der Spieler das Szenario. Wenn alle Szenarien abgeschlossen sind, gilt die Kampagne als erfüllt. Der Unterschied zwischen Solo-Feldzug und dem 2-4-Spieler-Modus besteht darin, dass bestimmte Bereiche nicht zugänglich sind (durch die übrigen Arbeiterplättchen belegt), die SP

-Leiste nicht verwendet wird und die Position des Spielers auf der Zugreihenfolgenleiste durch Solokarten festgelegt werden.

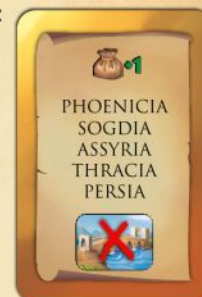
- **Einfach:** erfülle 4 Steuerkarten, 2 Feldzugkarten und baue 2 Gebäude.

- **Normal:** erfülle 4 Besteuerungskarten, 3 Feldzugkarten und baue 2 Gebäude.

- **Schwer:** erfülle 4 Besteuerungskarten, 3 Feldzugkarten und baue 3 Gebäude.

Eine einfache Anleitung für die verfügbaren Aktionen im Solo-Modus:

- Die Zeitleisten
- Figur zur nächsten Runde bewegen
- Die Solokarte ziehen und umsetzen
- Rohstoffphase
- Nächstes Jahresereignis aufdecken
- Feldzugphase
- Bauphase
- Besteuerungsphase
- Rundenende



Wenn die Solokarten in Runde 6 aufgebraucht sind, mischt alle neu und zieht zufällig die 7. Karte

ÜBERSICHT: JAHRESEREIGNISKARTEN ERWEITERUNG (6 KARTEN)

Diese zusätzlichen Ereignisse gelten für die Bauphase der Runde. Es gibt 6 Ereignisse, bei denen die folgenden Gebäude nicht gebaut werden können:

1. Weizensilo. 2. Straße. 3. Brücke. 4. Tempel. 5. Palast. 6. Befestigungsanlage.

Die zusätzlichen Ereignisse unterscheiden sich von den Solokarten. In jeder Runde eines Solospiels dürfen also bis zu zwei verschiedene Gebäude nicht errichtet werden. Auf ein bereits erbautes Gebäude haben diese Ereignisse keinen Einfluss.

