

# Eternal Palace



Ihr führt Adelhäuser, die das Wohlwollen des Kaisers suchen.  
Sammelt die Rohstoffe, die ihr benötigt, um beim Bau der Monumente des Kaisers zu helfen und haltet dies in einem wunderschönen Bild seiner geliebten Gärten fest.  
Werden eure Bemühungen die Aufmerksamkeit des Kaisers erregen?  
Oder wird er einen eurer Rivalen ehren?  
Nur ein Haus wird die Gunst des Kaisers erringen.

## SPIELMATERIAL



1 Spielplan



1 Aufbewahrungsbox für Bildausschnitte



42 Berater



5 Leinwände  
5 Spielsätze  
(in 5 verschiedenen Farben)

80 Bildausschnitte:  
70 Bildebenen (je 5 der 12 nummerierten Ebenen, 5 Ebenen der Ewigen Brücke 'EB', 5 Ebenen für die Erweiterungen 'X'), 10 Blickfangebenen

107 Marker:



5 Imperiale Siegel  
(doppelseitig 3/1)



2 Preise  
(Vollendung, Sequenz)



10 Blickfangmarker



33 Weisheitsmarker  
(25 x1 und 8 x5)



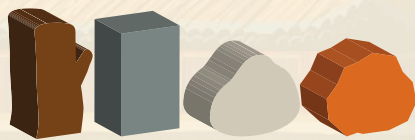
33 Fischmarker  
(25 x1 und 8 x5)



20 zusätzliche  
Rohstoffmarker



4 Monument-Marker



90 Rohstoffmarker  
(25 x Holz, 25 x Stein, 20 x Porzellanerde, 20 x Bronze)



je 15 Spielermarker je 5 Würfel



je 1 Sichtschirm



je 1 Staffelei



Nur DELUXE Ausgabe:  
Miniaturen ersetzen die Monument-Marker.

# ERWEITERUNGSMODULE



**Privilegien (alle Ausgaben):**  
15 Privilegmarker, 4 Berater, 2 Spielfeldmarker



**Der Meister: Einzelspielermodus (alle Ausgaben):**  
17 Meisterkarten, 3 Strategiekarten



**Flussmarkt (nur DELUXE-Ausgabe):**  
1 Flussmarkt-Spielplan, 12



**Labyrinth (nur DELUXE-Ausgabe):**  
1 Labyrinth-Spielplan



**Orte (nur Kickstarter-Ausgaben):**  
5 zusätzliche alternative Orte



**Kompositionen (nur Kickstarter-Ausgaben):**  
12 Kompositionskarten

# SPIELAUFBAU

1 Platziert den **Spielplan** in der Mitte des Tisches.

2 Platziert den **Vollendungspreis**, den **Sequenzpreis** und die **5 Imperialen Siegel** im Palast.

3 Platziert die **4 Monumente** auf den passenden Orten **3**, **5**, **8** und **10**.

4 Findet die zur Spielerzahl passenden Beraterkarten und mischt sie. (Karten mit diesem Symbol werden nur im Spiel mit 4 oder 5 Spielern verwendet.)

Platziert den Beraterstapel verdeckt neben der Akademie der Weisheit **2**. Deckt nun einen Berater und je einen weiteren für jeden Spieler auf und legt diese offen unterhalb des Beraterstapels ab.

5 Platziert je einen **Blickfangmarker** auf das oberste Feld der Fortschrittsleisten an den folgenden Orten:

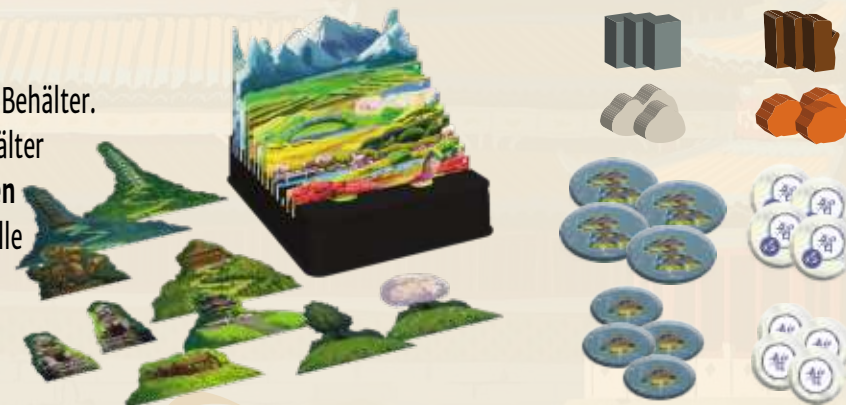
- Fischmarkt **1**
- Akademie der Weisheit **2**
- Wald des Überflusses **4**
- Steinbruch **6**
- Porzellanerde-Mine **9**
- Bronzeschmiede **11**
- Ewige Brücke (Eternal Bridge)

6 Platziert je einen **Blickfangmarker** neben die Schriftrollen der folgenden Orte:

- Tempel der Weisheit **7**
- Palastmarkt **12**

7 Entfernt die 80 Bildausschnitte aus ihrem Behälter.

Verteilt die **Blickfangebene**n um den Behälter herum. Platziert die 70 übrigen **Bildebenen** sortiert stehend in den Behälter, so dass alle Bildebenen sichtbar sind. (Die Bildebenen mit den höchsten Nummern sind dabei vorne, die mit den kleinsten Nummern hinten).



8 Sortiert die **Fisch-**, **Weisheits-** und **Rohstoffmarker** und legt sie als gemeinsamen Vorrat neben den Spielplan.

9 Legt je einen Rohstoffmarker auf folgende Orte:

- 1 **Holz** zum Frühlingspavillon **3**
- 1 **Stein** zur Brücke der Gelassenheit **5**
- 1 **Porzellanerde** zum Drachenofen **8**
- 1 **Bronze** auf den Noblen Ochsen **10**

10 Jeder Spieler wählt eine Farbe und bereitet seinen Spielbereich vor:

- Setzt die Leinwand auf die **Staffelei** und dreht diese so, dass ihr den Himmel seht.
- Platziert den **Sichtschirm** vor euch.
- Legt 3 **Würfel** vor euch ab und die restlichen 2 auf den Palast.
- Legt je einen **Marker** eurer Farbe auf das unterste Feld der Fortschrittsleiste dieser 7 Orte:
  - Fischmarkt **1**
  - Akademie der Weisheit **2**
  - Wald des Überflusses **4**
  - Steinbruch **6**
  - Porzellanerde-Mine **9**
  - Bronzeschmiede **11**
  - Ewige Brücke (Eternal Bridge)
- Platziert einen **Marker** auf das Feld 0 der Palast-Fortschrittsleiste.
- Platziert die restlichen **5 Marker** vor euch.
- Im Spiel mit 1-3 Spielern nehmt je **3 Fischmarker**. Spielt ihr mit 4 oder 5 Spielern, nehmt ihr einen zusätzlichen Marker, also **4 Fischmarker**. Nehmt außerdem je **2 Weisheitsmarker** und je einen **Rohstoffmarker** jeder Sorte (Holz, Stein, Porzellanerde, Bronze) aus dem Vorrat. Die Marker sind nicht geheim und sollen immer für alle Spieler sichtbar bleiben.

11 Nehmt je einen Marker jedes Spieler und platziert sie in zufälliger Reihenfolge auf den Zugreihenfolgefeldern unterhalb der Palast-Fortschrittsleiste.

**HINWEIS:** Die Rohstoff-, Fisch- und Weisheitsmarker sind nicht limitiert. Sollten die vorhandenen Marker nicht ausreichen, verwendet irgendetwas anders als Ersatz.

## SPIELZIEL

Jede Bildebene, Blickfangebene, jedes Monument, jeder Preis und jedes Imperiale Siegel ist am Ende des Spieles einen Siegpunkt wert. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

## DEIN GEMÄLDE: EBENEN UND BLICKFANG

Die Spieler besuchen verschiedene Orte rund um den Ewigen Palast des Kaisers und sammeln Bildebenen, um ihr wachsendes Meisterwerk zu vervollständigen. Wenn sie Orte besuchen, erhalten sie Bildebenen und Blickfangebenen. An jedem Ort gibt es eine andere Bildebene. Einige Orte müssen dafür mehrmals besucht werden, an anderen Orten können Bildebenen bereits beim ersten Besuch erworben werden.

An Orten, die mehrfach besucht werden müssen, gibt es zusätzlich eine Blickfangebene, die nur der Spieler erhält, der die erste Bildebene an diesem Ort erhält.

Wenn du deiner Leinwand Bildebenen und Blickfangebenen hinzufügst, positioniere sie so, dass jede einzelne Ebene sichtbar ist. Höher nummerierte Ebenen werden dafür vor den niedriger nummerierten Ebenen platziert. Jede nummerierte Ebene kann nur einmal verwendet werden. Zusätzlich können beliebig viele Blickfangebenen platziert werden.



**WICHTIG:** Dein Bild ist nicht geheim. Andere Spieler können dein Gemälde zu jeder Zeit begutachten.



## MONUMENTE, PREISE & IMPERIALE SIEGEL

Immer wenn du beim Bau eines Monuments hilfst, erhältst du den entsprechenden Marker bzw. das entsprechende Model. Nur der Spieler, der den Marker oder das Model am Ende des Spieles besitzt, bekommt dafür einen Siegpunkt. Der Vollendungspreis geht an den Spieler, der zuerst 8 Bildebenen (nicht Blickfangebenen) besitzt und der Sequenz-Preis an den Spieler, der die längste Folge numerisch aufeinanderfolgender Bildebenen hat. Die imperialen Siegel erhalten die Spieler, die auf der Palast-Fortschrittsleiste am weitesten und am zweitweitesten gekommen sind.

## SPIELABLAUF

Das Spiel ist in Runden aufgeteilt, die aus 4 Phasen bestehen. Diese wechseln sich solange ab, bis der erste Spieler 8 Bildebenen gesammelt hat.

Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

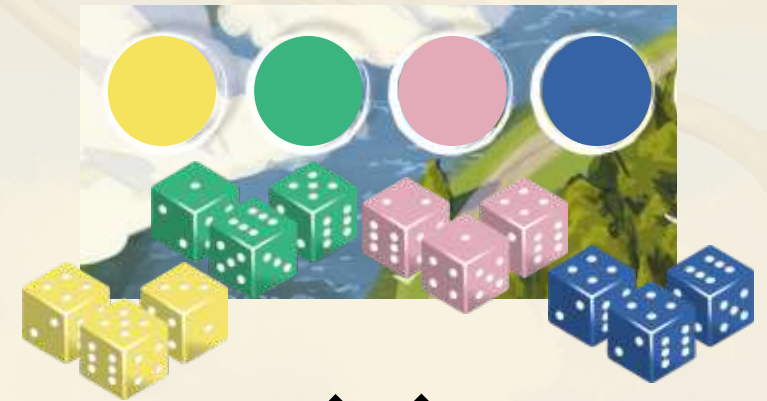
**1 WURF 2 PLAN 3 SPIEL 4 ABSCHLUSS**

## 1 WURF

**Jeder Spieler würfelt alle verfügbaren Würfel. Anschließend wird die Zugreihenfolge angepasst.**

Zu Beginn des Spieles befinden sich einige Würfel im Palast und sind noch nicht verfügbar. Ihr bekommt diese Würfel im weiteren Verlauf des Spiels. Würfelt eure verfügbaren Würfel für alle sichtbar und bestimmt die Gesamtsumme der Augen.

Passt die Marker auf den Zugreihenfolgefeldern entsprechend der Summe in aufsteigender Reihenfolge an, so dass sich der Marker des Spielers mit der kleinsten Summe ganz links und der Marker des Spielers mit der größten Summe ganz rechts befindet. Im Falle eines Gleichstands behalten die Marker der betroffenen Spieler ihre Reihenfolge bei, d.h. der Marker, der in der letzten Runde weiter links war, bleibt weiter links.



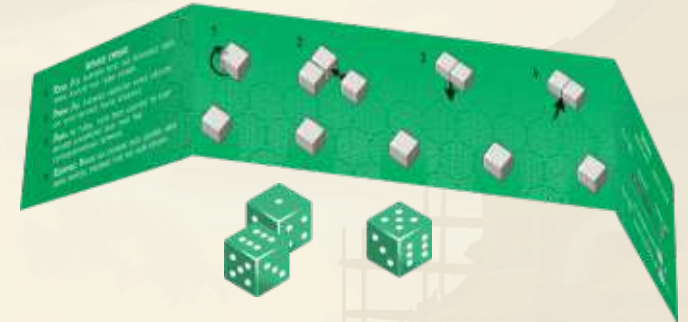
**WICHTIG:** In dieser Phase darf der Würfelwert nicht durch Effekte manipuliert werden.

## 2 PLAN

**Jeder gruppiert seine Würfel hinter dem Sichtschirm in eine oder mehrere Gruppen.**

Nachdem die Zugreihenfolge festgelegt wurde, nehmen alle Spieler ihre Würfel so hinter den Sichtschirm, dass die Werte erhalten bleiben. Nun gruppiert jeder Spieler seine Würfel in eine beliebige Anzahl von Gruppen. Eine Gruppe kann dabei aus einem oder mehreren Würfeln bestehen. Die Gesamtsumme der Würfelaugen einer Gruppe und in manchen Fällen die Zahl der Würfel bestimmen, welche Aktionen die Spieler in der nächsten Phase durchführen können.

Ordnet eure Würfel so an, dass klar ersichtlich ist, welcher Würfel zu welcher Gruppe gehört. Entfernt die Sichtschirme, sobald alle Spieler fertig sind.



## 3 SPIEL

**In Zugreihenfolge besucht ihr Orte auf dem Spielplan und führt die zugehörigen Aktionen durch, bis alle Gruppen platziert sind.**

Die Zugreihenfolge wird durch die Marker auf dem Zugreihenfolgefeldern bestimmt. Der Spieler, dessen Marker sich am weitesten links befindet, beginnt. Danach folgen die Spieler der übrigen Markern von links nach rechts.

Als aktiver Spieler wählst du eine deiner Würfelgruppen aus und platziest sie auf einem Ort des Spielplans um diesen Ort zu besuchen und die zugehörige Aktion durchzuführen.

- Um die nummerierten Orte 1 - 12 zu besuchen, muss die Würfelsumme der Gruppe exakt mit der Ortsnummer übereinstimmen.
- Die Ewige Brücke (Eternal Bridge) kann nur mit Gruppen besucht werden, die aus genau einem einzigen Würfel bestehen.
- Die Imperialen Schriftrollen können mit Gruppen beliebigen Wertes und beliebiger Größe besucht werden.

Nachdem du die Gruppe platziert und die zugehörige Aktion durchgeführt hast, ist der nächste Spieler an der Reihe. Bist du wieder an der Reihe, platziere die nächste Gruppe. Hast du keine Würfelgruppen mehr, setzt du aus. Die Phase endet, wenn alle Würfelgruppen aller Spieler gesetzt wurden.

**HINWEIS:** Alle Orte können jederzeit und auch mehrfach innerhalb einer Runde besucht werden, vorausgesetzt ihr besitzt die entsprechenden Würfel. Auch nachdem ein Spieler die Bildebene eines Ortes erlangt hat, kann er diesen Ort weiter besuchen um die zugehörige Aktion auszuführen.

## > WEISHEIT VERWENDEN

Bevor du eine Würfelgruppe einsetzt, kannst du Weisheit verwenden, um die Werte der Würfel zu manipulieren.

Verwende **1 Weisheit** um den Wert eines Würfels um +1 zu erhöhen, oder um -1 zu verringern. Verwende **2 Weisheit** um eine 6 in eine 1, oder eine 1 in eine 6 zu ändern. Du kannst beliebig viel Weisheit in einem Zug einsetzen, um die Werte von einem oder mehreren Würfeln zu verändern.



## > Fische verwenden

Befinden sich bereits Würfel an einem Ort, den Du besuchst, musst Du eine Strafe in Fischen bezahlen. Ausgenommen davon sind die Imperialen Schriftrollen, deren Besuch nie eine Strafe nach sich zieht. Du musst genau einen Fisch pro Spieler bezahlen, der bereits Würfel an dem Ort hat (auch du selber zählst). Kannst Du die Strafe nicht bezahlen, darfst du den Ort nicht besuchen.



## > Orte

### FISCHMARKT 1

Wenn du den Fischmarkt besuchst, **kannst** du einen neuen Berater ernennen. Ziehe dazu 3 Karten vom Beraterstapel und wähle diejenige aus, die du behalten möchtest. Lege einen Berater wieder auf den Stapel und wirf den anderen ab. Du kannst keinen der offen ausliegenden Berater wählen. Du hast zwei Möglichkeiten den Berater zu bezahlen:

- Bezahle die auf der Beraterkarte gezeigten Ressourcen um den Berater und 3 Fische zu erhalten.
- oder—
- Bezahle 3 Fische, um den Berater ohne die auf der Beraterkarte gezeigten Ressourcen zu erhalten.

Kannst oder willst du keinen Berater bezahlen, nimm 3 Fische, wirf 2 Karten ab, und lege die letzte Karte wieder oben auf den Beraterstapel.

Bewege am Ende deines Besuchs deinen Marker um genau ein Feld auf der Fortschrittsleiste des Fischmarkts nach oben. Erreichst du das letzte Feld, nimm Bildebene **1**. Bist du der erste Spieler, dem dies gelingt, nimm zusätzlich eine Blickfangebene deiner Wahl und entferne den Blickfangmarker aus dem Spiel.

### AKADEMIE DER WEISHEIT 2

Wenn du die Akademie der Weisheit besuchst, **musst** du einen neuen Berater ernennen. Wähle einen der offen neben dem Spielplan ausliegenden Berater. Berater geben dir sofortige oder dauerhafte Vorteile. Diese werden im Abschnitt "Berater" auf Seite 11 genauer erläutert.

- Bezahle die auf der Beraterkarte gezeigten Ressourcen um den Berater und 2 Weisheit zu erhalten.
- oder—
- Bezahle 2 Weisheit, um den Berater ohne die auf der Beraterkarte gezeigten Ressourcen zu erhalten.

Der freie gewordene Beraterplatz wird erst in der Abschlussphase (Phase 4) wieder aufgefüllt.

Bewege am Ende deines Besuchs deinen Marker um genau ein Feld auf der Fortschrittsleiste der Akademie der Weisheit nach oben. Erreichst du das letzte Feld, nimm Bildebene **2**. Bist du der erste Spieler, dem dies gelingt, nimm zusätzlich eine





## MONUMENT-BAUSTELLEN 3, 5, 8, 10

Diese Orte erlauben euch, beim Bau der kaiserlichen Monumente zu helfen. Verwendet Holz für den **Frühlingspavillon** 3, Stein für die **Brücke der Gelassenheit** 5, Porzellanerde für den **Drachentempel** 8 und Bronze für den **Noblen Ochsen** 10. Wenn du eine Baustelle besuchst, musst du so viele Rohstoffe bezahlen, wie sich bereits dort befinden. Kannst du dies nicht, so darfst du den Ort nicht besuchen.

Lege einen weiteren Rohstoff auf die Baustelle, nachdem du die Kosten bezahlt hast. Der nächste Spieler muss also einen Rohstoff mehr bezahlen.

Zu Spielbeginn liegt jeweils ein Rohstoff auf der Baustelle, der erste Besuch einer Baustelle kostet also 1 Rohstoff des jeweiligen Typs.



**HINWEIS:** Du darfst eine Monument-Baustelle auch besuchen, wenn du das Monument bereits besitzt.



Bewege deinen Marker auf der Palast-Fortschrittsleiste genau ein Feld weiter und nimm dir das passende Monument entweder vom Spielplan oder von dem Spieler, der es momentan besitzt. Nimm dir schließlich die zur Ortsnummer passende Bildebene, sofern du sie noch nicht besitzt.



## ROHSTOFF-VORKOMMEN 4, 6, 9, 11

Diese Orte erlauben die Gewinnung eines der 4 Rohstoffe. Erhalte Holz im Wald des Überflusses 4, Stein im Steinbruch 6, Porzellanerde in der Porzellanerde-Mine 9, und Bronze in der Bronzeschmiede 11.

Wenn du ein Rohstoffvorkommen besuchst, bestimmt die Größe deiner Würfelgruppe, wie viele Rohstoffe du aus dem Vorrat erhältst.

- Wald 4 oder Steinbruch 6: Nimm 1 Rohstoff, wenn deine Würfelgruppe aus einem Würfel besteht, oder 3 Rohstoffe, wenn die Gruppe aus 2 oder mehr Würfeln besteht.
- Mine 9 oder Schmiede 11: Besteht die Würfelgruppe aus 2 Würfeln, nimm 1 Rohstoff. Sind es 3 oder mehr Würfel, nimm 3 Rohstoffe.

Bewege den Marker auf der Fortschrittsleiste des Ortes genau ein Feld nach oben. Erreichst du das Ende der Leiste, nimm die Bildebene, die zur Ortsnummer passt. Bist du der erste Spieler, dem dies gelingt, nimm zusätzlich eine Blickfangebene deiner Wahl und entferne den Blickfangmarker aus dem Spiel.

**HINWEIS:** Ein einzelner Würfel kann nicht verwendet werden, um die Mine oder die Schmiede zu besuchen. Du kannst den Wald, oder den Steinbruch mit einer Gruppe von 3 oder mehr Würfeln oder die Mine oder die Schmiede mit Gruppen von 4 oder mehr Würfeln besuchen. Dafür erhältst du aber keine zusätzlichen Rohstoffe.



## TEMPEL DER WEISHEIT 7

Nimm 3 Weisheit, wenn du den Tempel der Weisheit besuchst.

Wenn du den Tempel der Weisheit das erste Mal besuchst, platziere einen Marker auf dem Feld, das deiner Würfelkombination entspricht. Besuchst du den Tempel mit einer anderen Kombination erneut, platziere einen zweiten Marker und nimm die Bildebene 7. Bist du der erste Spieler, dem dies gelingt, nimm zusätzlich eine Blickfangebene deiner Wahl und entferne den Blickfangmarker aus dem Spiel.

**HINWEIS:** Du kannst den Tempel auch mit Würfelgruppen aus 3 oder mehr Würfeln besuchen. In diesem Fall nimmst du 3 Weisheit, platzierst aber keinen Marker.

Die Marker werden nur für die ersten beiden Kombinationen verwendet. Platzierte Marker hindern andere Spieler nicht daran, Marker auf die bereits besetzten Felder zu setzen.



## PALAST-MARKT 12

Wenn du den Palastmarkt besuchst, erhältst du abhängig von der Zahl der Würfel in der Würfelgruppe 3, 4 oder 5 **verschiedene** Belohnungen aus der folgenden Liste:

3 Fische | 2 Weisheit | 1 Holz | 1 Stein | 1 Porzellanerde | 1 Bronze

Besteht die Gruppe aus 2 Würfeln, nimm 3 unterschiedliche Belohnungen. Bei 3 Würfeln nimm 4 unterschiedliche Belohnungen. Und bei 4 oder mehr Würfeln nimm 5 unterschiedliche Belohnungen.

Wenn du den Palastmarkt das erste Mal besuchst, platziere einen Marker auf dem Feld, das der Zahl deiner Würfel entspricht. Besuchst du den Markt mit einer anderen Würfelzahl erneut, platziere einen zweiten Marker und nimm die Bildebene 12. Bist du der erste Spieler, dem dies gelingt, nimm zusätzlich eine Blickfangebene deiner Wahl und entferne den Blickfangmarker aus dem Spiel.

**HINWEIS:** Die Marker werden nur für die ersten beiden Gruppengrößen verwendet. Platzierte Marker hindern andere Spieler nicht daran, Marker auf die bereits besetzten Felder zu setzen.



## EWIGE BRÜCKE (ETERNAL BRIDGE)

Die Ewige Brücke kann nur mit Gruppen besucht werden, die aus einem **einzigem Würfel** bestehen. Bewege deinen Marker auf der Fortschrittsleiste so viele Schritte nach oben, wie es der Augenzahl entspricht. Du erhältst **alle** Belohnungen auf Feldern, die du passierst oder auf denen du landest.



Nimm 1 Fisch.



Nimm 1 Rohstoff deiner Wahl.



Nimm 1 Weisheit.



Nimm 1 offen ausliegenden Berater deiner Wahl. (Zahle oder erhalte weder Fisch, Weisheit noch Rohstoffe.)



Nimm 1 Fisch und 1 Weisheit.



Wenn du das Ende der Fortschrittsleiste erreichst, nimm Bildebene EB. Bist du der erste Spieler, dem dies gelingt, nimm zusätzlich eine Blickfangebene deiner Wahl und entferne den Blickfangmarker aus dem Spiel.

**HINWEIS:** Du musst das Ende der Brücke nicht mit dem exakten Wert erreichen.



## IMPERIALE SCHRIFTROLLEN

Du kannst die Imperialen Schriftrollen mit Würfelgruppen beliebiger Größe und beliebigen Wertes besuchen.

- Besteht die Gruppe aus einem einzigen Würfel, so kannst du entweder 2 Fische oder 1 Weisheit nehmen.
- Besteht die Gruppe aus 2 oder mehr Würfeln, so kannst du 2 Fische, 1 Weisheit oder einen Rohstoff deiner Wahl nehmen.

**ZUR ERINNERUNG:** Du musst nie eine Strafe in Fischen bezahlen, um die Imperialen Schriftrollen zu besuchen.

## 4 ABSCHLUSS

Diese Phase startet, wenn alle Spieler alle ihre Würfelgruppen gesetzt haben. Die nächste Runde wird vorbereitet.

### > WÜRFEL ZURÜCKNEHMEN

Alle Spieler nehmen die Würfel, die sie in dieser Runde gespielt haben, zurück in ihren Vorrat.

### > BERATER ZURÜCKSETZEN

Alle Spieler drehen ihre Berater zurück in die Ausgangsposition. (Siehe Berater auf Seite 11)

### > BERATER ERSETZEN

Alle Berater, die aufgedeckt neben der Akademie der Weisheit liegen, werden auf den Ablagestapel gelegt. Ziehe dann neue Berater und lege sie aufgedeckt neben die Akademie der Weisheit.

### > NEUE WÜRFEL VERTEILEN

Solange noch Würfel im Palast liegen, geht wie folgt vor:

- 2 oder 3 Spieler: Verteile genau 1 Würfel an den Spieler mit den wenigsten Würfeln.
  - 4 oder 5 Spieler: Verteile genau 1 Würfel an die 2 Spieler mit den wenigsten Würfeln.
- Bei einem Gleichstand geht der Würfel an den/die Spieler, die am weitesten auf der Palast-Fortschrittsleiste vorangekommen ist/sind. Wenn es immer noch einen Gleichstand gibt, geht der Würfel an den Spieler, dessen Marker sich weiter links auf der Zugreihenfolgeleiste befindet. Der Spieler nimmt den Würfel vom Palast und kann ihn für den Rest des Spiels verwenden.

**ZUR ERINNERUNG:** Die Zahl der aufgedeckten Berater entspricht der Zahl der Spieler plus 1.



## SPIELENDE

Das Spielende wird ausgelöst, sobald der erste Spieler 8 Bildebenen gesammelt hat. Spielt die aktuelle Runde noch zu Ende.

## PREISE

Der Spieler, der zuerst seine 8 Bildebenen gesammelt hat, erhält den **Vollendungspreis**.

Der Spieler, der die längste Sequenz aufeinanderfolgend nummerierter Bildebenen hat, erhält den **Sequenzpreis**. Bei Gleichstand geht der Preis an den Spieler dessen Sequenz die Bildebene mit der höchsten Nummer enthält. Herrscht weiterhin Gleichstand, bekommt kein Spieler den Preis.

## IMPERIALE SIEGEL

Der Spieler, der auf der Palast-Fortschrittsleiste am weitesten gekommen ist, erhält 3 Imperiale Siegel (drehe den Marker auf die Seite mit den 3 Siegeln). Der Spieler auf dem 2. Platz erhält 1 Siegel, aber nur, wenn er mindestens halb so weit gekommen ist (aufgerundet) wie der erstplatzierte Spieler.

Gibt es mehrere Erstplatzierte, so erhält jeder dieser Spieler 3 Siegel und der 2. Platz wird nicht vergeben. Gibt es mehrere Zweitplatzierte, so erhält jeder dieser Spieler 1 Siegel.

## DAS SPIEL GEWINNEN

Enthüllt eure Gemälde und zählt eure Punkte:

- Jede Bildebene gibt euch 1 Siegpunkt.
- Jede Blickfangebene gibt euch 1 Siegpunkt.
- Jedes Monument gibt euch 1 Siegpunkt.
- Jeder Preis gibt euch 1 Siegpunkt.
- Jedes Imperiale Siegel gibt euch 1 Siegpunkt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler, der die Bildebene mit der höchsten Nummer besitzt.

Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnen die betroffenen Spieler gemeinsam.



**EIN HINWEIS ZU STAFFELEIEN:** Staffeleien waren in China ungewöhnlich zu der Zeit, in der Eternal Palace spielt. Auch wenn Staffeleien historisch nicht passen, haben wir uns für die Verwendung entschieden, da sie das Spiel optisch aufwerten.

# BERATER

Es gibt im Spiel 4 Arten von Beratern: Gönner, Händler, Diplomaten und Kunsthandwerker.

## GÖNNER

Gönner sind mit einem Blitz ⚡ markiert. Wenn du einen Gönner als Berater ernennst, nimm sofort die abgebildete Belohnung und lege die Karte danach auf den Ablagestapel.

**HINWEIS:** Berater mit diesem Symbol  werden nur im Spiel mit 4 oder 5 Spielern verwendet.



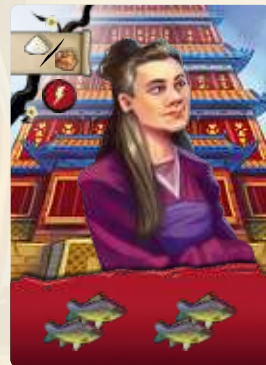
1

1 Nimm 4 Weisheit.



2

2 Nimm 1 Fisch, 1 Weisheit und 1 Rohstoff deiner Wahl.



3

3 Nimm 4 Fische.



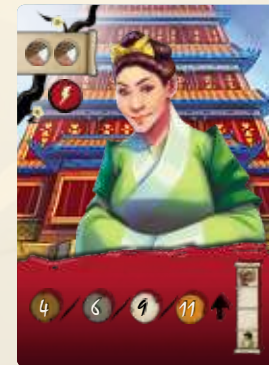
4

4 Nimm 2 Rohstoffe deiner Wahl (unterschiedlich oder gleich).



5

5 Bewege deinen Marker auf der Palast-Fortschrittsleiste ein Feld weiter.



6

6 Bewege einen der Marker auf einem Rohstoff-Vorkommen ein Feld weiter nach oben.

## HÄNDLER, DIPLOMATEN UND KUNSTHANDWERKER

Wenn du einen Händler, Diplomat oder Kunsthandwerker als Berater ernennst, lege ihn offen vor die ab. Du kannst seine Fähigkeit einmal pro Runde verwenden, einschließlich der Runde, in der du ihn ernannt hast. Wenn du ihn verwendest, drehe den Berater im 90°, um zu markieren, dass er in dieser Runde nicht mehr verwendet werden kann.

Um einen Händler zu verwenden, zahle was sich links befindet und dann nimm, was sich rechts befindet. Du kannst den Handel **nicht** andersherum ausführen.



7

7 Zahle 1 Weisheit und erhalte 2 Fische.



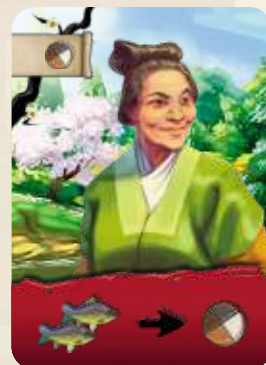
8

8 Zahle 1 Weisheit und erhalte 1 Rohstoff deiner Wahl.



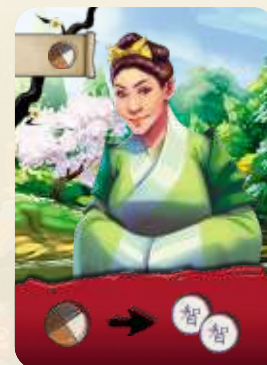
9

9 Zahle 1 Fisch und erhalte 1 Weisheit.



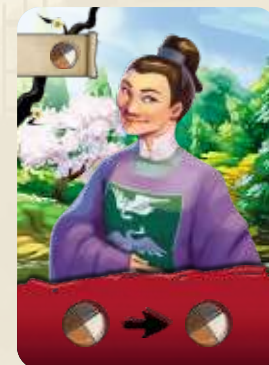
10

10 Zahle 2 Fische und erhalte 1 Rohstoff deiner Wahl.



11

11 Zahle 1 Rohstoff deiner Wahl und erhalte 1 Weisheit.



12

12 Zahle 1 Rohstoff deiner Wahl und erhalte 1 anderen Rohstoff deiner Wahl.

Wenn Du einen Diplomaten benutzt, gibts du das links Abgebildete an einen Spieler deiner Wahl und erhältst das rechts Abgebildete aus dem Vorrat.



13



14



15



16



17



18

- 13 Gib einem anderen Spieler 1 Weisheit und nimm 1 Fisch und 1 Rohstoff deiner Wahl.
- 14 Gib einem anderen Spieler 1 Fisch und nimm 2 Weisheit.
- 15 Gib einem anderen Spieler 3 Fisch und nimm 2 Rohstoffe deiner Wahl (unterschiedlich oder gleich).

- 16 Gib einem anderen Spieler 1 Rohstoff deiner Wahl und nimm 3 Weisheit.
- 17 Gib einem anderen Spieler 1 Rohstoff deiner Wahl und nimm 3 Weisheit und 1 anderen Rohstoff.
- 18 Gib einem anderen Spieler 3 Rohstoffe deiner Wahl (in beliebiger Kombination) und bewege deinen Marker auf der Palast-Fortschrittsleiste ein Feld weiter.

Du kannst einen Kunsthandwerker benutzen, wenn du ein Rohstoffvorkommen besuchst oder wenn deine Würfel am Rundenbeginn bestimmte Voraussetzungen erfüllen.



19



20



21



22



23



24

- 19 Wenn du ein Rohstoffvorkommen besuchst, nimm 1 Holz.
- 20 Wenn du ein Rohstoffvorkommen besuchst, nimm 1 Stein.
- 21 Wenn du ein Rohstoffvorkommen besuchst, nimm 1 Porzellanerde.
- 22 Wenn du ein Rohstoffvorkommen besuchst, nimm 1 Bronze.

- 23 Wenn die Summe deiner Würfelaugen am Start der Runde am niedrigsten ist, nimm 2 Weisheit.
- 24 Zu Beginn jeder Runde wähle eine der folgenden Belohnungen: Wenn du eine Gruppe mit 2 Würfeln hast, nimm 1 Fisch. Wenn du eine Gruppe mit 3 Würfeln hast, nimm 1 Weisheit. Wenn Du eine Gruppe mit 4 oder mehr Würfeln hast, bewege deinen Marker auf der Palast-Fortschrittsleiste einen Schritt weiter.

# ERWEITERUNGEN

Dein Spiel kann die folgenden Erweiterungen beinhalten:

- Privilegien (alle Ausgaben)
- Labyrinth (nur Deluxe Ausgabe)
- Flussmarkt (nur Deluxe Ausgabe)
- Kompositionen (nur Kickstarter Ausgaben)
- Orte (nur Kickstarter Ausgaben)
- Der Meister: Einzelspielermodus (alle Ausgaben)

Die Erweiterungen Labyrinth, Flussmarkt und Kompositionen können nicht miteinander kombiniert werden. Benutze höchstens eine davon in einem Spiel.

## PRIVILEGIEN

Dieses Modul fügt dem Spiel Privilegmarker hinzu, mit deren Hilfe die Spieler ihre Position auf den Zugreihenfolgefeldern manipulieren können. Empfohlen für erfahrene Spieler.

### > KOMPONENTEN

- 15 Privilegmarker
- 2 Spielfeldmarker
- 4 Beraterkarten

### > AUFBAU

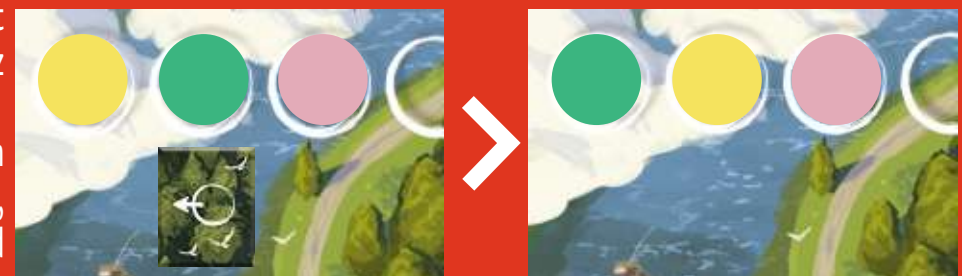
- Gib jedem Spieler 1 Privilegmarker. Lege die übrigen Privilegmarker in den Vorrat. Sollten die Marker nicht ausreichen, verwendet etwas anderes.
- Mische die 4 Beraterkarten in den Beraterkartenstapel.
- Legt einen Spielfeldmarker zum Palastmarkt (12), so dass die Seite mit dem einzelnen Privilegmarker oben liegt. Verwendet ihr die alternative Version des Palastmarkts (Orte), legt stattdessen die Seite mit den 2 Markern nach oben.
- Legt den anderen Spielfeldmarker auf das dritte Feld der Ewigen Brücke (Eternal Bridge). In der alternativen Version (Orte) legt den Marker an dieselbe Stelle.

### > ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Während Phase 2 (Plan), aber bevor die Würfelgruppen enthüllt werden, haben alle Spieler in Zugreihenfolge die Möglichkeit genau 1 Privilegmarker unter ihren Zugreihenfolgemarkern zu legen. Anschließend werden die Marker von links nach rechts ausgewertet. Wenn ein Spieler ein Privilegmarker gespielt hat, tauscht er seinen Marker mit dem Marker direkt vor seinem, es sei denn, dieser Spieler hat ebenfalls einen Privilegmarker gespielt. In diesem Fall ist der Tausch blockiert. Nachdem alle Marker ausgewertet wurden, lege die Marker zurück in den Vorrat.

**Beispiel:** Gelb beginnt und entscheidet sich dagegen, einen Privilegmarker zu spielen. Grün spielt einen Marker und Pink verzichtet darauf. Grün wechselt nun die Position mit Gelb, so dass Grün auf dem ersten, Gelb auf dem zweiten und Pink auf dem dritten Platz landet.

Hätte Gelb einen Marker gespielt, hätte Grün nicht vorrücken können – aber trotzdem einen Marker spielen können, um Pink an einem Tausch zu hindern. Wenn Gelb keinen, Grün und Pink aber jeweils einen Marker gespielt hätten, hätte zuerst Grün mit Gelb und dann Pink mit Gelb den Platz getauscht, so dass Gelb auf dem dritten Platz gelandet wäre.



Privilegmarker sind im Palastmarkt 12, dem 3. Feld der Ewigen Brücke (Eternal Bridge), und mit Hilfe der neuen Berater erhältlich.



25

25 Gönner: Nimm 2 Privilegmarker.



26

26 Händler: Zahle 1 Rohstoff deiner Wahl und erhalte einen Privilegmarker.



27

27 Diplomat: Gib einem anderen Spieler 1 Fisch und 1 Weisheit und erhalte einen Privilegmarker.



28

28 Kunsthandwerker: Wenn du die Ewige Brücke besuchst, erhalte einen Privilegmarker.

## LABYRINTH

Das Labyrinth-Modul fügt dem Spiel einen neuen Ort hinzu. Es wird besonders für Spiele mit 4 oder 5 Spielern empfohlen.

### › KOMPONENTEN

- 1 Labyrinth-Spielplan

### › AUFBAU

- Legt den Labyrinth-Spielplan neben den Spielplan.
- Legt einen Blickpunktmarker auf das Feld in der Mitte des Labyrinths.
- Jeder Spieler setzt einen seiner Marker auf das Startfeld des Labyrinths.

### › ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Du kannst das Labyrinth mit einer Gruppe aus einem einzigen Würfel besuchen.

Wähle einen mit deiner aktuellen Position verbundenen Pfad und bezahle den abgebildeten Preis in Fischen. Anschließend bewege deinen Marker auf das nächste Feld entlang dieses Pfades und nimm die abgebildete Belohnung.



Bezahle 1, 2 oder 3 Fische um dich entlang des Pfades weiterzubewegen.



Bewege deinen Marker auf der Palast-Fortschrittsleiste ein Feld weiter.



Nimm 1 Holz, 1 Stein, 1 Porzellanerde oder 1 Bronze.



Nimm die Bildebene . Wenn du der erste Spieler bist, dem dies gelingt, nimm zusätzlich eine Blickfangebene deiner Wahl.

# FLUSSMARKT

Das Flussmarkt-Modul fügt dem Spiel einen neuen Ort hinzu. Es ist besonders für Spiele mit 4 oder 5 Spielern empfohlen.

## > KOMPONENTEN

- 1 Flussmarkt-Spielplan
- 12 Nachfragekarten

## > AUFBAU

- Legt den Flussmarkt-Spielplan neben den Spielplan.
- Legt einen Blickpunktmarker auf das letzte Feld in der Flussmarkt-Fortschrittsleiste.
- Jeder Spieler setzt einen seiner Marker auf das Startfeld der Flussmarkt-Fortschrittsleiste.
- Mische die 12 Nachfragekarten und lege sie verdeckt als Stapel auf den Flussmarkt. Decke die oberste Karte auf.

## > ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Jede Nachfragekarte zeigt dieselben drei Anforderungen.

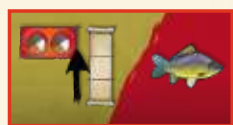
- 1 Rohstoff deiner Wahl
- 1 Porzellanerde oder Bronze
- 1 Holz oder Stein

Im Spiel mit 2 oder 3 Spielern sind nur die oberen beiden Anforderungsfelder relevant, im Spiel mit 4 oder 5 Spielern alle drei. Jede Karte zeigt außerdem auf der linken Seite eine Belohnung und auf der rechten Seite eine Strafe (in rot).

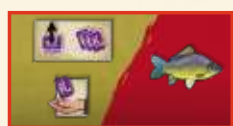
Anforderungen

Belohnung

Strafe



**Belohnung:** Du darfst 2 Rohstoffe einer Sorte abgeben, um deinen Marker am entsprechenden Rohstoffvorkommen um 1 Feld nach oben zu bewegen (Orte 4, 6, 9 und 11).  
**Strafe:** Zahle 1 Fisch.



**Belohnung:** Du darfst einen neuen Berater ernennen, ohne die Kosten zu bezahlen. Ziehe 3 Berater vom Nachziehstapel und wähle einen. Wirf die anderen beiden ab. Du darfst keinen der offen ausliegenden Berater wählen.  
**Strafe:** Zahle 1 Fisch.



**Belohnung:** Bewege deinen Marker auf der Palast-Fortschrittsleiste ein Feld weiter.  
**Strafe:** Zahle 1 Weisheit.



**Belohnung:** Nimm 1 Bronze, 1 Porzellanerde, 1 Stein und 1 Holz.  
**Strafe:** Zahle 3 Fische.



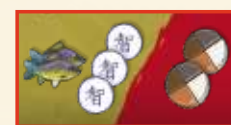
**Belohnung:** Nimm 2 Rohstoffe deiner Wahl.  
**Strafe:** Zahle 1 Weisheit und 1 Fisch.



**Belohnung:** Nimm 2 unterschiedliche Rohstoffe deiner Wahl.  
**Strafe:** Zahle 1 Rohstoff deiner Wahl.



**Belohnung:** Nimm 1 Rohstoff deiner Wahl.  
**Strafe:** Zahle 2 Rohstoffe deiner Wahl.



**Belohnung:** Nimm 1 Fisch und 3 Weisheit.  
**Strafe:** Zahle 2 Rohstoffe deiner Wahl.



*Belohnung:* Nimm 3 Weisheit.  
*Strafe:* Zahle 3 Rohstoffe deiner Wahl.



*Belohnung:* Nimm 4 Fische.  
*Strafe:* Zahle 3 Rohstoffe deiner Wahl und 1 Weisheit.




*Belohnung:* Nimm 2 Weisheit.  
*Strafe:* Bewege deinen Marker auf der Palast-Fortschrittsleiste ein Feld zurück.



*Belohnung:* Nimm 3 Fische.  
*Strafe:* Wirf einen Berater ab, den du früher ernannt hast.

Du kannst den Flussmarkt mit einer Gruppe aus einem einzigen Würfel besuchen.

Setze einen deiner Marker auf ein Anforderungsfeld der aktuellen Nachfragekarte und bezahle den entsprechenden Rohstoff. Auf jedem Feld darf nur ein Marker stehen, aber ein Spieler kann mehr als eine Anforderung erfüllen, indem er den Flussmarkt mehrfach besucht.

Anschließend bewege deinen Marker auf der Flussmarkt-Fortschrittsleiste um ein Feld nach oben. Wenn du das Ende der Fortschrittsleiste erreichst, nimm Bildebene . Bist du der erste Spieler, dem dies gelingt, nimm zusätzlich eine Blickfangebene deiner Wahl und entferne den Blickfangmarker aus dem Spiel.

### > Die letzte Anforderung erfüllen

Wenn alle Anforderungen der aktuellen Nachfragekarte erfüllt wurden, führt jeder Spieler folgendes aus:

- Wenn sich einer seiner Marker auf der Karte befindet, nimmt er sich für jeden Marker einmal die Belohnung.
- Befindet sich keiner seiner Marker auf der Karte, muss er die Strafe bezahlen. Kann er die Strafe nicht vollständig bezahlen, muss er von der Strafe so viel wie möglich bezahlen.

Anschließend nehmt ihr die Marker zurück in euren Vorrat, werft die Nachfragekarte ab und zieht eine neue.

## KOMPOSITIONEN

Das Kompositionen-Modul fügt dem Spiel neue wertvolle Aufgaben hinzu.

### > KOMPONENTEN

- 12 Kompositionskarten

### > AUFBAU

- Mischt die 12 Kompositionskarten und legt so viele Karten offen neben den Spielplan, wie es Spieler gibt. Die übrigen Karten kommen zurück in die Box.

### > ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Der erste Spieler, der die 3 auf der Kompositionskarte gezeigten Bildebenen sammelt, erhält die auf der Karte abgebildete Belohnung.

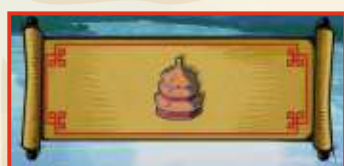
- Manche Kompositionskarten verweisen auf die Bildebene 'EB'. Dies bedeutet Ewige Brücke (Eternal Bridge).
- Manche Belohnungen zeigen Imperiale Siegel. Diese sind am Ende des Spiels je einen Siegpunkt wert. Behaltet diese Karten daher bis zum Ende des Spiels.

Benötigte Bildebenen



Belohnung





Bewege deinen Marker einen Schritt auf der Palast-Fortschrittsleiste weiter.



Nimm 3 Rohstoffe deiner Wahl.



Diese Karte ist am Spielende 1 Siegpunkt wert.



Nimm 3 Fische. Diese Karte ist am Spielende 1 Siegpunkt wert.



Nimm 2 Weisheit. Diese Karte ist am Spielende 2 Siegpunkte wert.



Nimm einen Rohstoff deiner Wahl. Diese Karte ist am Spielende 1 Siegpunkt wert.



Diese Karte ist am Spielende 2 Siegpunkte wert.

## ORTE

Das Modul Orte beinhaltet alternative Versionen für 5 Orte des Basisspiels. Ihr könnt diese in beliebiger Kombination verwenden.

### > KOMPONENTEN

- 5 zusätzliche alternative Orte

### > AUFBAU

- Entscheidet euch, welche Orte ihr austauschen möchtet, und legt die gewünschten Orte so auf den Spielplan, dass sie die entsprechenden Orte verdecken.

### > ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Jeder alternative Ort verändert die Ortsaktionen und verfügbare Belohnungen des entsprechenden Orts.

### FISCHMARKT 1

Wenn du den Fischmarkt besuchst, kannst du einen neuen Berater ernennen. Ziehe 1 Karte vom Beraterstapel. Du kannst beliebig viele Fische bezahlen und für jeden Fisch einen zusätzlichen Berater ziehen. Dann wähle aus, welchen Berater du behalten möchtest. Lege einen Berater wieder auf den Stapel und wirf die anderen ab. Du kannst keinen der offen ausliegenden Berater wählen. Du hast zwei Möglichkeiten, den Berater zu bezahlen:

- Bezahle die auf der Beraterkarte gezeigten Ressourcen um den Berater und 3 Fische zu erhalten.

—oder—

- Bezahle 3 Fische um den Berater ohne die auf der Beraterkarte gezeigten Ressourcen zu erhalten.

Kannst oder willst du keinen der gezogenen Berater bezahlen, nimm 3 Fische, lege eine Karte wieder oben auf den Beraterstapel und wirf die übrigen Karten ab.





## AKADEMIE DER WEISHEIT 2

Wenn du die Akademie der Weisheit besuchst, kannst du entweder einen Berater ernennen oder die gesammelte Weisheit der Akademie nehmen.

Um einen Berater zu ernennen, musst du die auf der Beraterkarte gezeigten Kosten bezahlen. Dann nimm 1 Weisheit aus dem Vorrat und füge sie der Sammlung der Akademie hinzu.



## TEMPEL DER WEISHEIT 7

Wenn du den Tempel der Weisheit besuchst, kannst du eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Nimm 1 Weisheit.
- Zahle 1 Rohstoff deiner Wahl und nimm 3 Weisheit.
- Zahle 2 Rohstoffe deiner Wahl und nimm 6 Weisheit.



## PALAST-MARKT 12

Wenn du den Palastmarkt besuchst, kannst du abhängig von der Zahl der Würfel 1, 2 oder 3 unterschiedliche Belohnungen aus der folgenden Liste nehmen.

- Zahle einen Rohstoff, um deinen Marker beim entsprechenden Rohstoffvorkommen genau einen Schritt nach oben zu bewegen (Orte 4, 6, 9 oder 11).
- Bewege deinen Marker auf der Palast-Fortschrittsleiste ein Feld weiter.
- Nimm 2 Weisheit, 1 Rohstoff deiner Wahl und 2 Fische.
- Nimm einen der offen ausliegenden Berater ohne dafür zu bezahlen. (Erhalte oder bezahle weder Fische noch Weisheit.)

## EWIGE BRÜCKE (ETERNAL BRIDGE)



Bewege deinen Marker auf der Palast-Fortschrittsleiste ein Feld weiter.



Du darfst einen Rohstoff zahlen, um deinen Marker beim entsprechenden Rohstoffvorkommen genau einen Schritt nach oben zu bewegen (Orte 4, 6, 9 oder 11).



Nimm 1 Bronze.



Nimm 1 Porzellanerde.



Nimm 1 Stein.



Nimm 1 Holz.

# DER MEISTER: EINZELSPIELERMODUS

Du kannst *Eternal Palace* auch alleine gegen den Meister spielen, einen "automatisierten" Gegner.

## KOMPONENTEN

- 17 Meisterkarten
- 3 Strategiekarten (doppelseitig)

## SPIELAUFBAU

Wähle für dich und den Meister jeweils eine Spielerfarbe. Baue dann das Spiel bis auf die folgenden Änderungen normal für 2 Spieler auf.

### > DIE VORRÄTE DES MEISTERS

Gib dem Meister 2 Fische und 2 Weisheit aber keine Rohstoffe. (Der Meister sammelt nie Rohstoffe.)

### > DIE WÜRFEL DES MEISTERS

Gib dem Meister 5 Würfel. 2 Würfel seiner Farbe und je einen Würfel der anderen 3 ungenutzten Farben (aber nicht deiner Farbe).

Beginne das Spiel mit 6 Farben in deinem Vorrat: 3 Würfel deiner Farbe und 3 Würfel aus dem Vorrat des Meisters (genau 1 Würfel in der Farbe des Meisters und 2 andere). Lege die restlichen 4 Würfel in den Palast (2 Würfel deiner Farbe und die restlichen 2 Würfel aus dem Vorrat des Meisters).

### > DIE KARTEN DES MEISTERS

Wähle eine der 6 Strategien für den Meister.



Gleichgewicht: *Empfohlen für dein erstes Spiel*



Erleuchtung: *Der Meister bevorzugt die Ewige Brücke*



Wahrnehmung: *Empfohlen, falls du mit dem Flussmarkt oder dem Labyrinth spielst*



Aufstieg: *Der Meister bevorzugt Orte mit hohen Nummern*



Abstieg: *Der Meister bevorzugt Orte mit niedigen Nummern*



Unsicherheit: *Der Meister bevorzugt Orte mit Monumenten*



## SPIELZIEL

Wähle einen Schwierigkeitsgrad, bevor du das Spiel beginnst: Lehrling, Geselle oder Meister (siehe 'Spielende'). Das Spiel endet, wenn entweder der Meister oder du 8 Bildebenen gesammelt hat. Sowohl der Meister als auch du bekommen wie gewöhnlich Siegpunkte für Bildebenen, Blickfangebenen, Monumente, Imperiale Siegel und Preise. Der Meister bekommt anhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad zusätzliche Siegpunkte. Hast du am Spielende mehr Siegpunkte als der Meister, gewinnst du das Spiel.

## SPIELABLAUF

### 1. WURF

Würfle sowohl mit allen eigenen Würfeln als auch mit allen Würfeln des Meisters. (In der ersten Runde sind das 6 Würfel). Passe deinen Marker und den Marker des Meisters auf den Zugreihenfolgefeldern wie im Spiel mit mehreren Spielern an.

### 2. PLAN

Nachdem du deine Würfelgruppen gebildet hast, decke die oberste Karte des Meisterstapels auf. Platziere dann die Würfel des Meisters auf die Felder der entsprechenden Farben. Pass auf, dass du dabei die Augenzahl der Würfel nicht veränderst. Jede Reihe von Würfeln ist eine Würfelgruppe, die der Meister in dieser Runde spielen wird.

Sobald der Meister 2 Würfel seiner eigenen Farbe hat, platziere diese Würfel zusammen auf das Feld der entsprechenden Farbe.

Falls die Summe der Augenzahlen in einer Gruppe größer als 12 ist, entferne den Würfel (bzw. einen der Würfel) mit dem niedrigsten Wert und platziere diesen Würfel als Extra-Gruppe mit einem einzelnen Würfel unterhalb der anderen Reihen. Sollte die Summe immer noch größer als 12 sein, wiederhole die Prozedur. Du bekommst dann eine weitere Gruppe mit einem einzelnen Würfel.

### 3. SPIEL

Du und der Meister platzieren abwechselnd je eine Würfelgruppe. Die Position auf den Zugreihenfolgefeldern entscheidet, wer beginnt.

#### DEINE ZÜGE

Spiele deine Züge wie gewohnt mit folgenden Ausnahmen:


- Wenn Du einen Ort besuchst, auf dem du oder der Meister bereits Würfel platziert hat, zahle 1 Fisch in den Vorrat. Habt ihr beide bereits Würfel platziert, zahle 2 Fische.
- Wenn Du einen Diplomaten verwendest, musst du dem Meister etwas geben. Handelt es sich dabei um Rohstoffe, lege die Rohstoffe zurück in den Vorrat und gib dem Meister aus dem Vorrat 1 Weisheit pro Rohstoff. (Der Meister sammelt nie Rohstoffe.)

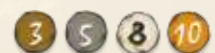
#### DIE ZÜGE DES MEISTERS


Zunächst wählt der Meister aus, welche Würfelgruppe er spielt:

- Falls der Meister eine Gruppe hat, deren Wert einer deiner Gruppen entspricht, spielt er zuerst diese Gruppe. Gibt es mehrere solcher Gruppen, wählt er die oberste davon aus.
- Andernfalls wählt der Meister einfach die oberste Gruppe aus.

Der Meister versucht zunächst Gruppen zu spielen, deren Besuch weder Fisch noch Weisheit kostet und von denen er direkt profitiert, d.h er besucht:

 — Wenn er seinen Marker auf der Fortschrittsleiste weiter bewegen kann.

 — Wenn er ein Monument gewinnen kann.

 — Wenn er seinen ersten oder zweiten Marker setzen kann.

Gibt es keinen solchen Ort, schaut dir die auf der Strategiekarte abgebildete Reihenfolge von oben nach unten an, und wähle die erste Aktion aus, die dem Meister einen Vorteil bringt - wie oben definiert. Jede Strategiekarte zeigt eine andere Kombination der folgenden Aktionen:



**Fisch ausgeben:** Profitiert der Meister, wie oben beschrieben, wenn er Fische ausgibt, um den Ort zu besuchen?



**Weisheit ausgeben:** Profitiert der Meister, wie oben beschrieben, wenn er Weisheit ausgibt, um den Wert seiner Würfelgruppe zu modifizieren und einen anderen Ort zu besuchen (ohne Fisch auszugeben)?

*Hinweis: Der Meister beachtet dabei die Größe der Würfelgruppe nicht, d.h. er kann z.B. Ort 7 auch mit einem einzigen Würfel besuchen, indem er den Wert erhöht.*



**Die Ewige Brücke besuchen:** Falls die Würfelgruppe nur aus einem Würfel besteht, kann der Meister dann die Ewige Brücke besuchen und damit auf der Fortschrittsleiste vorankommen?





**Das Labyrinth oder den Flussmarkt besuchen:**

Falls die Würfelgruppe nur aus einem Würfel besteht, kann der Meister das Labyrinth oder den Flussmarkt besuchen und damit auf dem Weg, bzw. der Fortschrittsleiste vorankommen?



**Ein Monumentbaustelle besuchen:**

Kann der Meister eine Monumentbaustelle  oder  besuchen indem er (möglichst wenig) Fische und/oder Weisheit ausgibt, selbst wenn er das Monument bereits besitzt? Falls es mehrere gleich teure Möglichkeiten gibt, bevorzugt er zunächst den Ort, dessen Monument er nicht besitzt. Bringt auch das keine Entscheidung wählt er den Ort mit der höheren Nummer.

Wenn der Meister einen Ort besucht führt er die folgende modifizierte Aktion durch und sammelt Bildebenen und Blickfangebenen wie ein normaler Spieler.

### FISCHMARKT

Der Meister nimmt 3 Fische und bewegt seinen Marker ein Feld weiter. Zusätzlich werden die obersten 2 Berater vom Nachziehstapel abgeworfen.

### AKADEMIE DER WEISHEIT

Der Meister nimmt 2 Weisheit, wirft einen zufälligen, offen liegenden Berater ab und bewegt seinen Marker ein Feld weiter.

### MONUMENT-BAUSTELLEN

Der Meister nimmt das Monument und bewegt seinen Marker auf der Palast-Fortschrittsleiste ein Feld weiter. Platziere einen weiteren Rohstoff aus dem Vorrat auf die Baustelle.

### ROHSTOFF-VORKOMMEN

Der Meister bewegt seinen Marker ein Feld weiter.

### TEMPEL DER WEISHEIT

Der Meister nimmt 3 Weisheit und platziert einen Marker auf dem Ort (unabhängig von der Größe seiner Würfelgruppe).

## PALAST-MARKT <sup>12</sup>

Der Meister nimmt 3, 4 oder 5 Weisheit, wenn seine Würfelgruppe 2, 3 oder 4 Würfel beinhaltet. Dann platziert er einen Marker auf dem Palastmarkt (unabhängig von der Größe seiner Würfelgruppe).

## EWIGE BRÜCKE (ETERNAL BRIDGE)

Sofern möglich verwendet der Meister Weisheit, um den Wert seines Würfels mindestens auf 4 zu erhöhen. Bei einer 1 verwendet er 2 Weisheit, um den Würfel auf 6 zu erhöhen. Bei einer 2 oder 3 erhöht er den Wert mit 2, bzw. 1 Weisheit auf 4. Zeigt der Würfel eine 4, 5 oder 6, ändert er den Wert nicht. Der Meister nimmt die Fisch- und Weisheitsbelohnungen wie üblich. Alle anderen Belohnungen werden durch 1 Weisheit ersetzt.

## 4. ABSCHLUSS

Verteile einen Würfel entsprechend der Regeln des Mehrspielermodus. Beachte dabei, dass der Meister den zweiten Würfel seiner Farbe zuletzt erhält.

## SPIELEND

Das Spielende wird wie üblich eingeleitet, sobald der Meister oder du 8 Bildebenen gesammelt hat. Der Vollendungspreis wird nach den normalen Regeln vergeben. Der Meister bekommt die üblichen Siegpunkte für seine Bild- und Blickfangebenen, Monumente und Imperialen Siegel. Abhängig von der bei Spielbeginn gewählten Schwierigkeitsstufe bekommt er die folgenden zusätzlichen Siegpunkte:

### > Lehrling

- *Verbleibende Blickpunktmarker:* Falls der Meister auf einer der Fortschrittsleisten weiter vorangekommen ist als du, nimmt er die Blickpunktebene.
- *Sequenzpreis:* Der Sequenzpreis wird nach den normalen Regeln vergeben. Im Falle eines Gleichstands geht er an den Meister.

### > Geselle

- *Verbleibende Blickpunktmarker:* Falls der Meister auf einer der Fortschrittsleisten weiter vorangekommen ist als du, nimmt er die Blickpunktebene.
- *Sequenzpreis:* Wenn deine Sequenz **mindestens eine Länge von 4** hat und länger ist als die Sequenz des Meisters, geht der Preis an dich. Andernfalls geht der Preis an den Meister.
- *Fische und Weisheit:* Der Meister bekommt zunächst 1 Weisheit für **je 3 Fische**. Anschließend bewegt er sich für **je 2 Weisheit** ein Feld auf der Palast-Fortschrittsleiste weiter.
- *Palast-Fortschrittsleiste:* Nun werden die Imperialen Siegel nach den normalen Regeln vergeben. Zusätzlich bekommt der Meister einen Siegpunkt für jedes Feld, das er **weiter als Feld 8** gekommen ist.


### > MEISTER

- *Verbleibende Blickpunktmarker:* Der Meister nimmt je eine Blickfangebene für jeden verbleibenden Blickfangmarker.
- *Sequenzpreis:* Wenn deine Sequenz **mindestens eine Länge von 7** hat und länger ist als die Sequenz des Meisters, geht der Preis an dich. Andernfalls geht der Preis an den Meister.
- *Fische und Weisheit:* Der Meister bekommt zunächst 1 Weisheit für **je 3 Fische**. Anschließend bewegt er sich für **je 2 Weisheit** ein Feld auf der Palast-Fortschrittsleiste weiter.
- *Palast-Fortschrittsleiste:* Nun werden die Imperialen Siegel nach den normalen Regeln vergeben. Zusätzlich bekommt der Meister einen Siegpunkt für jedes Feld, das er **weiter als Feld 5** gekommen ist.

Hast du mehr Siegpunkte als der Meister, gewinnst du. Andernfalls gewinnt der Meister (auch bei Gleichstand).

## MIT ERWEITERUNGEN SPIELEN

### > LABYRINTH UND FLUSSMARKT

Das Solo-Spiel kann sowohl mit dem Labyrinth als auch mit dem Flussmarkt kombiniert werden. Verwende in diesem Fall nicht die Strategie Gleichgewicht .



#### LABYRINTH

Der Meister bewegt sich 1 Schritt auf dem kürzesten Weg in Richtung Zentrum des Labyrinths. Erreicht er das Zentrum, nimmt er die Bildebene und - falls noch verfügbar - den Blickfangmarker. Der Meister zahlt für die Bewegung im Labyrinth keinen Fisch und erhält keine Rohstoffe.

#### FLUSSMARKT

Der Meister legt einen Marker auf das oberste freie Feld der Nachfragekarte und bewegt sich 1 Feld auf der Fortschrittsleiste weiter. Sobald die Karte erfüllt ist, bekommt der Meister genau wie der Spieler Belohnungen oder muss Strafen zahlen. Dabei bekommt oder zahlt er anstelle von 1 Rohstoff 1 Weisheit und anstelle von 1 Berater 2 Weisheit. Im Unterschied zu anderen Orten besucht der Meister den Flussmarkt auch dann, wenn er die Bildebene bereits besitzt.

### > ORTE

Bei der Verwendung des alternativen Fischmarkts  oder  des alternativen Tempels der Weisheit ergeben sich keine Veränderungen für das Solospiel.

#### AKADEMIE DER WEISHEIT





Liegt keine Weisheit in der Sammlung der Akademie, wirft der Meister einen zufälligen Berater aus der Auslage ab und fügt der Sammlung 1 Weisheit aus dem allgemeinen Vorrat hinzu. Andernfalls würfelt er mit einem Würfel.

- Bei 5 oder 6 nimmt der Meister die gesammelte Weisheit und bewegt seinen Marker ein Feld auf der Fortschrittsleiste weiter.
- Bei 1, 2, 3 oder 4 nimmt der Meister 2 Weisheit aus dem Vorrat, wirft einen zufälligen Berater aus der Auslage ab und bewegt seinen Marker ein Feld weiter.

#### PALASTMARKT

Der Meister nimmt die ersten 1, 2 oder 3 Belohnungen aus der folgenden Liste, wenn seine Würfelgruppe 2, 3 oder 4 Würfel umfasst.



Der Meister bewegt seinen Marker auf dem Rohstoffvorkommen mit der höchsten Nummer ein Feld weiter    .



Der Meister nimmt 3 Weisheit und 2 Fische.



Der Meister bewegt sich 1 Schritt auf der Palast-Fortschrittsleiste weiter.

#### EWIGE BRÜCKE (ETERNAL BRIDGE)

Der Meister nimmt jeweils 1 Weisheit anstelle der eigentlich vorgesehenen Belohnung. Die einzige Ausnahme ist das Feld nahe dem Ende der Brücke, das es Spielern erlaubt, ihren Marker auf der Palastfortschrittsleiste weiter zu bewegen. Dieses verwendet der Meister um seinen Marker weiter zu bewegen.

## CREDITS

### > DESIGN

Designer: Steven Aramini  
Solo game design: David Digby

### > DEVELOPMENT

Lead developers: Caezar Al-Jassar & Simon Milburn  
Co-developers: Brett J. Gilbert  
Editors: Simon Milburn & Caezar Al-Jassar

### > ART AND GRAPHIC DESIGN

Board and cover art: Quentin Regnes  
Card art: Jacqui Davies

Painting piece art: Egor Poskryakov  
Icons and graphic design: Tristam Rossin  
Production designer: Florentyna Butler  
Rulebook design: Sebastian Koziner & Magalí Reyes  
Wooden pieces and expansion design: Sebastian Koziner  
Miniature design: Nick Rovakis

### > EDITING AND PLAYTESTING

Rulebook editors: Brett J. Gilbert & Simon Milburn  
Proofreading: Chris Backe  
Gold Playtesters: Liam Millard, Dr. Anuchit Chaiyaboon, Melissa Milar, Mirko Biagi, Olly Pilsworth, and Thirsty Dragon

Silver Playtesters: Dan Cox, Denholm Spurr, David Ellis, Adam J and Jennie Martin (chitsnpieces), colcakes196, Dale Rowe, Daniel, Elijah and Caleb Hill, Dawn, Louise & Stephen Rossiter, Gábor Weszprémy and Anna Eszter Weszprémy-Tóth, Gilad and Shahar Yarnitzky, James & Freyja (Bakinggamingkiwi), Jayne & Hendrik, Joe Lane & Helen Skinner (heplaysheplays), Katharina Mittermair & Clemens Berdich, Martyn Hedges and Bex Hedges, Michał and Marta Drzyzga, Olek, Paul Barrett, Pozman, Spiel troll, Sullivan family, The Glass Die, Phil Underwood, HawkLad and Friends (including Shawn, Ben, Joel).  
German Translation: Friedhelm König

# REGELÜBERSICHT

Das Spiel ist in Runden aufgeteilt, die aus 4 Phasen bestehen. Diese wechseln sich solange ab, bis der erste Spieler 8 Bildebenen gesammelt hat.

> SPIELAUFBAU

Seite 3

## 1 WURF 2 PLAN 3 SPIEL 4 ABSCHLUSS

### 1 WURF Seite 5

Jeder Spieler würfelt alle verfügbaren Würfel. Anschließend wird die Zugreihenfolge angepasst.

### 2 PLAN Seite 5

Jeder gruppiert seine Würfel hinter dem Sichtschirm in eine oder mehrere Gruppen.

### 3 SPIEL Seite 5 - 9

In Zugreihenfolge besucht ihr Orte auf dem Spielplan und führt die zugehörigen Aktionen durch, bis alle Gruppen platziert sind.

### 4 ABSCHLUSS Seite 9

Diese Phase startet, wenn alle Spieler alle ihre Würfelgruppen gesetzt haben. Die nächste Runde wird vorbereitet.

#### SIEGPUNKTE

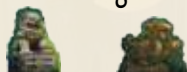
Bildebene



Monument



Blickfangebene



Imperiales Siegel



1 JE:

1 FÜR:

Erster mit 8 Bildebenen  
Längste Sequenz



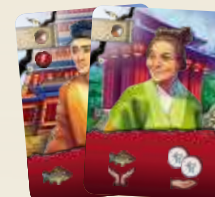
#### > WEISHEIT & FISCHE

Seite 6



#### > BERATER

Seite 11-12



#### > ORTE

Seite 6 **FISCHMARKT** 1

Seite 6 **AKADEMIE DER WEISHEIT** 2

Seite 7 **MONUMENT-BAUSTELLEN** 3 5 8 10

Seite 7 **ROHSTOFF-VORKOMMEN** 4 6 9 11

Seite 8 **TEMPEL DER WEISHEIT** 7

Seite 8 **PALAST-MARKT** 12

Seite 8 **EWIGE BRÜCKE (ETERNAL BRIDGE)**

Seite 9 **IMPERIALE SCHRIFTROLLEN**

#### > EINZELSPIELER

Seite 19-23

#### > ERWEITERUNGEN

**PRIVILEGIEN**

Seite 13-14



**LABYRINTH**

Seite 14



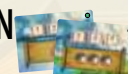
**FLUSSMARKT**

Seite 15-16



**KOMPOSITIONEN**

Seite 16-17



**ORTE**

Seite 17-18

