

KARTEN REICH

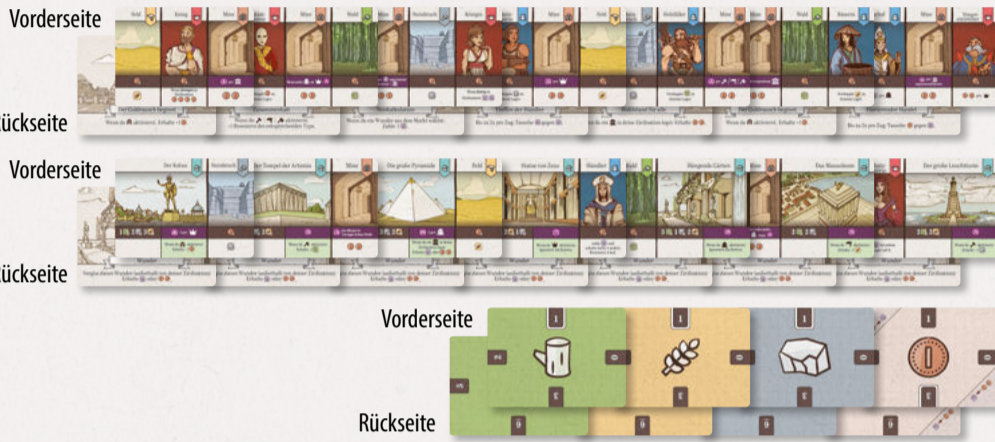
Ein kleines Zivilisationsspiel für 1 weisen Herrscher ab 8 Jahren.

Jede Zivilisation fängt mal klein an – und so auch deine! Doch schon bald floriert die Wirtschaft, zuvor unentdeckte Sektoren werden erschlossen und neue Bürger strömen in dein Reich. Du hast von fremden Ländern gehört, die stolze Wunder errichteten, die die Zeiten überdauern werden. Wird auch deine Zivilisation eines glorreichen Tages Geschichte schreiben?

Spielmaterial

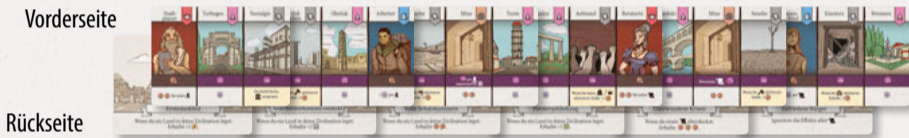
25 Karten, davon:

7 Länder, 7 Wunder, 1 Lager für Münzen, 3 Lager für Ressourcen (Weizen, Holz & Stein), 1 Übersichtskarte



Für die Erweiterung „Missmut & Monumente“:

6 Länder von Missmut & Monumente



Kartenaufbau

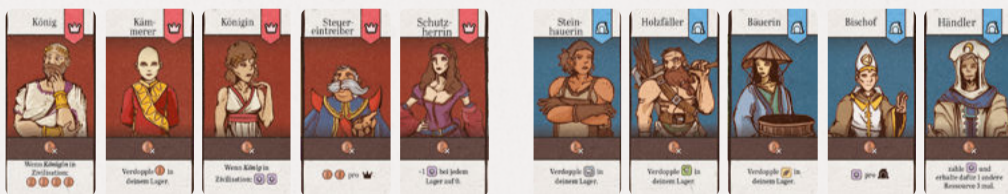
Länder

Jedes Land besteht aus 3 voneinander getrennten Blöcken (ab jetzt „Regionen“). Jede Region enthält entweder eine Mine, einen Bürger oder eine Ressourcenquelle. Auf der Rückseite eines Landes findet ihr immer seinen Effekt.



Bürger

Bürger ist eine Art von Region und es gibt Bürger in 2 Typen: Adel (König) und Pöbel (Bauer). Eine Gruppe von Bürgern beschreibt 1 oder mehr Bürger, deren Regionen angrenzend nebeneinander liegen und aus 1 oder beiden Bürgertypen bestehen.



Wunder

Wunder bestehen immer aus 2 Blöcken: 1 Region und 1 großes Wunder in der Größe von 2 Regionen. Solange ein Wunder in deiner Zivilisation liegt, aktiviert sein Effekt jedes Mal automatisch, wenn dieser ausgelöst wird.



Wichtig: Wunder lösen nie ihren eigenen Effekt aus.



Spielaufbau

- Stapel:** Mische Länder und Wunder **getrennt** voneinander und lege die beiden verdeckten Stapel ab: Erst die Länder links (Länderstapel), dann etwa 4 Karten breit Platz lassen, dann die Wunder rechts davon (Wunderstapel).
- Markt:** Zieh jetzt von jedem der 2 verdeckten Stapel je 2 Karten. Decke sie auf und lege sie zwischen die Stapel. Die Reihenfolge, in der du sie im Markt ablegst, spielt dabei keine Rolle. Lass darüber noch Platz für deine Zivilisation.
- Lager:** Lege die 4 Lager unter dem Markt ab. Drehe (und wende) sie so, dass jeweils folgender Wert sichtbar nach oben zeigt:

Münzen: 3 Weizen: 1 Holz: 1 Stein: 1

Die Lager zeigen jeweils an, wieviel Münzen und Ressourcen dir aktuell zur Verfügung stehen. Jedes Lager ist 2-seitig und kann dadurch alle Werte von 0 bis 7 anzeigen. Der aktuelle Wert ist immer der, der sichtbar oben steht.

Sollte der Wert eines Lagers jemals über 7 steigen, setze ihn stattdessen auf 7.



Spielablauf

Innerhalb von mehreren Zügen legst du Karten in deine Zivilisation und baust diese so Zug für Zug weiter aus. In deinem Zug führst du immer folgende Schritte nacheinander aus:

- Karte vom Markt auswählen (falls Wunder: Ressourcen bezahlen)
- Karte in /oberhalb von Zivilisation legen
- Zu überbauende Regionen aktivieren (optional)
- Karte nach unten schieben
- Markt auffüllen

Danach beginnt ein neuer Zug ihr wieder bei 1.

1. Karte vom Markt auswählen

Zu Beginn deines Zuges musst du immer eine Karte aus dem Markt in deine Zivilisation ausspielen. Kannst du das nicht, endet die Partie sofort.

Entscheidest du dich dabei für ein Wunder, musst du zuvor seine Ressourcen-Kosten in dessen braunen Bereich bezahlen.

2. Karte in /oberhalb von Zivilisation legen

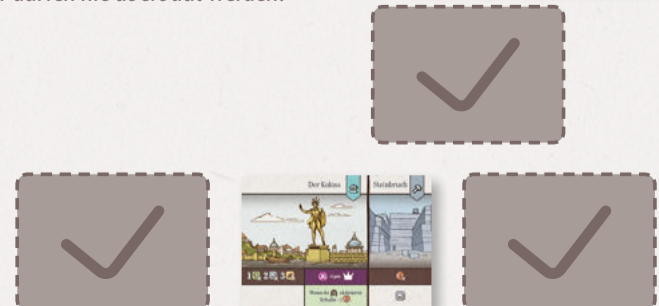
Die 1. Karte deiner Zivilisation legst du einfach über den Markt: Sie begründet deine Zivilisation. Jede darauffolgende Karte darfst du entweder ...

A
... direkt links oder rechts von deiner Zivilisation anbauen
... zu **A**: Baue die Karte links oder rechts an, lege sie angrenzend an deine bisherige Zivilisation an. Sie ist hiermit Teil deiner Zivilisation.

B
... damit 1-3 Regionen deiner Zivilisation überbauen.
... zu **B**: Willst du aber Regionen deiner Zivilisation überbauen, lege die Karte zuerst so oberhalb deiner Zivilisation ab, dass sie genau über den zu überbauenden Regionen liegt.

Oder

Wichtig: Wunder dürfen nie überbaut werden.



Legale Positionen für die 2. Karte in deiner Zivilisation

3. Zu überbauende Regionen aktivieren

Jetzt darfst du alle Regionen, die unterhalb der neuen Karte liegen, in einer Reihenfolge deiner Wahl aktivieren.

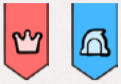
Schließe dabei immer erst die Aktivierung einer Region ab, bevor du die nächste aktivierst.

Es gibt **3 Arten** von Regionen, die du aktivieren kannst:



Ernte: Zahle 1 Münze, um die entsprechende Ressource zu erhalten.

gilt dabei als 1 Ressource deiner Wahl.



Arbeitskraft: Zahle 1 Münze, um den Effekt des Bürgers zu nutzen.



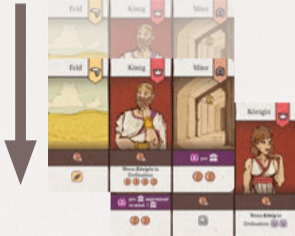
Schürfen: Erhalte 2 Münzen.

Wichtig: Bei der Aktivierung von Regionen ist die neue (darüberliegende) Karte noch nicht Teil deiner Zivilisation. So erhältst du zum Beispiel keine Ressourcen bei der Aktivierung der Königin, wenn der König oberhalb von ihr liegt.

4. Karte nach unten schieben

Nachdem du die zu überdeckenden Regionen aktiviert hast (und auch wenn du sie nur teilweise oder keine von ihnen aktiviert hast), schiebst du die oberhalb liegende Karte so nach unten, dass sie die darunterliegenden Regionen komplett überdeckt.

Überdeckte Regionen zählen nicht mehr zu deiner Zivilisation.



5. Markt auffüllen

Ziehe jetzt 1 Karte von einem Stapel deiner Wahl (Länder- oder Wunderstapel) und lege diese offen in den Markt, so dass wieder 4 Karten hier liegen (wenn möglich).

Freie Aktionen

Einkaufen

Du darfst jederzeit und so oft du willst 2 Münzen abgeben, um dafür 1 Ressource deiner Wahl (Weizen, Holz oder Stein) zu erhalten. Es ist nicht möglich, Ressourcen abzugeben, um Münzen zu erhalten.



Effekt nutzen

Du darfst jederzeit den oben auf dem Länderstapel liegenden Effekt nutzen. Hat dieser eine Bedingung, aktiviert der Effekt natürlich nur wenn diese Bedingung erfüllt ist. Ist der Länderstapel leer, gibt es keinen nutzbaren Landeffekt.



Wunder vergessen

Du darfst jederzeit und so oft du willst Wunder außerhalb deiner Zivilisation (im Markt oder die oberste Karte vom Wunderstapel) in die Schachtel zurücklegen, um dafür 2 Münzen oder 1 Ressource deiner Wahl zu erhalten. Wenn du das nächste Mal den Markt auffüllst, fülle ihn auf 4 Karten auf (wenn möglich).

Spielende

Du bist so lange immer wieder am Zug, bis du entweder ...

... keine Karte mehr in deine Zivilisation legen kannst **oder** ... der Markt leer ist.

Dann endet das Spiel und du **wertest** deine Partie. Du erhältst Punkte für ...

... jede Mine

Beispiel: Hier bekommst du 2 Punkte pro Wunder, welches neben mind. 1 anderem Wunder gebaut wurde.



... jedes Wunder (wenn du dessen Bedingung erfüllst)

Beispiel: Hier bekommst du 10 Punkte und 1 Punkt pro Pöbel in deiner Zivilisation zusätzlich.



... je 3 Gold:

... je 2 Ressourcen beliebiger Art und Kombination:

Diese Summe bestimmt, wie gut du deine Zivilisation aufgebaut hast:

0 – 49	Alles liegt in Trümmern.
50 – 54	Ey, immerhin hast du es versucht
55 – 59	Hier lässt es sich aushalten.
60 – 64	Gut so. Aber da geht noch was!
65 – 69	Welch wahrhaft edle Zivilisation, Höret höret!
70 +	Meister, euer Land wird die Zeit selbst überdauern!

Missmut und Monumente

Jede Zivilisation hat ihre dunklen Epochen und jedes Land hat begnadete Künstler und großartige Architekten. Setze sie ein, um den Krisen entschlossen zu entgegnen.

Änderung im Spiel Aufbau

Entferne vor dem Spiel Aufbau 3 zufällige Ländereien und ersetze sie durch 3 zufällige Ländereien von „Missmut und Monumente“. Lege die übrigen 3 Ländereien von „Missmut und Monumente“ unbenutzt in die Schachtel zurück. Sie werden in dieser Partie nicht genutzt.

Baue dann das Spiel wie im Grundspiel beschrieben auf.

Neue Regeln



Missmut

Solange eine Missmut-Region in deiner Zivilisation liegt, wirkt deren negativer Effekt. Du darfst sie im Laufe der Partie überbauen, was den Effekt stoppt. Doch entscheidest du dich, den Missmut auszuhalten, erhältst du zu Spielende Punkte für jeden Missmut in deiner Zivilisation.



Monumente

Monumente verschönern deine Zivilisation! Überbaust du ein Monument, erhältst du dafür 1 Ressource deiner Wahl. Behältst du das Monument aber, ist es zum Spielende 2 Punkte wert.



Impressum

Autoren: Stefen Aramini & Michael Lee

Illustrationen: Startraphell Talbot

Deutsche Version / V1.0

Grafik: Anna Spies • **Redaktion:** Robin Eckert

Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter

Redaktionsassistent: Marcel Haug



WIR LIEBEN SPIELE

Braucht ihr ein Ersatzteil? Dann verwendet unser Kontaktformular auf frostedgames.de! Habt ihr Regelfragen zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter discord.frostedgames.de vorbei!



© 2025 Frosted Games Spieleverlag GmbH, Rosestr. 24, 95448 Bayreuth, Deutschland, frostedgames.de/kontakt unter der Lizenz von Button Shy. © 2023 Button Shy. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.