

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 2 Arbeiter sowie alle Spielmarker, Städte und Stadtausbauten seiner Farbe. Aus diesem persönlichen Vorrat setzt der Spieler Spielsteine ein bzw. bezahlt Kosten.

Die restlichen Arbeiter und Armeen werden beiseite gelegt. Aus diesem allgemeinen Vorrat erhalten die Spieler im Laufe des Spiels Arbeiter und Armeen in ihren persönlichen Vorrat. Hier hinein werden Spielsteine gelegt, die vom Spielplan entfernt wurden oder mit denen Kosten bezahlt wurden.

Aus dem allgemeinen Vorrat werden für jeden Spieler je 1 Arbeiter in die Boxen *Irrigation* und *Weaving* gelegt.

Die Rohstoffe werden neben dem Spielplan bereit gelegt, jeder Spieler erhält 1 *Wood*, 1 *Metal*, 1 *Tool*, 1 *Oil*, und 1 *Gold* in seinen persönlichen Vorrat

Jeder Spieler setzt einen Spielmarker auf das Feld 0 der *Victory Points* Leiste und einen auf die *Order of Play* Tafel. Die Spielreihenfolge wird zu Spielbeginn zufällig bestimmt.

Der Rundenmarker wird auf Feld 1 gesetzt.

## Der Spielablauf

5 Runden mit je 6 Phasen in folgender Reihenfolge:

### Phase 1: Rohstoffe und Arbeiter nehmen

Jeder Spieler erhält 8 Arbeiter sowie *Grain* und *Wool* entsprechend der Mehrheitsverhältnisse in den Boxen *Irrigation* und *Weaving* (siehe Tabelle). Ein Spieler benötigt mindestens 1 Arbeiter in einer Box, um den jeweilige Rohstoff zu erhalten.

Alle Arbeiter in den Boxen *Scribes* und *Tool Maker* werden in die jeweils linke Hälfte der Boxen geschoben.

- Der Besitzer einer Stadt in **Ur** erhält 1 *Grain*.

### Phase 2: Rückzug (nur in Runden 2 & 4)

Jeder Spieler entfernt:

- je 1 Arbeiter aus jedem nicht-sumerischen Gebiet.
- je 1 Arbeiter aus den Boxen *Scribes* und *Tool Maker*.
- alle Arbeiter aus Dilmun.

Der (die) Spieler mit den meisten Arbeitern in der *Irrigation* Box entfernt alle eigenen Arbeiter bis auf 2 aus dieser Box. Alle anderen Spieler entfernen dort genau so viele eigene Arbeiter bzw. alle eigenen Arbeiter, wenn sie in dieser Box weniger Arbeiter besitzen, als sie entfernen müssen. Die gleiche Prozedur wird für die *Weaving* Box durchgeführt.

### Phase 3: Spieleraktionen

In Spielreihenfolge führt jeder Spieler 1 Aktion seiner Wahl durch. Dies geht solange, bis alle Spieler gepasst haben.

#### *Eine Stadt bauen*

Der Spieler setzt kostenlos 1 Stadt in ein sumerisches Gebiet, das entweder leer ist oder nur eigene Armeen enthält.

Hat ein Spieler bereits alle Städte seiner Farbe gebaut, kann er eine von ihnen vom Spielplan entfernen und neu bauen. Besitzt diese Stadt einen Stadtausbau, kommt dieser in den persönlichen Vorrat des Spielers zurück.

- Baut ein Spieler eine Stadt in **Eridu**, setzt er 1 seiner Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat in die *Tool Makers* Box.
- Baut ein Spieler eine Stadt in **Uruk**, setzt er 1 seiner aus dem allgemeinen Vorrat Arbeiter in die *Scribes* Box.

#### *Arbeiter einsetzen*

Der Spieler zahlt 1 Rohstoff und setzt maximal dem Wert des Rohstoffs entsprechend viele Arbeiter in 1 nicht-sumerisches Gebiet **oder** in 1 der 4 Boxen.

Die Gebiete und Boxen dürfen Arbeiter mehrerer Spieler enthalten, es gibt kein Arbeiterlimit in den Gebieten und Boxen.

**Ausnahme:** In der *Scribes* Box darf jeder Spieler nur maximal 2 Arbeiter besitzen. Setzt ein Spieler dort Arbeiter ein, werden sie in die rechte Hälfte der Box gesetzt.

#### *Die Nutzung der Scribes Box*

Zusätzlich zu dem Platzen der Arbeiter darf der Spieler eigene Arbeiter, die sich in der linken Hälfte der *Scribes* Box befinden, kostenlos in die rechte Hälfte der Box schieben.

Für jeden dieser verschobenen Arbeiter darf der Spieler 1 der folgenden Aktionen durchführen:

- 1 Arbeiter kostenlos in 1 nicht-sumerisches Gebiet oder 1 der 4 Boxen einsetzen.
- 1 bereits eingesetzten Arbeiter kostenlos in ein nicht-sumerisches Gebiet oder 1 der 4 Boxen versetzen - oder in den persönlichen Vorrat zurücknehmen.

Es ist erlaubt:

- keine Arbeiter einzusetzen (also keine Rohstoffe abzugeben) und nur die *Scribes* Box zu nutzen.
- die Arbeiter in der *Scribes* Box selbst in andere Boxen oder nicht-sumerische Gebiete umzusetzen.
- Arbeiter in die linke Hälfte der *Tools* Box zu setzen bzw. sie aus der rechten Hälfte in die linke Hälfte umzusetzen.

#### *Handel treiben*

Die meisten nicht-sumerischen Gebiete zeigen einen oder mehrere Rohstoffe. Die Spieler können diese Rohstoffe durch Handel erwerben, wenn sie Arbeiter in einem solchen Gebiet besitzen **und** sich dort keine gegnerische Armee enthält.

Der Spieler nimmt 1 Einheit des gewünschten Rohstoffs und bezahlt dafür 1 seiner Rohstoffe. Die *Trade* Tabelle zeigt, mit welchen Rohstoffen ein Rohstoff bezahlt werden kann.

Der Spieler darf mehrere Rohstoffe pro Aktion erwerben, auch in verschiedenen Gebieten. Er darf pro Aktion jeden Rohstoff aber nur einmal erwerben und benötigt für jeden Rohstoff, den er erwirbt, 1 Arbeiter in dem betreffenden Gebiet.

- Der Besitzer einer Stadt in **Sippar** darf mit 1 eigenen Arbeiter seiner Wahl 1 Rohstoff zweimal erwerben.

Es ist erlaubt, Rohstoffe zu erwerben und mit ihnen in der gleichen Aktion andere Rohstoffe zu erwerben.

Armeen zählen bei dieser Aktion als Arbeiter! Besitzt der Spieler in einem Gebiet Arbeiter und Armeen, muss er anstatt der Arbeiter die Armeen für den Handel nutzen. Die Arbeiter dürfen nicht handeln!

#### *Die Nutzung der Tool Makers Box*

Zusätzlich zum Handel darf der Spieler eigene Arbeiter, die sich in der linken Hälfte der *Tool Makers* Box befinden, kostenlos in die rechte Hälfte der Box schieben. Für jeden dieser verschobenen Arbeiter darf er 1 *Metal* aus seinem persönlichen Vorrat gegen 1 *Tool* eintauschen.

Es ist erlaubt:

- keine Rohstoffe zu erwerben und nur die *Tool Makers* Box zu nutzen.
- bei der Nutzung der *Tool Makers* Box *Metal* einzutauschen, das man bereits vor dieser Aktion besaß.

#### *Ein Imperium errichten*

Pro Runde können genau 3, in der *Empires* Tafel aufgeführte, Imperien errichtet werden. Jeder Spieler darf pro Runde nur 1 Imperium errichten.

Der Name des Imperiums gibt sein Startgebiet an, die Zahl unter dem Namen gibt die Anzahl seiner Armeen an.

Der Spieler kann ein Imperium errichten, wenn er in dessen Startgebiet mindestens so viele eigene Arbeiter besitzt wie jeder andere Spieler dort - mindestens aber 1 Arbeiter.

Das Errichten eines Imperiums erfolgt in 4 Schritten:

1. Der Spieler erhält die für dieses Imperium angegebene Anzahl Armeen.
2. Der Spieler kann die Anzahl der Armeen auf maximal 20 erhöhen, indem er mit Rohstoffen weitere Armeen kauft. Die *Recource Values* Tabelle zeigt, mit welchen Rohstoffen wie viele Armeen gekauft werden können.
3. Der Spieler kann Rohstoffe einsetzen, um die eigenen Armeen auszurüsten. Setzt er Rohstoffe ein, legt er sie auf sein Feld der Army Equipment Ratings Tafel. Danach platziert er einen seiner Spielmarker - auch wenn er keine Rohstoffe eingesetzt hat. Der Spielmarker wird so platziert, dass der Marker des Spielers, der den höchsten Gesamtwert an Rohstoffen eingesetzt hat, auf Feld A liegt und die anderen Marker mit absteigendem Wert folgen. Bei einem Gleichstand erhält der Spieler den besseren Platz, der seine Rohstoffe zuerst platziert hat. Anhand der Spielmarker ist ersichtlich, wie gut die Armeen in Relation zu einander ausgerüstet sind.
4. Der Spieler entfernt alle eigenen Arbeiter aus dem Startgebiet des Imperiums und setzt dort 1 oder 2 Armeen ein. Die Arbeiter anderer Spieler bleiben in dem Gebiet.
  - *Der Besitzer einer Stadt in **Babylon** erhält in Schritt 1 kostenlos 2 Armeen extra.*

Errichtet der Spieler ein sumerisches Imperium, darf er ein beliebiges sumerisches Gebiet als Startgebiet wählen. Er benötigt dort keine Arbeiter.

Wird ein Imperium errichtet, dessen Startgebiet gegnerische Armeen enthält, müssen diese sofort angegriffen werden (siehe *Ein Imperium vergrößern - Ein Gebiet angreifen*).

Wurde die letzte Armee eines Imperiums auf dem Spielplan eliminiert und der Spieler hat noch Armeen dieses Imperiums vor sich liegen, kann es auf den Spielplan zurückkehren. Dazu muss es wieder in seinem Startgebiet anfangen und ggf. dort befindliche gegnerische Armeen sofort angreifen. Ein sumerisches Imperium kann in einem beliebigen sumerischen Gebiet neu anfangen.

## Ein Imperium vergrößern

Der Spieler darf 1 der folgenden Teilaktionen kostenlos ausführen. Danach darf er weitere Teilaktionen seiner Wahl ausführen, allerdings kostet jede von ihnen 1 Armee.

### Ein Gebiet angreifen

Der Spieler darf 1 Gebiet angreifen, das benachbart zu einem Gebiet mit eigenen Armeen ist. Sind zwei Gebiete durch einen Pfeil verbunden, darf nur ein Pfeilrichtung angegriffen werden.

Befinden sich im angegriffenen Gebiet keine gegnerischen Armeen, setzt der Spieler dort kampfflos 1 Armee ein.

Befinden sich im angegriffenen Gebiet gegnerische Armeen, würfelt der Spieler mit 2 Würfeln und addiert die Augenzahlen. Ist seine Armee besser ausgerüstet als die des Gegners, benötigt er mindestens ein Ergebnis von 5, um 1 gegnerische Armee zu eliminieren und aus dem Gebiet zu entfernen. Ist seine Armee schlechter ausgerüstet, benötigt er mindestens eine 7 um erfolgreich zu sein. Würfelt er zu niedrig, kostet ihn dies 1 Armee. In jedem Fall darf er erneut würfeln, sollte sich eine weitere gegnerische Armee in dem Gebiet befinden.

Der Spieler darf solange würfeln, bis er keine Armeen mehr zur Verfügung hat oder alle gegnerischen Armeen in dem Gebiet eliminiert sind oder er freiwillig aufhört.

Hat der Spieler alle gegnerischen Armeen in dem angegriffenen Gebiet eliminiert, setzt er dort 1 Armee ein. Arbeiter - egal von welchem Spieler - in dem Gebiet bleiben dort.

### Eine Stadt zerstören

Befinden sich Armeen des Spielers in einem Gebiet, das eine gegnerische Stadt enthält, kann er die Stadt zerstören indem er 2 Armeen bezahlt. Der Besitzer der Stadt erhält sie und ggf einen Stadtausbau zurück in seinen persönlichen Vorrat.

- *Besitz der angegriffene Spieler eine Stadt in **Shuruppak** und mindestens eine weitere Stadt, muss der angreifende Spieler 3 Armeen bezahlen anstatt 2.*

### Ein Gebiet verstärken

Der Spieler setzt 1 Armee in ein Gebiet, das genau 1 Armee von ihm enthält.

### Passen

Der Spieler legt einen seiner Spielmarker und beliebig viele seiner Rohstoffe in das *Passed* Feld seiner Farbe. Er kann in dieser Runde keine weiteren Aktionen durchführen.

Hat mindestens ein Spieler gepasst, muss jeder Spieler, der eine Aktion durchführen möchte, vorher einen beliebigen Rohstoff, eine Armee oder einen Arbeiter bezahlen.

## Phase 4: Zugreihenfolge festlegen

Der Spieler, dessen Rohstoffe in seinem *Passed* Feld den höchsten Gesamtwert haben, wird Startspieler der nächsten Runde. Die anderen Spieler folgen mit absteigendem Wert ihrer Rohstoffe. Bei einem Gleichstand bleibt die alte Reihenfolge der am Gleichstand beteiligten Spieler bestehen.

## Phase 5: Siegpunkte

Jeder Spieler erhält 2 Siegpunkte pro Gebiet mit eigenen Armeen.

- *Der Besitzer einer Stadt in **Nippur** erhält 1 Siegpunkt extra für jedes sumerische Gebiet, das eine seiner Armeen enthält.*

In Spielreihenfolge dürfen die Spieler ihre Städte ausbauen. Um eine Stadt auszubauen, legt der Spieler einen Stadtausbau auf die Stadt und zahlt 2 *Wood* plus bis zu 4 verschiedene Luxusgüter. Je mehr Luxusgüter er zahlt, desto mehr Siegpunkte erhält er für den Stadtausbau. Wie viele Siegpunkte es für einen Stadtausbau gibt, zeigt die *Victory Points* Tafel. Die Siegpunkte gibt es nur für die gerade gekauften Stadtausbauten.

Jede Stadt kann nur einen Ausbau haben. In dem Gebiet befindliche Armeen beeinflussen das Ausbauen nicht.

## Phase 6: Rundenende

Alle Armeen werden vom Spielplan entfernt und zusammen mit den vor den Spielern liegenden Armeen und Arbeitern zu den beiseite gelegten Spielsteinen gegeben.

Alle Rohstoffe aus den *Passed* und *Army Equipment* Feldern werden in den Rohstoffvorrat gegeben, jeder Spieler erhält seinen Spielmarker aus seinem *Passed* Feld zurück.

Der Rundenzähler wird ein Feld vorgeschoben.

## Spielende

Nach der 5. Runde werden noch die Siegpunkte aus den Gebieten und Boxen, die Siegpunkte zeigen, verteilt. Der Spieler, der die meisten Arbeiter in einem solchen Gebiet bzw. Box besitzt, erhält die dort gezeigten Siegpunkte. Bei einem Gleichstand erhält niemand diese Siegpunkte.

Der Spieler, der nun die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand ist die Spielreihenfolge entscheidend.