

Eternal Palace (KSR v1.1)

Vorbereitungen

Spielplan

- Preis-Token für Komplettierung, Sequenz und Imperiale Siegel in den Palast legen.
- Monumente zu ihren Orten, dort je 1 Ressource in den Kreis legen (3 Pavillon - Holz, 5 Brücke - Stein, 8 Drachenofen - Kaolin, 10 Edler Ochse - Bronze).
- Berater-Karten nach Spielerzahl sortieren (Karten mit kl. Figur nur bei 4 / 5 Spielern verwenden), mischen. (Spielerzahl + 1) Karten neben Plan in Nähe von Ort „2 Akademie“ offen auslegen.
- Je 1 Dekoration-Token auf letztes Feld der Leisten an den Orten 1, 2, 4, 6, 9, 11, Ewige Brücke (EB) und zu den Orten 7 und 12.

Spieler

- 3 Würfel behalten, 2 auf den Palast legen.
- Je 1 Marker auf erstes Feld der Leisten an den Orten 1, 2, 4, 6, 9, 11, EB und Feld 0 im Palast sowie an zufälliger Stelle auf die Reihenfolgeleiste, übrige Marker bereithalten.
- Jedem Spieler 3 (bei 4 / 5 Spielern 4) Fische, 2 Weisheit und je 1 der 4 Ressourcen geben, alles Material stets für alle sichtbar aufbewahren.

Weisheit und Fische

- **Weisheit:** dient der Manipulation der Würfel unmittelbar vor Einsetzen an einen Ort:
1 Weisheit: +/- 1 Würfelauge
2 Weisheit: Wechsel zwischen 1 und 6
kein Einsatzlimit, solange der Vorrat reicht.
- **Fische:** Pflichtabgabe von x Fischen bei Besuch an einem Ort, wo schon Würfel in x verschiedenen Farben liegen, egal ob eigene oder fremde.
Ausnahme: Schriftrollen

Rundenablauf

- Alle Spieler würfeln ihre Würfel.
Einsatz von Weisheit noch nicht erlaubt!
- Spielerreihenfolge nach aufsteigender Würfelsumme anpassen.
Keine Änderung bei Gleichständen.
- Eigene Würfel hinter Sichtschirm gruppieren zu einzelnen oder mehreren Würfeln.
- Wenn im Spiel: -> **Privilegien** ausspielen
- Gemeinsam alle Sichtschirme entfernen.
- Ein Spieler am Zug (in Spielerreihenfolge) legt eine seiner Würfelgruppen an den Ort der - ggf. vorher mit Weisheit veränderten - Punktsuppe, ggf. Fische abgeben dann (Reihenfolge beliebig):
-> **Ortsaktion spielen**
-> **Bildebenen und Dekorationen**
- Sind alle Würfelgruppen verwendet, prüfen:
- Mindestens ein Spieler hat 8 Bildebenen – ohne Leinwand und Dekorationen -> **Spielende**
- ansonsten -> **nächste Runde vorbereiten**

Ortsaktion spielen

Fischmarkt (1)

Nimm 3 -> **Berater** vom verdeckten Stapel, leg 1 oben verdeckt auf den Stapel zurück und wirf 1 ab. Um den dritten anzustellen, bezahle seine Kosten und erhalte 3 Fische oder gib 3 Fische ab. Ansonsten wirf ihn ab.

Akademie der Weisheit (2)

Nimm 1 offenliegenden -> **Berater**. Bezahle seine Kosten und erhalte 2 Weisheit oder gib 2 Weisheit ab.

Monumente (3, 5, 8, 10)

Bezahle so viele Ressourcen wie im Ring liegen. Leg einen dazu, den Rest in den Vorrat. Erhalte das Monument und mache einen Schritt im Palast. Warst Du bereits in Besitz des Monuments: 1 weiterer Schritt.

Ressourcen (4, 6, 9, 11)

Nimm die angezeigte Anzahl Ressourcen abhängig von der Anzahl der verwendeten Würfel.

Tempel der Weisheit (7)

Erhalte 3 Weisheit. Markiere ein Feld, wenn Du die dort gezeigten Würfel verwendest.
Jeder Spieler kann auf jedem Feld eine Marke haben.

Palastmarkt (12)

Erhalte abhängig von der Anzahl 2 / 3 / 4+ der verwendeten Würfel 3 / 4 / 5 verschiedene der abgebildeten Dinge. Markiere das verwendete Feld.
Jeder Spieler kann auf jedem Feld eine Marke haben.

Ewige Brücke (EB)

darf nur mit individuellem Würfel besucht werden. Gehe mit Marker um seine Augenzahl vor und erhalte alle erreichten oder passierten Boni (Fisch, Weisheit, Ressource, kostenlos einen der offenen Berater).

Imperiale Schriftrollen

Erhalte 2 Fische und 1 Weisheit. Besteht die Gruppe aus mehr als einem Würfel, darfst Du dies auch oder stattdessen 1 Ressource nach Wahl nehmen.

An diesem Ort müssen keine Fische abgegeben werden, wenn dort bereits Würfel liegen.

Bildebenen und Dekorationen

An Orten mit Leisten 1, 2, 4, 6, 9, 11 geht man einen Schritt mit seinem Marker voran und erhält bei Erreichen des letzten Feldes die entsprechende Bildebene. Gilt auch für EB, siehe Ortsaktion.

An Orten mit Monumenten 3, 5, 8, 10 erhält man die Bildebene beim ersten Besuch.

An Orten mit drei Einsetzungsfeldern 7, 12 erhält man die Bildebene beim Platzieren eines zweiten Markers.

Ein Spieler, der als erster eine Bildebene eines Ortes - außer Monument - erhält, entfernt das Dekorationstoken und erhält zusätzlich 1 Dekoration nach Wahl.

Nächste Runde vorbereiten

- Eigene Würfel zurücknehmen.
- Benutzte Berater aktivieren (Karte zurückdrehen).
- Restliche offene Berater ablegen, (Spielerzahl + 1) neue auslegen. Ggf. Ablagestapel neu mischen.
- Wenn noch Würfel im Palast, bei 2 / 3 Spielern einem Spieler, bei 4 / 5 Spielern zwei Spielern je 1 Würfel vom Palast geben.
Dieser geht an den (bzw. die) Spieler, der
 - am wenigsten aktive Würfel im Spiel hat,
 - bei Gleichstand im Palast weiter vorne ist,
 - bei Gleichstand dort zuerst war (Marker unten).

Spielende

Der Spieler, der zuerst 8 Bildebenen erhalten hat, erhält das Preis-Token Komplettierung.

Der Spieler mit der längsten lückenlosen Zahlenfolge von Bildebenen erhält das Preis-Token Sequenz, bei Gleichstand der mit dem höheren Endwert seiner Folge. Bei Gleichstand wird der Preis nicht vergeben.

Der im Palast führende Spieler erhält 3 Imperiale Siegel, der zweite 1 Siegel, bei Gleichstand alle beteiligten Spieler. Bei Gleichstand auf Platz 1 werden keine Siegel für den zweiten Platz vergeben.

Erhalte je 1 SP für

- jede Bildebene,
- jede Dekoration,
- jedes Monument in Deinem Besitz,
- jedes Preis-Token,
- jedes Imperiale Siegel.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt, bei Gleichstand der mit der höchsten alleinigen Bildebene.

Berater

Gibt es in 4 verschiedenen Typen:

Gönner

zeigen ein Blitzsymbol und vergeben sofort und einmalig Fisch, Weisheit, Ressourcen oder Schritte im Palast oder auf bestimmten Leisten.

Alle anderen Berater können einmal pro Spielrunde verwendet werden, dabei Karte auf Seite drehen.

Händler

zeigen Dinge mit einem Pfeil dazwischen. Gib die Dinge links vom Pfeil ab, erhalte die rechts davon.

Diplomaten

zeigen zwei reichende Hände und eine empfangende Hand. Anders als beim Händler Dinge nicht in den Vorrat, sondern an einen der anderen Spieler geben.

Künstler

gibt es in drei Varianten:

- Bei Besuch eines Ortes für Ressourcen: erhalte die angezeigte Ressource zusätzlich.
- Hast Du zu Beginn der Runde allein die niedrigste Punktschritte, erhalte 2 Weisheit.
- Erhalte zu Beginn der Runde für eine Deiner Würfelgruppen aus 2 / 3 / 4 Würfeln 1 Fisch / 1 Ressource / 1 Palastschritt.

Privilegien (optionales Modul)

Die Spielerreihenfolge wird nun zusätzlich durch Privilegien beeinflusst.

Material: 15 Privileg-Token, 4 Berater, 2 Plättchen

Jeder Spieler erhält bei Spielbeginn 1 Privileg. Die Plättchen werden auf den Orten 12 und EB (3. Feld) platziert, um dort Privileg-Token erhalten zu können. Die neuen Berater werden eingemischt.

In der Planungsphase – vor Entfernen der Sichtschirme – kann reihum in Spielerreihenfolge jeder entscheiden, ob er ein Privileg unter seinen Reihenfolge-Marker legen möchte oder nicht.

Anschließend werden die Privilegien in derselben Reihenfolge ausgewertet. Ein Marker mit Privileg wechselt die Position mit dem Marker unmittelbar vor ihm, es sei denn, dieser hat auch ein Privileg, dann blockt es diese Aktion. Alle eingesetzten Privileg-Token gehen zurück in den Vorrat.

Erweiterungs-Module

Labyrinth, Fluss-Markt und Kompositionen können nicht miteinander kombiniert werden. Verwendet im Spiel maximal eine dieser Erweiterungen.

Ort: Labyrinth

empfohlen für 4 / 5 Spieler.

Material: Labyrinth

Vorbereitungen:

1 Dekoration-Token auf Mittelfeld,
Spieler-Marker auf Eingang.

Das Labyrinth kann mit einem einzelnen Würfel besucht werden.

Der Marker zieht einem roten Pfeil folgend zur nächsten Station. Zahle die auf dem Weg gezeigten Fische und erhalte das auf der Station gezeigte Gut.

Ort: Fluss-Markt

empfohlen für 4 / 5 Spieler.

Material: Fluss-Markt, 12 Nachfrage-Karten

Vorbereitungen:

1 Dekoration-Token auf letztes Feld,
Spieler-Marker auf erstes Feld,
Nachfrage-Karten mischen, Stapel verdeckt auf Ort,
oberste Karte aufdecken.

Jede Karte zeigt oben die gleichen 3 Nachfragen:

- 1 beliebige Ressource,
- 1 Kaolin oder Bronze
- 1 Holz oder Stein

Bei 2 / 3 Spielern sind nur die beiden oberen Felder verfügbar, bei 4 / 5 Spielern alle Felder.

Unten ist eine Belohnung (links) und eine Strafe (rechts) abgebildet.

Der Fluss-Markt kann mit einem einzelnen Würfel besucht werden.

Erfülle die Nachfrage eines noch freien Feldes (gib das Gezeigte ab) und lege einen Marker auf das Feld. Auf jedes Feld darf nur ein Marker, ein Spieler kann aber mehrere Felder belegen.

Sind alle verfügbaren Nachfragefelder belegt, erhalte für jeden Deiner Marker die gezeigte Belohnung. Jeder Spieler ohne Marker auf der Karte muss die gezeigte Strafe hinnehmen, also soweit möglich Dinge abgeben oder gar im Palast rückwärts ziehen. Danach gehen die Marker an die Spieler zurück und eine neue Karte wird aufgedeckt.

Kompositionen

Bieten neue wertvolle Ziele zur Erfüllung an.

Material: 12 Komposition-Karten

Vorbereitungen:

Komposition-Karten mischen und (Spieleranzahl) viele offen auslegen. Übrige Karten werden nicht benötigt.

Der erste Spieler, der alle Bildebenen der auf der Karte gezeigten 3 Orte besitzt, erhält die unten gezeigte Belohnung. Die Karte geht aus dem Spiel. Imperiale Siegel sind bei Spielende 1 SP wert, die Karte kann zur Abrechnung aufbewahrt werden.

Locations

Bietet alternative Versionen für Orte des Plans, die beliebig kombiniert werden können.

Material: 5 Location-Plättchen

Vorbereitungen:

Lege die gewünschten Teile geeignet auf den Plan.

Fischmarkt (1)

Nimm 1 -> **Berater** vom verdeckten Stapel. Zahle einmal beliebige Fische, um genauso viele weitere Karten zu ziehen. Entscheide: 1 behalten, 1 oben verdeckt auf den Stapel zurück und Rest abwerfen. Bezahle die Berater-Kosten und erhalte 3 Fische oder gib 3 Fische ab. Ansonsten wirf ihn ab.

Akademie der Weisheit (2)

Nimm alle in der Reserve der Akademie gesammelte Weisheit oder stelle 1 offenliegenden -> **Berater** ein und bezahle seine Kosten, lege ferner 1 Weisheit aus dem Vorrat in die Reserve.

Tempel der Weisheit (7)

Beim Besuch des Tempels kannst Du wählen:

- Erhalte 1 Weisheit.
- Zahle 1 Ressource und erhalte 3 Weisheit.
- Zahle 2 Ressourcen und erhalte 6 Weisheit.

Palastmarkt (12)

Erhalte abhängig von der Anzahl 2 / 3 / 4+ der verwendeten Würfel 1 / 2 / 3 verschiedene der abgebildeten Dinge.

- Zahle 1 Ressource, um am Ort dieser Ressource (4, 6, 9, 11) einen Schritt zu machen.
- 1 Schritt im Palast
- 2 Weisheit + 1 Ressource + 2 Fische
- 1 offener Berater (kostenlos)

Ewige Brücke (EB)

zeigt andere Boni entlang des Weges (Ressourcen, Schritt an Ressource-Ort für eine Ressource, Palast-Schritt)