

Yspahan: Die Basare

Spielvorbereitung

- Die 18 Karten der Yspahan-Erweiterung (violetter Rahmen) werden gemischt. Sie ersetzen die Karten des Grundspiels.

Anmerkung: Manche Karten wurden aus dem Grundspiel übernommen, während andere leicht verändert sind. Entsprechende Erläuterungen finden sich in der Spielregel des Grundspiels.

Sonderregeln

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- Immer wenn ein Spieler den Aufseher bewegen möchte, darf dieser nicht auf demselben Feld stehen bleiben – weder durch das Zahlen von Gold, noch aufgrund des Badehauses.
- Wählt ein Spieler auf dem Würfel-Tableau die Aktion „Karte ziehen“, zieht er **die obersten beiden Karten**, sucht sich eine davon aus und legt die andere offen ab.
- Besitzt ein Spieler die Karawanserei und schickt einen oder mehrere seiner Steine zur Karawane, zieht er immer nur **eine** Karte.

Die neuen Karten



3/5/8 Punkte bekommen, wenn man mindestens 1 Ware in 2/3/4 verschiedenen Stadtvierteln in einem Laden liegen hat.



2 Punkte pro Karte auf der Hand (diese nicht inbegriffen).

Anmerkung: Mit Hilfe dieser Karte kann man nicht mehr als 6 Punkte bekommen.



Den Wert eines Würfels auf dem Würfel-Tableau in einen anderen Wert umändern, der auf dem Tableau **bereits vorhanden** ist.



1 Punkt pro Gebäude, das man gebaut hat.



2 Punkte pro Basar, den man vollendet hat.
Anmerkung: Mit Hilfe dieser Karte kann man nicht mehr als 6 Punkte bekommen.



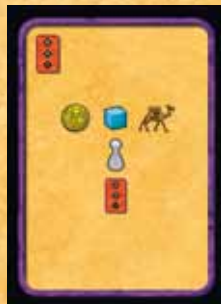
Die Karte aufnehmen, die ein anderer Spieler soeben abgelegt hat.
Anmerkung: Diese Karte wird nicht während des eigenen Zugs gespielt. Bei der aufgenommenen Karte kann es sich um eine nicht gewählte Karte handeln, die bei der Aktion „Karte ziehen“ abgelegt wurde, oder aber um eine ausgespielte Karte.



Bis zu 4 eigene Waren abgeben, die bereits in Läden platziert sind, und 2 Punkte pro Ware erhalten.



Bis zu 4 eigene Waren abgeben, die bereits in Läden platziert sind, und entweder 1 Kamel oder 2 Gold pro Ware erhalten.
Anmerkung: Wer mehrere Waren abgibt, kann sich bei jeder Ware separat entscheiden, ob er Gold oder Kamele haben möchte.



Nachdem jeder Spieler eine Würfelgruppe gewählt hat, eine weitere Aktion ausführen mit einer Würfelgruppe, die noch auf dem Tableau liegt. Wenn keine Würfelgruppe mehr vorhanden ist, kann nur die Aktion „Karte ziehen“ ausgeführt werden.
Anmerkung: Nach dieser zweiten Aktion darf der Spieler kein Gebäude errichten.

Amyitis: Der Palast

Spielvorbereitung

- Der Spielplan *Palast* wird neben die anderen beiden Spielpläne gelegt. Die Markierungssteine der Spieler werden am Beginn der Palast-Leiste platziert (vor das erste Feld). Um den Punktestand anzuzeigen, verwenden die Spieler stattdessen einen ihrer Holzwürfel.
- Die 20 Karten der Amyitis-Erweiterung (orangefarbener Rahmen) werden gemischt. Sie ersetzen die *Gewerbe-Karten* des Grundspiels.

Anmerkung: Wie schon im Grundspiel müssen je nach Spiel-eranzahl einige Karten aus dem Spiel genommen werden.

Sonderregeln

Rekrutierung: Es ist nun möglich, zwei weitere Arbeitskräfte zu rekrutieren: den Höfling und den Adligen.



Höfling: Der Höfling wird nach den Regeln des Grundspiels rekrutiert. Wenn ein Spieler einen Höfling rekrutiert, bekommt er **1 Prestigepunkt** und zieht auf der Palast-Leiste **1 Feld vorwärts**. Ist das Feld, auf dem der Markierungsstein ankommt, belegt, wird er **obendrauf** gesetzt.



Adliger: Anstelle einer *Gewerbe-Karte* kann ein Spieler in seinem Zug auch jederzeit einen Adligen rekrutieren. Hierzu bezahlt er 2 Talente und zieht sofort auf der Palast-Leiste **2 Felder vorwärts**. Ist das Feld, auf dem der Markierungsstein ankommt, belegt, wird er **obendrauf** gesetzt.

Anmerkung: Wählt ein Spieler diese Aktion, entfernt er in seinem Zug keine Gewerbe-Karte aus der Auslage.

Die Palast-Phase: Ab der zweiten Spielrunde bis zum Ende der Partie wird nach der Aufstellung (Phase I) und vor den Aktionen der Spieler (Phase II) der **Palast gewertet**. Zunächst werden alle noch auf dem Palast liegenden Holzwürfel ihren Besitzern zurückgegeben. Dann wählt der Spieler, der auf der Palast-Leiste am weitesten oben steht, **eine** der vier zur Verfügung stehenden Fähigkeiten (siehe Rückseite). Er markiert seine Wahl mit einem seiner Würfel. Danach wählen auch die anderen Spieler gemäß der **Reihenfolge auf der Palast-Leiste** jeweils eine der verbliebenen Fähigkeiten.

Anmerkung: Ist ein Spieler auf der Palast-Leiste noch kein Feld gezogen, darf er keine Fähigkeit wählen.

Gleichstand: Befinden sich mehrere Spieler auf demselben Feld der Palast-Leiste, darf der Spieler, dessen Markierungsstein **oben** liegt, als Erster wählen.

Spiel zu zweit: Beginnend mit dem führenden Spieler auf der Palast-Leiste wählen die Spieler abwechselnd je zwei Fähigkeiten aus.

Fähigkeiten



Startspieler: Wer diese Fähigkeit wählt, wird **sofort** neuer Startspieler (und nimmt sich die *Startspieler-Karte*). In der nächsten Phase ist dieser Spieler nun als Erster an der Reihe. Der Startspielerwechsel am Ende einer Runde entfällt.

Anmerkung: Wurde diese Fähigkeit in einer Runde nicht gewählt hat, wird die Startspieler-Karte an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weitergegeben (selbst wenn dieser noch nicht im Palast vertreten ist).



Prozession: Der Spieler, der diese Fähigkeit aussucht, führt die Prozession am Ende der Runde durch. Die Prozession wird also nicht zwangsläufig vom Spieler rechts vom Startspieler ausgeführt.

Anmerkung: Wenn am Ende der Palast-Phase niemand diese Fähigkeit gewählt hat, führt der rechte Nachbar des Startspielers die Prozession durch (selbst wenn dieser noch nicht im Palast vertreten ist).



Gewerbe: Wer diese Fähigkeit wählt, kann in der nächsten Aktionsphase einmalig anstelle einer ausliegenden *Gewerbe-Karte* die Aktion einer beliebigen Arbeitskraft (mit Ausnahme des Adligen) nutzen. Die gewählte Arbeitskraft muss sich dabei nicht in der Auslage befinden. Diese Rekrutierung kostet den Spieler nichts, er entfernt aber auch keine *Gewerbe-Karte* aus der Auslage.



Niederer Höfling: Der Spieler, der diese Fähigkeit aussucht, zieht auf der Palast-Leiste ein Feld nach vorne und erhält zudem 1 Talent. Ist das Feld, auf dem der Markierungsstein ankommt, belegt, wird dieser **obendrauf** gesetzt. *Anmerkung: Der niedere Höfling bringt im Gegensatz zum Höfling keine Prestigepunkte ein.*

Sylla: caveant consules

Spielvorbereitung

Es werden die 12 Karten der Sylla-Erweiterung (gelber Rahmen) verwendet. Die beiden neuen Ereignisse werden unter die Ereigniskarten des Grundspiels gemischt, die neuen Bauvorhaben unter die Bauvorhabenkarten. Die beiden neuen Charaktere werden den Charakterkarten des Grundspiels zugefügt. Dann wird das Spiel wie üblich vorbereitet. Nachdem die Bauvorhaben gemischt worden sind, werden anstatt einem **zwei** Bauvorhaben offen aus dem Spiel genommen.

Anmerkung: Die Karte „Erster Konsul“ aus dieser Erweiterung wird als Startspieler-Karte verwendet.

Sonderregeln

Gladiator: Während Phase IV (Einkommen) erhält der Spieler **1 Prestigepunkt** für jeden nicht umgedrehten Gladiator in seiner Auslage.

Außerdem zählt der Gladiator **während einer Krise dieser Art** (Phase VII) **als Spielstein Muße**. Das gilt auch dann, wenn der Gladiator auf die Seite gedreht wurde.



Philosoph: Zu Beginn der Phase IV (Einkommen) kann der Spieler jeden nicht umgedrehten Philosophen in seiner Auslage einer anderen seiner sichtbaren, nicht umgedrehten Charakterkarten zuordnen. Dadurch wird die Fähigkeit dieses Charakters bis zum Ende der Runde verdoppelt. Ein Händler bringt 2 Denar ein, ein Konsul verschafft 2 Stimmen für das nächste Bauvorhaben, ein Gladiator verschafft dem Spieler 2 Prestigepunkte und zählt als 2 Spielsteine Muße während der Krise. Eine Vestalin und ein Legionär dürfen 2 Quader auf Ereigniskarten platzieren, allerdings müssen diese Quader jeweils zusammen auf dieselbe Karte gesetzt werden.

Anmerkung: Der Philosoph hat keine Auswirkung auf Sklaven oder andere Philosophen. Es ist nicht möglich, mehrere Philosophen derselben Karte zuzuordnen.

Forum Romanum: Der Spieler mit den meisten Stimmen erhält 1 *Res publica*-Spielstein jeder Art. Der Zweitplatzierte bekommt 1 *Res publica*-Spielstein seiner Wahl. Spenden an die Plebejer: Der Spieler erhält 2 Prestigepunkte für jeweils 3 Stimmen.



Erdbeben: Jeder Spieler dreht eine seiner Vestalinnen um, so dass sie nun verdeckt liegt. Dieser Charakter hat keine Auswirkung, solange das Ereignis *Erdbeben* im Spiel ist. Sobald das Ereignis aus dem Spiel genommen worden ist, werden alle betroffenen Charakterkarten wieder aufgedeckt.



Militärische Niederlage: Jeder Spieler verdeckt einen seiner Legionäre. Dieser Charakter hat keine Auswirkung, solange das Ereignis *Militärische Niederlage* im Spiel ist. Sobald das Ereignis aus dem Spiel genommen worden ist, werden alle betroffenen Charakterkarten wieder aufgedeckt.

Caylus Magna Carta: Die Gunst

Spielmaterial

Für eine Partie zu fünft:

- 12 Basiskarten für den violetten Spieler
- 4 violette Arbeiter
- 1 violetter Markierungsstein
- 1 Brückenkarte für 5 Spieler

Erweiterung:

- 1 Spielplan *Gunst*
- 5 Turnierkarten (1 pro Spieler)
- 23 Ressourcenkarten
- 7 Prestigegebäude
- 2 neutrale Gebäude *Turnier* und *Bank*
- 20 Markierungssteine (4 pro Spieler)

Partie zu fünft

Es wird das in dieser Erweiterung enthaltene Material für den fünften, violetten Spieler benötigt, mit Ausnahme der Turnierkarte. Die neue Brückenkarte wird auf den Tisch gelegt. Der Aufbau entspricht der Partie für vier Personen. Die Partie zu fünft kann gemäß den beiden Regelvarianten des Grundspiels oder mit den Regeln dieser Erweiterung gespielt werden.

Spielvorbereitung Erweiterung

- Der Spielplan *Gunst* wird neben die Spielfläche gelegt. Jeder Spieler platziert einen seiner Markierungssteine am Beginn der Prestigeleiste (oberes Liliensymbol) und drei Markierungssteine am Start der Gunsttabelle (unteres Liliensymbol).
- Die Ressourcenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Die neuen Prestigegebäude werden offen ausgelegt. Die Prestigegebäude des Grundspiels werden nicht benötigt.
- Neben die neutralen Gebäude des Grundspiels wird das neutrale Gebäude *Turnier* an das Ende der Straße gelegt (neben den Hausierer). Der Vogt wird auf den Hausierer platziert.

Sonderregeln

Neutrales Gebäude *Bank*:

Am Ende der Runde, in der das letzte Prestigeplättchen *Bergfried* (4 PP) von einem Spieler gebaut oder aus dem Spiel entfernt worden ist, wird die neutrale *Bank* als letztes Gebäude an das Ende der Straße gelegt. Während der folgenden Runden wird es genau wie alle anderen neutralen Gebäude behandelt.

Neue Prestigegebäude:

Auf einigen der Prestigegebäude sind ein oder zwei Liliensymbole abgebildet. Wenn ein Spieler eines dieser Gebäude errichtet, bekommt er sofort 1 Gunst (siehe Rückseite) pro Symbol, das auf dem Prestigegebäude zu sehen ist.

Phase 4 (Auswirkungen der Gebäude):

Neutrales Gebäude *Bank*: Der Spieler, dessen Arbeiter auf der Bank steht, kann 1 Denar zahlen und sich dafür 1 Gold nehmen, wenn die Bank aktiviert wird.

Neutrales Gebäude *Turnier*: Der Spieler, dessen Arbeiter auf dem Turnier steht, bekommt 1 Gunst (siehe Rückseite) für 1 Denar, wenn das Turnier aktiviert wird.

Turnier: Der Spieler, dessen Arbeiter auf dem Turnier steht, erhält 1 Gunst (siehe Rückseite), wenn das Turnier aktiviert wird. Der Eigentümer des Turniers bekommt 1 Denar.

Phase 5 (Das Schloss):

Der Spieler, der in dieser Phase die meisten Materialbündel abgeliefert hat, bekommt 1 Gunst (siehe Rückseite) statt 1 Gold. Im Falle eines Gleichstands erhält derjenige von ihnen die Gunst, der als Erster diese Anzahl an Bündeln angeboten hat.

Gunst

Erhält ein Spieler eine Gunst, muss er eine der folgenden Möglichkeiten wählen:

Eine Ressourcenkarte ziehen: Der Spieler zieht die oberste Ressourcenkarte vom Stapel und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Im weiteren Verlauf der Partie kann er sie **einmalig als 1 Rohstoffwürfel** der auf der Karte angegebenen Ressource verwenden.

Anmerkung: Einige Ressourcenkarten erlauben es dem Spieler, sich 1 Gold zu nehmen, wenn er 1 Denar in die Bank zahlt. Jeder Spieler darf beliebig viele Ressourcenkarten auf der Hand haben.

Fortschritt auf der Prestigeleiste: Der Spieler zieht seinen Markierungsstein ein Feld auf der Prestigeleiste des *Gunst*-Spielplans vorwärts. Am Ende der Partie erhält der Spieler Prestigepunkte entsprechend seiner Position auf dieser Leiste.

Anmerkung: Es ist nicht möglich, auf dieser Leiste mehr als 15 Punkte zu erhalten.

Eine Fähigkeit erhalten: Der Spieler zieht einen seiner drei Markierungssteine auf der Gunsttabelle vorwärts. Er kann nun die Fähigkeit nutzen, die auf dem entsprechenden Feld abgebildet ist, solange sich einer seiner Steine dort befindet.

Anmerkung: Vorwärtsziehen mit einem Stein ist entweder innerhalb der gleichen Stufe möglich, oder aber um genau eine Stufe nach oben (von 0 nach I, von I nach II, von II nach III). Kein Spieler darf mehrere Markierungssteine auf demselben Feld stehen haben.

Stufe I



In Phase 1 (Einkommen) kann der Spieler entscheiden, ob er **einen** seiner Arbeiter für die gesamte Runde aus dem Spiel nimmt, um **zusätzlich 1 Denar** zu erhalten.



In Phase 3 (Vogt bewegen) kann der Spieler den Vogt **bis zu 2 Karten weit** bewegen, ohne dafür zahlen zu müssen. Er darf 1 Denar abgeben, um den Vogt bis zu 3 Karten weit zu ziehen. Eine noch größere Zugweite ist nicht möglich.

Stufe II



In Phase 1 (Einkommen) kann der Spieler **eine** Ressourcenkarte ziehen und sie sich ansehen. Für **1 Denar** darf er sie behalten, ansonsten legt er die Karte ab.



Baut der Spieler ein Gebäude aus seiner Hand, kann er **1 Arbeiter** für die Dauer dieser Runde aus dem Spiel nehmen, um dafür **1 beliebigen Rohstoff weniger** zahlen zu müssen.

Stufe III



In Phase 1 (Einkommen) kann der Spieler **1 Denar** bezahlen, um **1 Feld auf der Prestigeleiste** vorwärts zu ziehen.



Aktiviert der Spieler ein eigenes Gebäude, profitiert er sowohl vom Effekt für den Besitzer des Arbeiters, als auch von der Auswirkung, die dem Besitzer des Gebäudes zugute kommt.