

After the FLOOD



„After the Flood“ (Nach der Flut) spielt im Land der Sumerer, zu Anbeginn der Zivilisation. Das Spiel handelt im Zeitraum von 2500 v. Chr. bis 1100 v. Chr., als Landbewässerung große Getreideernten ermöglichte und damit den für das Wachstum der ersten Städte nötigen Nahrungsmittelüberschuss. Das einzige andere Erzeugnis von Sumer außer Getreide war Wolle, woraus Kleidung gewoben wurde. Sumerische Händler unternahmen weite Reisen um Holz, Kupfer, Zinn und Luxusgüter wie Gold und Lapislazuli einzutauschen. Geschickte Handwerker fertigten aus Kupfer und Zinn gute Bronzewerkzeuge, die damals sehr gefragt waren. Sumer war zu der Zeit die technisch fortschrittlichste Zivilisation. Von vielen Feinden umgeben, erlebten die Sumerer zahlreiche Invasionen. Die neuen Herrscher passten sich nach und nach dem sumerischen Stil an und wurden genau so zivilisiert wie das von ihnen eroberte Volk.

Der Name des Spiels geht auf den Ausdruck zurück, den die Sumerer der Zeit ab 2500 v. Chr. gaben, der eine massive Überflutung vorangegangen war (vielleicht, oder vielleicht auch nicht, war das die biblische Flut).

„After the Flood“ ist speziell für drei Spieler konzipiert. Eine Partie wird etwa zwei bis drei Stunden dauern.

Überblick

Die Spieler repräsentieren weder eine Stadt noch eine Gruppe von Leuten, sondern müssen in der Rolle eines Sumerers wirtschaften, indem sie Weizen und anderes Getreide gegen Holz, Metall und andere Rohstoffe eintauschen. Je erfolgreicher sie sind, desto größer werden ihre Städte. Außerdem übernehmen sie die Kontrolle über die verschiedenen Reiche, die in dieser Zeit aufstiegen und wieder zerfielen.

„After the Flood“ geht über fünf Spielrunden, jede umfasst einen Zeitraum von etwa dreihundertfünfzig Jahren. Jede Spielrunde besteht aus sechs Phasen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten zum Schluss des Spiels ist Spielsieger. Siegpunkte gewinnen die Spieler durch Kontrolle von Gebieten und Wachstum von Städten.

Erste Phase: Rohstoffe und Arbeiter sammeln. Die Spieler erhalten Getreide und Textil (Rohstoffquader) je nach Anzahl ihrer Arbeiter auf den Bewässerungs- und Webereifeldern, außerdem bekommen sie bis zu acht Arbeiter.

Zweite Phase: Niedergang. Diese Phase entfällt in der ersten, dritten und fünften Spielrunde. Wenn sie stattfindet, hat sie einen Verlust von Arbeitern zur Folge.

Dritte Phase: Spieleraktionen. Dies ist das Herzstück des Spiels. Es gibt eine unbestimmte Anzahl von Aktionsrunden. In jeder Aktionsrunde führt jeder Spieler genau eine Aktion aus. Diese Phase endet, wenn alle Spieler gepasst haben.

Folgende Aktionen sind möglich:

Stadt bauen – der Spieler kann eine neue Stadt bauen.

Arbeiter einsetzen – durch Abgabe eines Rohstoffes kann der Spieler Arbeiter einsetzen, entweder in einem nicht-sumerischen Gebiet oder in einem Arbeitsfeld.

Handeln – der Spieler kann in allen Gebieten handeln, in denen er eigene Händler hat.

Reich gründen – der Spieler kann die Kontrolle eines der drei Reiche übernehmen, die in jeder Spielrunde verfügbar sind. Wer ein Reich gründet, erhält dafür auch Armeen und muss entscheiden, wie gut er seine Armeen ausrüsten will.

Reich vergrößern – der Spieler dringt mit seinen Armeen in andere Länder ein.

Passen – wer passt, kann keine weiteren Aktionen mehr ausführen. Die anderen Spieler müssen aber eine Gelegenheitszahlung leisten, falls sie noch weitere Aktionen ausführen wollen.

Vierte Phase: Spielerreihenfolge. Die Reihenfolge der Spieler für die nächste Spielrunde wird anhand der Rohstoffe ermittelt, die sie beim Passen ausgegeben hatten.

Fünfte Phase: Siegpunkte. Die Spieler erhalten Siegpunkte für Gebiete unter ihrer Kontrolle und für das Wachstum von Städten, wofür Holz erforderlich ist und möglichst auch Luxusgüter.

Sechste Phase: Ende der Spielrunde. Die Spieler müssen alle ihre Armeen vom Spielplan nehmen und alle Armeen und Arbeiter aus eigenem Vorrat abgeben. Der Spielrundenmarker wird weiter gesetzt und die nächste Spielrunde beginnt.

In „After the Flood“ gibt es kein Geld, da es zu dieser Zeit noch kein Münzwesen gab, so wie wir es kennen. Stattdessen gibt es acht verschiedene Rohstoffe mit unterschiedlichen Werten, wie in untenstehender Tabelle angegeben.

Diese Rohstoffe dienen im Spiel dem Zweck zu handeln, zusätzliche Armeen anzuwerben, Arbeiter einzusetzen, die Qualität der Armeen zu beeinflussen und für die Spielerreihenfolge zu bieten.

	Grain		1
	Wood		2
	Metal		2
	Textiles		2
	Tools		3
	Oils		3
	Gold		4
	Lapis Lazuli		5

Spielmaterial



Stadt
4 pro Spieler



Stadtvergrößerung
4 pro Spieler



Arbeiter
25 pro Spieler



Armee
20 pro Spieler



Spielermarker
5 pro Spieler



1 Rundenmarker



2 Würfel

Rohstoffquader und -scheiben



22 Getreidequader



12 Holzquader



15 Textilquader



12 Metallquader



7 Ölscheiben



7 Goldscheiben



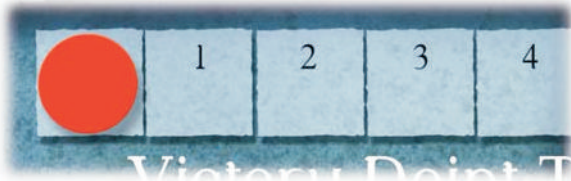
7 Lapislazuli

Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt einen Satz Spielsteine einer Farbe, bestehend aus vier Städten, vier Stadtvergrößerungen und fünf Spielermarkern.



Jeder Spieler legt einen seiner Spielermarker auf das Feld „0“ der Siegpunktleiste.



Auf beliebige Weise wird die Spielerreihenfolge bestimmt und mit Spielermarkern auf der Reihenfolgeanzeige markiert.



Die drei übrigen Spielermarker jedes Spielers dienen zur Markierung eines gegründeten Reiches, der Ausrüstung der Armee und wenn ein Spieler passt.

Die Spieler sollten jeweils einen ihrer Marker in die Nähe der Anzeige zu gründender Reiche legen und einen in die Nähe der Qualitätsanzeige für Armeeausrüstung. Den letzten hält jeder Spieler zurück und benutzt ihn, wenn er passt.

Alle Armeen und Arbeiter werden neben dem Spielplan als zunächst nicht verfügbarer Vorrat (ab jetzt allgemeiner Vorrat genannt) bereit gelegt. In jeder Spielrunde werden davon zu bestimmten Zeitpunkten Arbeiter und Armeen genommen.

Jeder Spieler setzt je einen Arbeiter auf das Arbeitsfeld für Bewässerung und Weberei.

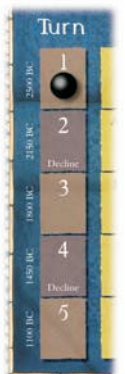


Jeder Spieler erhält ein Holz, ein Metall, ein Werkzeug, ein Öl, ein Gold und zwei seiner Arbeiter. [Die Rohstoffbezeichnung soll genügen, -quader und -scheiben lassen wir der Einfachheit halber meist weg.]

Die übrigen Rohstoffe werden als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereit gelegt.



Der Rundenmarker wird auf Feld 1 der Spielrundenanzeige gesetzt.



Der Spielplan

Siegpunkteleiste

Qualitätsanzeige für Armeeausrüstung

Rohstoffwerte

Handelstabelle

Spielübersicht

Ablage für "Passen"

Produktionstabelle für Getreide und Textilien

Arbeitsfelder

Arbeiter bei der Bewässerung zählen für die Getreideproduktion.

Arbeiter in der Weberei zählen für die Textilproduktion.

Arbeiter in Schreibstuben ermöglichen es, andere Arbeiter zu versetzen.

Arbeiter bei Werkzeugmachern ermöglichen es, Metallquader zu Werkzeugscheiben zu verarbeiten.

Spielrundenanzeige und zu gründende Reiche

Siegpunktabelle

Reihenfolgeanzeige

Turn	Empire 1	Empire 2	Empire 3
1	Hittites 10	Mittani 8	Assyria 3
2	Amorites 10	Sippur 5	Assyria 5
3	Mittani 10	Egypt 5	Assyria 3
4	Hittites 10	Amorites 10	Egypt 10
5	Elam 8	Assyria 12	Chaldeans 8

Nicht-Sumerergebiet

Amorites

Dieses Reich wird hier gegründet.

10
Turn 2

Anzahl der Armeen des Reiches und Spielrunde, in welcher das Reich gegründet werden kann.

Rohstoffe, die eingetauscht werden können.

3 vps

4 vps

Siegpunkte zum Spielende.

Sumerergebiet

Sippur

You can trade for one extra resource

Sonderregel für den Spieler, der eine Stadt in diesem Gebiet hat.

Der Spielablauf

Das Spiel geht über fünf Spielrunden, in jeder Spielrunde werden die folgenden Phasen in dieser Reihenfolge durchlaufen:

1. Rohstoffe und Arbeiter sammeln
2. Niedergang
3. Spieleraktionen
4. Spielerreihenfolge
5. Siegpunkte
6. Ende der Spielrunde

Phase Eins: Rohstoffe und Arbeiter sammeln

Sumer produzierte Getreide und Textilien aus Wolle. Die Getreideproduktion hing von der Instandhaltung der Bewässerungskanäle ab, das Wasser wurde hauptsächlich von den Flüssen Euphrat und Tigris geliefert. Die sumerischen Frauen verbrachten einen großen Teil ihrer Zeit mit Spinnen und Weben. Die Menge Getreide und Textil, die jeder Spieler nimmt, hängt von der relativen Anzahl ihrer Arbeiter im Bewässerungsfeld bzw. Webereifeld ab. Um zu ermitteln, wie viel Getreide jeder Spieler erhält, wird eine Rangfolge anhand der Anzahl ihrer Arbeiter im Bewässerungsfeld erstellt. Neben der entsprechenden Reihe der Rangfolge ist auf der Produktionstabelle abzulesen, wie viel Getreide die einzelnen Spieler aus dem allgemeinen Vorrat erhalten. Auf gleiche Weise wird anhand der Anzahl der Arbeiter im Webereifeld ermittelt, wer wie viel Textil erhält.



Position		Grain			Textile		
1st	1st	5	5	5	3	3	3
1st	2nd	0	0	4	3	3	2
1st	2nd	0	4	4	3	2	2
1st	2nd	0	4	3	3	2	1

BEISPIEL Die Rangfolge für Getreide ist erster, zweiter, zweiter, wobei Rot erster ist und Grün und Lila beide zweiter. Rot nimmt 6 Getreide, Grün und Lila jeweils 4.

Die Rangfolge für Textil ist erster, erster, zweiter, wobei Grün und Lila beide erste sind und Rot zweiter. Grün und Lila nehmen jeder drei Textil, Rot nimmt zwei.

Um Rohstoffe zu erhalten, muss ein Spieler mindestens einen Arbeiter in dem entsprechenden Arbeitsfeld haben, wer z. B. keinen Arbeiter in der Weberei hat, kann auch kein Textil bekommen.

Jeder Spieler nimmt außerdem acht seiner Arbeiter aus dem neben dem Spielplan liegenden allgemeinen Vorrat und legt sie vor sich auf den Spieltisch, wo sie nun seinen eigenen, verfügbaren Vorrat bilden. Das heißt, dass jeder Spieler in der ersten Spielrunde insgesamt zehn Arbeiter einsetzen kann und bis zu acht in jeder folgenden. Diese Anzahl bildet das obere Limit, d. h. falls er nicht mehr genügend Arbeiter im zunächst nicht verfügbaren Vorrat hat, kann ein Spieler auch nicht das volle ihm zustehende Kontingent nehmen. Eine Mindermenge kann später in der Spielrunde auch nicht mehr ausgeglichen werden. Die Spieler müssen in diesem Schritt darauf achten, dass alle ihre Arbeiter in den Schreibstuben und bei den Werkzeugmachern im linken Teil der Felder sind, damit sie zur Verfügung stehen, um zu arbeiten.

Wenn Arbeiter in den Schreibstuben und bei den Werkzeugmachern ihre Tätigkeit verrichten, werden sie in den rechten Teil der Felder verschoben, d. h. sie können jeweils nur einmal pro Spielrunde benutzt werden. Zu Beginn jeder neuen Spielrunde werden sie auf den linken Teil der Felder geschoben, so dass sie wieder benutzt werden können.



Phase Zwei: Niedergang

„After the Flood“ spielt über einen Zeitraum von fünfzehnhundert Jahren. Der Lauf von Euphrat und Tigris ändert sich während dessen ständig und hat den Niedergang von Städten und Zivilisationen zur Folge.

Die Phase Niedergang findet nur in der zweiten und vierten Spielrunde statt, wie auf der Spielrundenanzeige zu sehen. Während eines Niedergangs passiert folgendes:

Alle Arbeiter werden aus dem Gebiet Dilmun entfernt. Jeder Spieler nimmt einen seiner Arbeiter aus jedem Nicht-Sumerer Gebiet.

Der oder die Spieler mit den meisten Arbeitern im Bewässerungsfeld nimmt bzw. nehmen dort alle ihre Arbeiter bis auf zwei heraus. Die anderen Spieler müssen dann dieselbe Anzahl ihrer Arbeiter entfernen, was dazu führen kann, dass ein Spieler alle seine Arbeiter aus dem Feld nehmen muss. (Wer nur weniger Arbeiter dort hat, als er entfernen müsste, entfernt nur die vorhandenen, und nicht noch weitere aus seinem Vorrat.)

Die gleiche Prozedur wird anschließend für das Webereifeld ausgeführt.

BEISPIEL Spieler Rot hat mit vier Arbeitern die meisten im Bewässerungsfeld. Er reduziert seine Arbeiter dort bis auf zwei, d. h. er muss zwei heraus nehmen. Lila und Grün müssen nun ebenfalls jeweils 2 ihrer Arbeiter dort entfernen. Grün hat dort nur einen Arbeiter, verliert diesen also.

Im Webereifeld haben Lila und Grün mit je zwei Arbeitern die meisten, müssen aber keine entfernen, da ja zwei im Feld verbleiben. Demzufolge muss auch Rot keinen Arbeiter aus dem Feld nehmen.

Jeder Spieler muss einen seiner Arbeiter aus den Schreibstuben entfernen.

Jeder Spieler muss einen seiner Arbeiter von den Werkzeugmachern entfernen.

Alle in dieser Phase vom Spielplan entfernten Arbeiter werden in den allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan zurück gelegt.

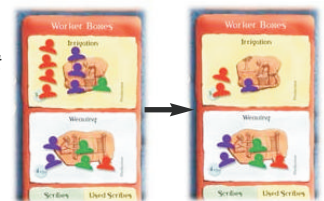
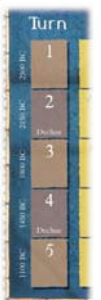
Phase Drei: Spieleraktionen

Dies ist die längste und wichtigste Phase jeder Spielrunde. Alle Spieler haben Gelegenheit, Städte zu bauen, Arbeiter einzusetzen, zu handeln, Reiche zu gründen und Reiche zu vergrößern.

In Reihenfolge laut Reihenfolgeanzeige muss jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, genau eine Aktion ausführen. Das geht so lange reihum, bis alle Spieler gepasst haben. Die Anzahl dieser Aktionsrunden ist nicht begrenzt, jeder Spieler kann im Prinzip so viele Aktionen ausführen wie er möchte, aber jedes Mal, wenn er an der Reihe ist, nur eine.

Folgende Aktionen stehen zur Auswahl:

- Stadt bauen
- Arbeiter einsetzen
- Handeln
- Reich gründen
- Reich vergrößern
- Passen



Die gewählte Aktion eines Spielers hat keinen Einfluss darauf, welche Aktionen er in den weiteren Aktionsrunden wählen kann, d. h. Aktionen können während der Aktionsrunde beliebig wiederholt werden. Wer an der Reihe ist und noch nicht gepasst hat, muss einfach eine dieser Aktionen wählen und ausführen.

Diese Phase endet, nachdem alle Spieler gepasst haben.

Sobald ein Spieler gepasst hat, müssen die anderen „etwas“ zahlen, um eine Aktion auszuführen, außer sie passen selber auch. „Etwas“ kann ein Arbeiter sein, eine Armee oder ein Rohstoff. Weitere Einzelheiten werden weiter unten genannt.

AKTION Stadt bauen

Es ist unmöglich zu wissen, wann und wo die ersten Städte entstanden. Aber soweit bekannt, geschah das vermutlich in Sumer, möglicherweise als Folge der organisatorischen Maßnahmen, die zum Bau und zur Instandhaltung der Bewässerungskanäle erforderlich waren.

Wer diese Aktion wählt, kann eine seiner Städte in ein Sumerergebiet seiner Wahl setzen, allerdings muss das Gebiet leer sein oder darf nur eigene Armee enthalten. In jedem Gebiet kann immer nur genau eine Stadt sein. Der Spieler kann seine Stadt nicht in ein Gebiet mit fremder Armee setzen. Eine Stadt kann nie in einem Nicht-Sumerergebiet gebaut werden.

Falls ein Spieler bereits alle seine Städte gebaut hat, reißt er, wenn er diese Aktion wählt, eine davon wieder ab, zusammen mit eventuell vorhandener Stadtvergrößerung. Dann muss er die Stadt in einem anderen Gebiet wieder aufbauen, aber ohne Stadtvergrößerung, die er wieder an sich nimmt.

In sieben der neun Sumerergebiete gelten Sonderregeln. Es empfiehlt sich, diese Sonderregeln genau zu studieren um so besser entscheiden zu können, wo man bauen will. Diese Sonderregeln werden auf Seite 11 erklärt.

BEISPIEL Rot möchte eine Stadt bauen. Von den drei rechts abgebildeten Gebieten kann er nur in Ur bauen. In Eridu kann er nicht bauen, weil dort bereits eine grüne Stadt ist, und in Lagash nicht, weil dort eine lilafarbene Armee steht. Lila ist der einzige Spieler, der aktuell in Lagash eine Stadt bauen könnte.



AKTION Arbeiter einsetzen

Die Menschen können sich nur dann verschiedenen Beschäftigungen zuwenden, wenn es Nahrung im Überfluss gibt. Zu Beginn jeder Spielrunde steht jedem Spieler ein gewisses Kontingent an Arbeitern zur Verfügung, die er einsetzen kann (zehn in der ersten Spielrunde, jeweils bis zu acht in den folgenden). Wer diese Aktion wählt, zahlt einen Rohstoff (Quader oder Scheibe) und setzt dafür maximal so viele eigene Arbeiter ein, wie es dem Rohstoffwert entspricht. Jeder Rohstoff hat einen bestimmten Wert, der auf der Rohstofftabelle abzulesen ist.

Arbeiter können in jedes Nicht-Sumerergebiet oder in jedes der vier Arbeitsfelder gesetzt werden. Wer einen Rohstoff zahlt um Arbeiter einzusetzen, muss alle diese Arbeiter zusammen in ein einziges Gebiet bzw. Feld setzen. Man kann weniger Arbeiter einsetzen, als der Wert des Rohstoffes es zulässt.

Die Gesamtanzahl Arbeiter in einem Nicht-Sumererfeld ist unbegrenzt und Arbeiter verschiedener Spieler können in einem solchen Gebiet sein.

Jeder Spieler kann maximal zwei Arbeiter in den Schreibstuben haben, einschließlich des „benutzten“ Teils (rechts).

Die Anzahl Arbeiter bei Bewässerung, Weberei und Werkzeugmachern ist nicht begrenzt.

Arbeiter werden nie auf Sumerergebiete gesetzt.

Schreibstuben – Als Teil seiner Aktion „Arbeiter einsetzen“ kann der Spieler seine Arbeiter in den Schreibstuben benutzen, um weitere Arbeiter einzusetzen oder zu versetzen. Für jeden seiner Arbeiter, den er vom linken Teil des Schreibstubenfeldes auf den rechten Teil schiebt, kann er einen anderen Arbeiter ein- oder versetzen. Mit anderen Worten, jeder Arbeiter in den Schreibstuben ermöglicht es einmal pro Spielrunde, einen anderen Arbeiter einzusetzen oder zu versetzen. Einen Arbeiter versetzen heißt, einen eigenen Arbeiter aus irgendeinem Gebiet oder Arbeitsfeld zu nehmen und ihn regelmäßig in ein anderes Gebiet oder Arbeitsfeld zu setzen, oder auch zurück in seinen eigenen Vorrat.

Einen Arbeiter einsetzen heißt, einen Arbeiter aus eigenem Vorrat zu nehmen und ihn regelmäßig in ein Gebiet oder Arbeitsfeld zu setzen.

Wer mit Hilfe seiner Schreiber (= Arbeiter in den Schreibstuben) mehr als einen Arbeiter ein- oder versetzt, muss diese nicht in dasselbe Gebiet oder Arbeitsfeld ein- oder versetzen, sie können in verschiedene Gebiete oder Arbeitsfelder ein- oder versetzt werden. Ein Spieler muss nicht beide seine Schreiber während derselben Aktion benutzen. Wer die Aktion „Arbeiter einsetzen“ wählt, muss nicht unbedingt Rohstoff zahlen, um Arbeiter einzusetzen, er kann auch nur seine/n Schreiber benutzen, auch das zählt als diese Aktion.

BEISPIEL Rot hat zwei Schreiber. Er benutzt beide, um zwei weitere Arbeiter aus eigenem Vorrat einzusetzen. Er schiebt seine beiden Schreiber auf den rechten Teil des Schreibstubenfeldes, um anzuzeigen, dass sie benutzt wurden. Zu Beginn der nächsten Spielrunde werden sie wieder auf den linken Teil der Schreibstube geschoben.



Es ist wichtig zu wissen, dass ein Schreiber auch sich selbst in ein anderes Arbeitsfeld oder Gebiet versetzen kann. Schreiber können auch Arbeiter auf den linken, noch nicht „benutzten“ Teil des Werkzeugmacherfeldes ein- oder versetzen und auch Arbeiter aus dem rechten, „benutzten“ Teil des Werkzeugmacherfeldes zurück in den linken „unbenutzten“ Teil oder in ein anderes Arbeitsfeld oder Gebiet versetzen.

Ein Schreiber kann nicht während derselben Aktion benutzt werden, in welcher er in die Schreibstube gesetzt wird.

AKTION Handeln

Sumer selbst besaß nur wenige Rohstoffe, abgesehen von dem fruchtbaren Land (und das auch nur, wenn es gut bewässert war). Handel war unerlässlich, um Holz, Duftöle und Metalle zu erhalten. Die alten Sumerer waren die berühmtesten Metallverarbeiter ihrer Zeit und schufen Werkzeuge, die stark gefragt waren. Diese konnten gut gegen Gold und Lapislazuli (ein intensiv blauer Halbedelstein, der bei den Sumerern sehr begehrt war) eingetauscht werden.

Wer diese Aktion wählt, handelt in jedem Nicht-Sumerergebiet, in dem er eigene Arbeiter hat. Man muss sich diese Arbeiter als Händler vorstellen. Ein Handel ist der Tausch eines eigenen Rohstoffes gegen einen der im Handelsgebiet produzierten Rohstoffe. Die Handelstabelle zeigt, welche Rohstoffe eingetauscht werden können.

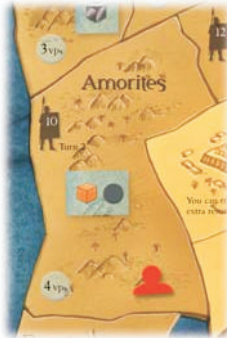
Trade	will trade for
Wood (orange cube)	Gold (yellow circle) or Metal (grey cube) or Oil (black circle)
Metal (grey cube)	Gold (yellow circle) or Oil (black circle) or Lapis Lazuli (blue circle)
Oil (black circle)	Gold (yellow circle) or Lapis Lazuli (blue circle)
Gold (yellow circle)	Wood (orange cube) or Metal (grey cube) or Oil (black circle)
Lapis Lazuli (blue circle)	Wood (orange cube) or Metal (grey cube) or Oil (black circle)

In jedem einzelnen Nicht-Sumerergebiet ist die Anzahl der Handelsaktivitäten durch die Anzahl der Händler des Spielers in diesem Gebiet und die Menge der angebotenen Rohstoffsorten begrenzt. Jeder Händler ermöglicht den Eintausch eines Rohstoffes. Nur je ein Rohstoff jeder angebotenen Sorte eines Gebietes kann während einer einzigen Aktion „Handeln“ eingetauscht werden. Die Gesamtanzahl Rohstoffe eines Gebietes stellt also auch eine Begrenzung dar, d. h. ein nicht vorhandenes Stück Rohstoff kann auch nicht eingetauscht werden. Wer handelt, gibt einen Rohstoff aus eigenem Vorrat in den allgemeinen Vorrat ab und nimmt daraus den entsprechenden Rohstoff in den eigenen Vorrat.

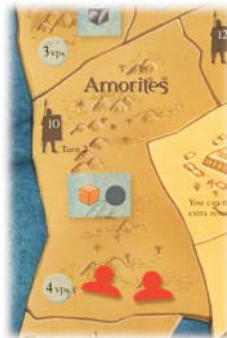
Die Anwesenheit fremder Armee in einem Gebiet untersagt dort jeglichen Handel für andere Spieler.

Ein Armeespielstein gilt hinsichtlich des Handels wie ein Arbeiterspielstein, d. h. Händler. Wer eigene Armee in einem Gebiet mit eigenen Händlern hat, muss die Armee als Händler benutzen. Die Arbeiterspielsteine können in dem Fall nicht als Händler dienen.

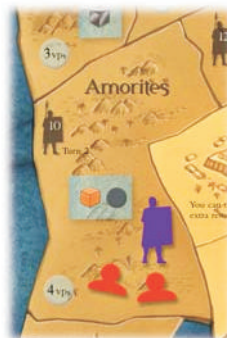
BEISPIEL 1 Rot hat einen Händler in dem Gebiet, was bedeutet, daß er nur einen Rohstoff eintauschen kann. Er beschließt, ein Getreide gegen ein Holz zu tauschen.



BEISPIEL 2 Rot hat zwei Händler in dem Gebiet, was bedeutet, dass er ein Holz und ein Öl eintauschen kann. Er tauscht ein Getreide gegen ein Holz und ein Textil gegen ein Öl. Rot könnte nicht zwei Holz oder zwei Öl eintauschen, sondern nur jeweils eins jeder Sorte.

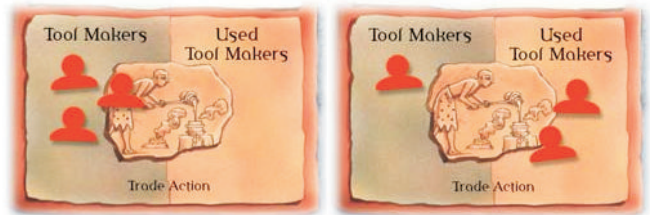


BEISPIEL 3 Rot kann in diesem Gebiet nicht handeln, weil hier eine lilafarbene Armee ist. Lila könnte in diesem Gebiet handeln. Seine Armee dient als Händler, er könnte also einen Tausch machen, entweder gegen Holz oder gegen Öl.



BEISPIEL 4 Während einer einzigen Aktion „Handeln“ kann Rot in allen Gebieten handeln, in denen er Händler hat. Er kann in beiden oben abgebildeten Gebieten handeln. Insgesamt könnte er zwei Metall und ein Holz eintauschen.

Werkzeugmacher – Als Teil seiner Aktion „Handeln“ kann der Spieler Metall zu Werkzeugen verarbeiten. Jeder seiner Werkzeugmacher (Arbeiter) im Werkzeugmacherfeld kann einen Metallquader zu einer Werkzeugscheibe verarbeiten. Ein solcherart benutzter Arbeiter wird auf den rechten, „benutzten“ Teil des Werkzeugmacherfeldes geschoben.



BEISPIEL Rot hat durch Handeln zwei Metalle gewonnen und beschließt, sie zu Werkzeugen zu verarbeiten. Er hat danach immer noch einen Werkzeugmacher zur Verfügung, der in dieser Spielrunde noch ein weiteres Werkzeug herstellen kann.

Wer die Aktion „Handeln“ wählt, muss nicht unbedingt Rohstoffe mit seinen Händlern eintauschen, er kann auch nur seine Werkzeugmacher benutzen, auch das zählt als diese Aktion.

Der Spieler kann alle Metalle in seinem Besitz zu Werkzeug verarbeiten, nicht nur solche, die er erst während dieser Aktion „Handeln“ eingetauscht hat.

AKTION Reich gründen

Das Wachstum der ersten Städte zog bald die Gründung der ersten Reiche nach sich. Im Laufe der Jahrtausende wurde das wohlhabende Sumererland häufig Opfer von Invasionen.

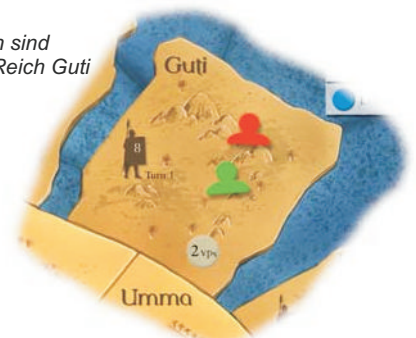
In jeder Spielrunde gibt es drei Reiche, die gegründet werden können. Jeder Spieler kann während jeder Spielrunde höchstens ein Reich gründen. Die Tabelle zu gründender Reiche listet genau auf, welche Reiche in welcher Spielrunde gegründet werden können.

In der ersten Spielrunde können die Reiche Akkad und Guti gegründet werden und auch ein Reich im Land der Sumerer selbst. Die Zahl unter dem Namen eines Reiches gibt an, wie viele Armeen das Reich bei Gründung erhält. Es können immer nur Reiche aus der Reihe (Nummer) der aktuellen Spielrunde gegründet werden, nie aus vorherigen oder späteren Spielrunden.

Turn	Empires		
1	Akkad 10	Guti 8	Sumer 3
2	Amorites 10	Isin 5	Larsa 5
3	Mitanni 10	Egypt 5	Sumer 3
4	Hittites 10	Boshtes 10	Egypt 10
5	Elam 8	Assyria 12	Chaldeo 8

Jedes Reich wird in dem Gebiet gegründet, welches seinen Namen trägt. Wer ein bestimmtes Reich gründen will, muss mindestens so viele Arbeiter in diesem Gebiet haben wie jeder andere einzelne Spieler dort hat, und grundsätzlich mindestens einen. Wer diese Bedingung erfüllt, kann dort das Reich gründen.

BEISPIEL Rot und Grün sind beide in der Lage, das Reich Guti zu gründen.



Wer ein Reich gründet, muss einige Schritte befolgen:

Schritt Eins – Der Spieler nimmt die entsprechende Anzahl eigener Armeen für das Reich aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in seinen eigenen Vorrat. Wie viele das im einzelnen Fall sind, ist auf der Tabelle zu gründender Reiche angegeben und auch in der abgebildeten Armeefigur des Gebietes.

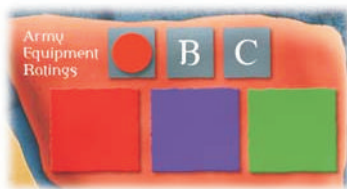
Schritt Zwei – Der Spieler muss entscheiden, ob er zusätzliche Armeen anwerben will. Für je ein Getreide aus eigenem Vorrat kann er eine zusätzliche Armee nehmen, für je ein Metall zwei zusätzliche Armeen und für je ein Werkzeug drei zusätzliche Armeen (jeweils in eigenen Vorrat). Die Armeefiguren auf der Rohstofftabelle machen dies auch deutlich. Maximal kann jeder Spieler zwanzig Armeen haben.

Schritt Drei – Der Spieler kann seine Armee ausrüsten und damit beeinflussen, wie gut sie kämpfen wird. Er entscheidet, wie viele Rohstoffe er dafür ausgeben möchte. Durch die Höhe der Ausgaben für ihre Armeeausrüstungen schaffen die Spieler eine Rangfolge ihrer Armeen. Die Gründung eines Reiches hat Einfluss auf seine Position auf der Qualitätsanzeige für Armeeausrüstung. Das Reich mit der höchsten Ausgabe an Rohstoffen für Ausrüstung steht auf Position „A“, das mit der zweithöchsten Ausgabe auf Position „B“ und das mit der geringsten Ausgabe auf Position „C“. Wer die Armee seines Reiches durch die Ausgabe von Rohstoffen gleichen Wertes ausrüstet wie eine bereits existierende Armee nimmt die niedrigere Position ein.

Schritt Vier – Der Spieler muss alle seine Arbeiterspielsteine aus dem Gründungsgebiet des Reiches entfernen. Er setzt dann einen oder maximal zwei Armeespielsteine aus eigenem Vorrat in das Gebiet, alle übrigen Armeen bleiben im eigenen Vorrat. Eventuell vorhandene Arbeiterspielsteine anderer Spieler in dem Gebiet bleiben dort.

BEISPIEL Rot gründet das Reich Guti, da er dort, ebenso wie ein anderer Spieler, die meisten Arbeiter hat. Er nimmt acht Armeen, die dem Reich Guti zunächst zustehende Anzahl. Dann beschließt er, für ein Metall zwei weitere Armeen anzuwerben.

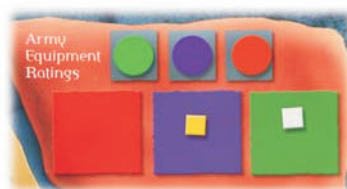
Er gibt keine Rohstoffe für die Armeeausrüstung aus. Rot ist der erste Spieler in dieser Spielrunde, der ein Reich gründet, damit ist seine Armee automatisch die am besten ausgerüstete und er legt einen seiner Spielermarker auf das Feld „A“ der Qualitätsanzeige für Armeeausrüstung.



In einer späteren Aktionsrunde gründet Grün ein Reich und gibt ein Textil, Wert 2, für die Ausrüstung seiner Armee aus. Das ist mehr als die Rot für seine Armee ausgegeben hat, also rutscht der rote Marker auf Position „B“ und Grün legt



Schließlich gründet auch Lila ein Reich und gibt für die Ausrüstung der Armee ein Getreide, Wert 1, aus. Das ist mehr als die Ausgabe von Rot und weniger als die von Grün, also legt Lila seinen Marker auf „B“ und Rot rutscht auf die letzte Position „C“. Falls Lila nichts für die Ausrüstung ausgegeben hätte, hätte er seinen Marker hinter Rot auf Position „C“ legen müssen.



Als Rot das Reich Guti gründet, nimmt er als letzten Schritt seinen Arbeiter aus dem Gebiet und setzt dafür einen seiner Armeespielsteine aus eigenem Vorrat dort ein.

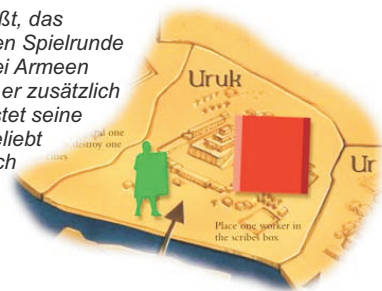


Möglicherweise ist in dem Gebiet, in welchem ein Spieler ein Reich gründet, bereits eine Armee eines anderen Reiches. Ein Reich kann nur in dem speziell dafür vorgesehenen Gebiet gegründet werden und deshalb muss in solch einem Fall die Armee des neu gegründeten Reiches sofort gegen die Besatzungsarmee kämpfen. Die Kampfregeln werden im nächsten Abschnitt erklärt. Die Armee des neuen Reiches muss solange gegen die Besatzer kämpfen, bis sie entweder selbst vollständig eliminiert ist oder die Besatzungsarmee besiegt hat.

Es kann auch passieren, dass ein gerade erst gegründetes Reich schnell wieder ausgelöscht wird und der Spieler keine Armeen mehr auf dem Spielplan hat. In dieser Situation wird genau so verfahren wie bei einer Reichsgründung in einem Gebiet mit einer Besatzungsarmee, d. h. der Spieler muss sich den Weg in sein Gründungsgebiet erst wieder freikämpfen. Wer ein „Sumererreich“ gegründet hatte, kann dieses in jedem Sumerergebiet neu gründen.

Im Laufe des Spiels treten zwei Reiche in Sumer selbst auf. Um solch ein Sumererreich zu gründen, muss ein Spieler keine Arbeiter in Sumer haben. Er erklärt einfach, dass er das Reich gründet und befolgt die oben genannten Schritte. Er setzt dann eine oder zwei Armeen in irgendein beliebiges Sumerergebiet, falls dort Armee eines anderen Spielers ist, muss er dagegen auf gleiche Weise kämpfen wie sonst auch gegen Besatzungsarmeen im Gründungsgebiet eines Reiches. Auch in ein Gebiet mit einer Stadt eines anderen Spielers kann Armee eingesetzt werden.

BEISPIEL Grün beschließt, das Sumererreich in der ersten Spielrunde zu gründen. Er nimmt drei Armeen und so viele weitere, wie er zusätzlich anwerben möchte. Er rüstet seine Armee aus wie es ihm beliebt und setzt eine Armee nach Uruk, obwohl Rot dort eine Stadt hat.



AKTION Reich vergrößern

Wer diese Aktion wählt, kann sein Reich mit Hilfe der Armeen seines eigenen Vorrats vergrößern. Er kann eine der folgenden Maßnahmen treffen:

- Ein Gebiet erobern**
- Eine Stadt zerstören**
- Ein Gebiet verstärken**

Ein Gebiet erobern – Der Spieler kann ein Gebiet erobern, das zu einem Gebiet benachbart ist, in welchem er eigene Armee hat. Er nennt zunächst das Gebiet, welches er erobern möchte. Falls dort keine fremde Armee als Verteidiger vorhanden ist, setzt er dann einfach eine Armee aus eigenem Vorrat in das Gebiet.

Falls in dem zu erobernden Gebiet aber Armee eines anderen Spielers ist, muss er dagegen kämpfen. Um eine Verteidigerarmee zu vernichten, muss der Spieler zunächst zwei Würfel werfen und die Ergebnisse addieren. Falls die Invasionsarmee laut Qualitätsanzeige für Armeeausrüstung überlegen ist, muss die Summe mindestens fünf betragen. Falls sie unterlegen ist, muss die Summe mindestens sieben betragen. Falls dem Spieler das erforderliche Mindestergebnis gelingt, entfernt er eine der verteidigenden Armeen. Falls dann dort immer noch eine gegnerische Armee steht, würfelt er erneut um zu sehen, ob er auch diese besiegen kann. Falls der Angreifer es

nicht schafft, das erforderliche Mindestergebnis zu würfeln, verliert er selbst eine Armee aus seinem Vorrat und legt sie zurück in den zunächst nicht verfügbaren Vorrat. Er kann weiter angreifen, bis die maximal zwei Verteidigungsarmeen vernichtet sind oder er selbst keine Armeen mehr im eigenen Vorrat hat oder beschließt, den Angriff abbrechen. Falls der Angreifer die eine oder die beiden Verteidigungsarmeen eines Gebietes vernichtet, setzt er anschließend eine (1) Armee aus eigenem Vorrat dort hinein. Mit anderen Worten: Jeder Angreifer hat alle Armeen aus eigenem Vorrat zur Verfügung, während ein angegriffenes Gebiet maximal zwei Verteidigungsarmeen hat!

Manche Gebiete sind durch Pfeile miteinander verbunden. Eine Eroberung, d. h. Vergrößerung des Reiches, kann nur in Pfeilrichtung erfolgen. Wie man sieht, gibt es keinen Pfeil in Richtung Dilmun, was bedeutet, dass dort niemals Armeen sein können. In nebenstehendem Beispiel könnte Lila in Pfeilrichtung das damit verbundene Gebiet angreifen. Kein Reich kann sich nach Akkad ausdehnen, da dies gegen die Pfeilrichtung wäre. Akkad, Isin und Larsa sind tatsächlich Gebiete in Sumer, wurden hier aber aus spieltechnischen Gründen ausgeklammert, damit die Regeln zur Reichsgründung besser funktionieren. Chaldea ist eine Wüste, in die nur wenige Leute ihre Füße setzen möchten und Dilmun ist ein ferner Handelshafen, zu weit entfernt, um dorthin Armeen zu entsenden.



BEISPIEL 2 Lila kann Babylon überfallen. Seine Armee ist ausrüstungstechnisch überlegen, also reicht als Würfelsumme eine fünf, um eine rote Armee zu vernichten. Er wirft mit zwei Würfeln sechs, vernichtet also eine rote Armee. Rot hat dort aber noch eine zweite Armee, d. h. Lila muss erneut würfeln. Dieses Mal schafft er nur vier, was den Verlust einer seiner Armeen aus dem eigenen Vorrat bedeutet. Er würfelt ein weiteres Mal, diesmal ist die Summe sieben! Auch die zweite rote Armee ist geschlagen und Lila setzt eine seiner Armeen nach Babylon. Rot könnte nicht Akkad erobern, da dies gegen die Pfeilrichtung wäre.

Eine Stadt zerstören – Der Spieler kann die Stadt eines anderen Spielers zerstören, wenn er in dem Gebiet mindestens eine eigene Armee hat. Um das zu tun, muss er zwei Armeespielsteine aus seinem Vorrat abgeben (zurück in den allgemeinen Vorrat). Die Stadt des anderen Spielers wird entfernt, zusammen mit eventuell vorhandener Vergrößerung, und dem Spieler zurück gegeben.

Ein Gebiet verstärken – Der Spieler kann einen Armeespielstein in ein Gebiet setzen, in welchem er bereits eine eigene Armee hat. Es können immer nur maximal zwei Armeespielsteine eines Spielers sein.

Aktionswiederholung

Die Aktion „Reich vergrößern“ unterscheidet sich von allen anderen Aktionen dadurch, dass der Spieler sie in demselben Spielzug wiederholen kann. Jede Wiederholung dieser Aktion kostet einen Armeespielstein, der in den allgemeinen Vorrat zurück geht. Der Spieler wiederholt dann diese Aktion, wobei er bei jeder Wiederholung die freie Wahl unter den drei genannten Maßnahmen hat. Es sind praktisch beliebig viele Wiederholungen möglich, solange der Spieler in der Lage ist, jedes Mal einen Armeespielstein abzugeben.

Aufgepasst – die Wiederholung dieser Aktion ist nicht zu verwechseln mit kontinuierlichen Angriffen bei Gebietsüberfällen, die bei Fehlschlägen weiter laufen können, ohne dass der Spieler zusätzlich zur vernichteten Armee noch eine weitere opfern muss.

BEISPIEL Rot hat Babylon erfolgreich erobert und beschließt, sofort noch ein weiteres Gebiet einzunehmen. Er nimmt einen Armeespielstein aus seinem Vorrat und legt ihn zurück in den allgemeinen Vorrat. Dann fällt er in Shuruppak ein.

Armeen können nie Arbeiter anderer Spieler eliminieren. Wenn ein Spieler ein Gebiet erobert, in welchem seine eigenen Arbeiter sind, bleiben diese dort.

Dilmun kann nie erobert werden.



BEISPIEL 1 Rot beschließt, ein Gebiet zu erobern, wofür er Nippur oder Umma wählen kann. Falls er nach Umma gehen wollte, würde er dort einfach eine Armee hinsetzen, da es dort keine Verteidigungsarmee gibt. Er geht aber nach Nippur, das zum Reich des Spielers Grün gehört. Was die Armeeausrüstung angeht ist Rot unterlegen, er muss also mindestens als Summe sieben würfeln. Er schafft nur sechs, also Fehlschlag, er muss eine seiner Armeen zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Er kann aber weiter angreifen, würfelt erneut und schafft dieses Mal acht! Die grüne Armee wird entfernt und Rot setzt eine Armee nach Nippur. Die dort befindliche Stadt ist nicht betroffen und spielt auch im Kampf keine Rolle.



AKTION Passen

Irgendwann in jeder Spielrunde kommt der Punkt, an dem ein Spieler nichts mehr tun will oder kann. Da er aber eine Aktion ausführen muss ist dies der Zeitpunkt für diese Aktion. Wer gepasst hat, kann und darf keine weiteren Aktionen in dieser Spielrunde mehr ausführen.

Um anzuzeigen, dass er gepasst hat, legt der Spieler einen seiner Spielermarker auf den entsprechenden Platz der Ablage für „Passen“ auf dem Spielplan. Außerdem kann er, wenn er möchte, beliebige seiner Rohstoffe dazu legen. Die Spielerreihenfolge der nächsten Spielrunde richtet sich nach dem Wert der hier abgelegten Rohstoffe.

Sobald ein Spieler gepasst hat, müssen die anderen Spieler jedes Mal, wenn sie eine Aktion ausführen möchten, sog. „Gelegenheitskosten“ zahlen. Diese Kosten sind nicht festgelegt

sondern können „irgendetwas“ sein, d. h. ein beliebiger Rohstoff oder ein Arbeiter- oder Armeespielstein aus dem eigenen Vorrat. Nachdem er „irgendetwas“ gezahlt, also in den allgemeinen Vorrat zurück gelegt hat, kann der Spieler die gewünschte Aktion ausführen.

Diese Gelegenheitskosten bleiben unverändert bestehen, nachdem zwei Spieler gepasst haben.



BEISPIEL Grün hat gepasst und einen seiner Spielermarker auf den entsprechenden Platz gelegt, dazu hat er noch einen Textilquader gelegt, um damit die Spielerreihenfolge der nächsten Spielrunde zu beeinflussen. Rot möchte noch eine Aktion ausführen. Er hat noch einige Arbeiter in seinem Vorrat und legt einen davon zurück in den allgemeinen Vorrat, danach kann er seine Aktion ausführen.

Phase Vier: Spielerreihenfolge

Die Spielerreihenfolge der nächsten Spielrunde wird durch den Wert der Rohstoffe bestimmt, die jeder Spieler zusammen mit seinem Spielermarker abgelegt hatte. Die Reihenfolge geht vom Spieler mit dem höchsten geopferten Rohstoffwert als erstem Spieler bis zu dem mit dem niedrigsten Wert als letztem Spieler. Bei Gleichstand bleibt unter den daran beteiligten Spielern die relative Reihenfolge der vorherigen Spielrunde bestehen. Die für die Reihenfolge geopferten Rohstoffe kommen zum Rundenende zurück in den allgemeinen Vorrat.



BEISPIEL Grün hat als einziger Spieler beim Passen einen Rohstoff mit abgelegt. Der Textilquader hat den Wert 2. Grün ist erster Spieler in der nächsten Spielrunde, die Reihenfolge zwischen Rot und Lila bleibt bestehen.



Vorherige Spielerreihenfolge



Neue Spielerreihenfolge

Auch in der letzten Spielrunde wird die Reihenfolge bestimmt, da sie als Gleichstandsbrecher gilt.

Phase Fünf: Siegpunkte

Reiche entstehen und zerfallen zu Staub. Heutzutage durchsieben die Archäologen den Sand, um aus Bruchstücken die Geschichte dieser Reiche und Städte zu ergründen. Und genau diese großartigen Städte mit ihren oft wunderbaren baulichen Schmuckstücken nehmen einen bedeutenden Platz in den Geschichtsbüchern ein.

Die Spieler erhalten Siegpunkte für die Größe ihrer Reiche in dieser Spielrunde und für Städte, die sie vergrößert haben. Diese Siegpunkte sind praktisch eine Belohnung für die im Strom der Zeit zurück gebliebenen Relikte als Zeugnis der einstigen Macht und Größe. Jeder Spieler erhält zwei Siegpunkte für jedes Gebiet, in dem er mindestens eine Armee hat. Das ist die Reichswertung. In beliebiger Reihenfolge oder simultan können die Spieler nun ihre Städte vergrößern. Das erfordert auf jeden Fall Holz, die zusätzliche Verwendung von Luxusgütern ist optional. Um eine eigene Stadt zu vergrößern, muss der Spieler zwei Holz abgeben, des weiteren entscheidet er, wie viele Luxusgüter er dafür verwenden möchte. Es gibt vier Sorten Luxusgüter, nämlich Werkzeug, Öl, Gold und Lapislazuli (also alle Scheiben), wovon der Spieler für jede einzelne Stadt nur jeweils eine verwenden

kann. Wie viele Siegpunkte er für die Stadt erhält hängt davon ab, wie viele Sorten er genau verwendet, s. Siegpunktabelle auf dem Spielplan.

Wer eine Stadt vergrößert, legt eine seiner Stadtvergrößerungen auf eine eigene Stadt. Jede Stadt kann nur einmal vergrößert werden was bedeutet, daß jede bestimmte Stadt auch nur einmal während des gesamten Spiels Siegpunkte bringen kann. Wer genügend Rohstoffe hat, kann in dieser Phase mehrere seiner Städte vergrößern, falls auf dem Spielplan vorhanden. Es spielt keine Rolle, ob in dem Gebiet, in welchem eine Stadt vergrößert wird, eine fremde Armee steht oder nicht.

BEISPIEL Rot beschließt, seine Stadt in Uruk zu vergrößern. Er besitzt drei Holz, zwei Werkzeuge, ein Öl und ein Gold. Er muss mindestens zwei Holz zahlen, zahlt aber noch zusätzlich ein Werkzeug, ein Öl und ein Gold, wofür er insgesamt 14 Siegpunkte erhält. Er



hätte nicht noch sein zweites Werkzeug zahlen können um so 20 Punkte zu erhalten. Er legt eine seiner Stadtvergrößerungen auf die Stadt, damit ist klar, daß er in diesem Spiel keine weiteren Punkte für diese Stadt mehr erhalten kann. Wenn die Stadt aber abgerissen oder zerstört wird, kann er später hier eine neue Stadt bauen und diese auch wieder vergrößern.

Wer mehr als 70 Siegpunkte hat, setzt einen seiner Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat auf das Feld „+70“ am Ende der Zählleiste und beginnt auf der Zählleiste wieder von vorne.

Phase Sechs: Ende der Spielrunde

Alle Spieler nehmen alle ihre Armee vom Spielplan und legen sie zurück in den allgemeinen Vorrat. Alle Armeen und Arbeiter, die noch im eigenen Vorrat sind, werden ebenfalls in den allgemeinen Vorrat zurück gelegt.

Die Spieler behalten alle Rohstoffe, die sie noch besitzen.

Alle Rohstoffe von der Ablage für Passen und Qualitätsanzeige für Armeeausrüstung werden in den allgemeinen Vorrat zurück gelegt. Die Spieler nehmen ihre Spielermarker von der Ablage für Passen wieder an sich.

Der Spielrundenmarker wird auf die nächste Spielrunde geschoben, falls das Spiel noch nicht beendet ist.

Die nächste Spielrunde beginnt, indem alle Arbeiter im rechten Teil der Arbeitsfelder Schreibstuben und Werkzeugmacher auf den linken Teil des jeweiligen Feldes geschoben werden.

Spielende und Sieger

Mit dem Ende der fünften Spielrunde endet auch das Spiel.

Die Spieler erhalten zum Schluss noch Sondersiegpunkte für ihre Arbeiter auf dem Spielplan. In manchen Gebieten und Feldern ist ein Siegpunktswert angegeben. Der Spieler mit den meisten Arbeitern in solch einem Gebiet bzw. Feld erhält die dort genannten Siegpunkte. Bei Gleichstand in solch einem Fall erhält niemand diese Siegpunkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Spielsieger, bei Gleichstand derjenige der daran beteiligten, der in der Spielerreihenfolge weiter vorne liegt.

Sonderregeln für Städte

Mit den ersten Städten kamen auch die ersten organisierten Religionen. Jede Stadt bildete auch einen separaten Staat mit seiner eigenen Gottheit. Die Götter der verschiedenen Städte wurden Bestandteil des sumerischen Pantheons.

In sieben der neun Sumerergebiete gibt es Sonderregeln für den Spieler, der eine Stadt in diesem Gebiet baut bzw. gebaut hat. Der Vorteil einer Stadt gilt immer, auch wenn in dem Gebiet fremde Armee ist. Da Städte abgerissen bzw. zerstört und wieder neu gebaut werden können, kann ein Gebietsvorteil im Laufe des Spiels mehrmals zur Geltung kommen. Städte bleiben in einem Gebiet, bis sie entweder freiwillig abgerissen werden (um andernorts wieder aufgebaut zu werden) oder durch einen anderen Spieler zerstört werden.

Eridu – Die älteste Stadt im Land der Sumerer. Sie wurde vom Gott Enki regiert, dem Gott des Wissens. Wer hier eine Stadt baut, setzt sofort einen eigenen Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat auf das Werkzeugmacherfeld. Dieser Vorteil gilt jedes Mal, wenn hier ein Spieler eine Stadt baut.

Uruk – Die Mutter aller Städte wurde von der Göttin Inaana/Ishtar regiert. Uruk wurde bekannt als Ursprungsort der Schrift und Bürokratie. Wer hier eine Stadt baut, setzt sofort einen eigenen Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat auf das Schreibstufenfeld. Dieser Vorteil gilt jedes Mal, wenn hier ein Spieler eine Stadt baut.

Shuruppak – Historisch gesehen war diese Stadt das Zentrum eines Bündnisses zwischen Lagash, Umma und Urak.

Im Spiel verleiht sie einen Verteidigungsbonus. Wenn ein Spieler irgendeine Stadt eines anderen Spielers zerstören will, der hier eine Stadt hat, muss er dafür drei Armeen abgeben anstatt zwei. Um diesen Vorteil nutzen zu können, muss der Spieler aber noch mindestens eine weitere Stadt auf dem Spielplan haben, welche die nötige Unterstützung liefern kann.

Ur – Ur war die Stadt des Gottes Nanner/Sin. Ur selbst wurde Reich durch Textilien. Wer hier eine Stadt hat, nimmt in Phase Eins „Rohstoffe und Arbeiter sammeln“ jeder Spielrunde einen zusätzlichen Textilquader.

Nippur – In Nippur herrschte der Gott Enlil. Falls ein Herrscher als König der Sumerer gekrönt werden wollte, musste das in Nippur geschehen (und er wurde dann „König von Kish“ genannt). Wer eine Stadt in diesem Gebiet hat, erhält in Phase Fünf „Siegpunkte“ jeder Spielrunde einen zusätzlichen Siegpunkt für jedes Gebiet in Sumer, in welchem er eigene Armeen hat.

Sippar – Sippar wurde vom Sonnengott Shamash regiert. Am Rande von Sumer gelegen, hatte Sippar ausgezeichnete Beziehungen zu umliegenden Gebieten, machte es aber gleichzeitig auch verwundbar durch Überfälle. Wer eine Stadt in diesem Gebiet hat, kann in der Aktion „Handeln“ in einem dafür in Frage kommenden Gebiet einen Handel zusätzlich durchführen. Er muss dafür wie sonst auch einen Rohstoff gegen einen anderen tauschen.

BEISPIEL *Der Spieler tauscht in Ägypten ein Gold ein. Da er eine Stadt in Sippar gebaut hat, kann er noch ein zweites Gold eintauschen, wofür er auch einen entsprechenden Rohstoff abgeben muss.*

Babylon – Babylon wurde beherrscht von Marduk, dem Gott des Krieges. Wer hier eine Stadt hat nimmt, wenn er ein Reich gründet, zwei zusätzliche Armespielsteine aus dem allgemeinen Vorrat in seinen eigenen.

Handel ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels, weil die Spieler dadurch den Wert ihrer Rohstoffe verbessern können. Da man in allen Gebieten mit eigenen Arbeitern handeln kann, ist es gut dies so vorzubereiten, dass man seinen gesamten Handel in einer einzigen Aktion bewerkstelligen kann. Es ist nicht ratsam, Arbeiter in ein Gebiet zu setzen, dann dort zu handeln, erneut Arbeiter in ein anderes Gebiet zu setzen, danach dort zu handeln usw. Man sollte erst seine Arbeiter in alle Gebiete setzen, in denen man handeln möchte, und dann handeln. Dabei muss man natürlich darauf achten, was die anderen Spieler machen, denn man gerät schnell in Schwierigkeiten wenn in den Gebieten, in denen man handeln möchte, fremde Armeen sind.

Reiche sollte man langfristig angehen und möglichst zu Beginn einer neuen Spielrunde schon seine Arbeiter an Ort und Stelle haben, um ein starkes Reich gründen zu können. Man sollte es verhindern, dass ein einziger Spieler das Monopol auf eine Reihe mächtiger Reiche hat, auch sollte man es möglichst unterbinden, dass Babylon zu lange von ein und demselben Spieler kontrolliert wird. Hinsichtlich der Reiche muss man überlegen, ob man früh gründen und dann schnellstmöglich vergrößern will, bevor man auf Widerstand trifft, oder lieber abwarten möchte um zu sehen, wie gut ausgerüstet die Gegner sind.

Schreibstufen sind sehr nützlich, deshalb ist die Anzahl der Arbeiter dort begrenzt. Man wird oft Arbeiter besser dort einsetzen um sie dann zu benutzen, weitere Arbeiter auf den Spielplan zu bringen. In den folgenden Spielrunden hat man dann die Arbeiter immer noch in den Schreibstufen.

Die Bedeutung der Werkzeugmacher ist nicht zu vernachlässigen. Werkzeuge sind wertvoller als Metall und können gegen Lapislazuli getauscht werden, außerdem erlauben sie eine größere Anzahl Armeen bei der Reichsgründung.

Getreide und Textilien bilden die Wirtschaftsgrundlage aller Spieler und deshalb sollte ihre Produktion nicht gering geschätzt werden. Man sollte in der Lage sein zu reagieren, wenn ein anderer Spieler weitere Arbeiter in diese Arbeitsfelder setzt, dabei können Schreiber ihre Nützlichkeit beweisen.

Unter dem Strich lässt sich sagen, dass es in diesem Spiel darum geht, die Anzahl seiner Aktionen zu optimieren, mit denen man sein Ziel erreichen will. Wenn man das Spieler erst einmal kennt wird man in der Lage sein, seine grundlegenden Rohstoffe im Voraus bestimmten Zwecken zuzuordnen, so dass man schon weiß, wie viele man zum Stadtbau benutzen will, wie viele um Arbeiter einzusetzen und wie viele für diese und jene anderen Zwecke, wodurch die Entscheidungsfindung beschleunigt wird. Die Spieler sollten sorgfältig überlegen, wann sie passen wollen. Frühes Passen bedeutet i. A. größere Kosten für die anderen Spieler, macht einen aber auch verwundbar durch Veränderungen auf dem Spielplan, auf die man nicht mehr reagieren kann, wie z. B. weitere andere Arbeiter im Bewässerungsfeld oder eigene zerstörte Städte. Es ist wahrscheinlich am Besten, sein Passen auf den Zeitpunkt auszurichten, wenn den anderen Spielern die Rohstoffe und Armeen ausgehen. Man sollte nicht verzagen, wenn ein Spieler einen großen Vorsprung an Siegpunkten hat – dieses Spiel ist ein Langstreckenrennen mit der Möglichkeit, das Feld von hinten aufzurollen.

Hinweise des Autors

„After the Flood“ ist der zweite Titel der Treefrog Reihe und davon das erste der reinen 3-Personen-Spiele. Es bietet einen groben Überblick sumerischer Geschichte. Ich könnte euch mit noch mehr Fakten langweilen, will mich aber lieber darauf beschränken, ein paar Tipps zum Spiel zu geben.

Gerade die erste Partie wird für die Spieler nicht einfach sein, da es scheinbar zu viele Möglichkeiten gibt. Im Folgenden versuche ich, euch an das Spiel heran zu führen, bis es in eurem Kopf „Klick!“ macht.

Die erste Spielaktion sollte es immer sein, eine Stadt zu bauen. Auch als zweite und vielleicht dritte Aktion ist dies ratsam. Umma und Lagash sollten nicht vernachlässigt werden, denn obwohl es dort keine besonderen Vorteile gibt, sind sie gute Gebiete, um dort Städte zu vergrößern. Städte zu bauen ist wie Grundstückskauf, je mehr man davon hat umso besser. Auch in späteren Spielrunden sollte man den Städtebau nicht vernachlässigen, es ist sehr ärgerlich, wenn man gegen Spielschluss viele Rohstoffe hat aber keine Städte, die man vergrößern kann.

Sobald man ein paar Städte gebaut hat kann man seine Aufmerksamkeit darauf lenken, Arbeiter auf den Spielplan zu bringen. Man muss nun überlegen, ob man sich Akkad oder Guti schnappen will oder sich auf Gebiete konzentriert, in denen man handeln kann. Auch darf man nicht vergessen, dass es ziemlich zu Beginn der nächsten Spielrunde eine Zeit des Niedergangs geben wird, in welcher aus jedem Gebiet ein Arbeiter entfernt wird. Wer Arbeiter in ein Gebiet setzt tut gut daran, dort mehr als einen einzusetzen, was man mit Hilfe seiner Textilquader erreichen kann.

Martin Wallace

Credits

Spielautor Martin Wallace.

Alle Illustrationen von Peter Dennis.

Grafische Gestaltung von Solid Colour.

Testspieler waren Simon Bracegirdle, Andy Ogden Richard Spilsbury, Chris Boote, Dave Norman, Neil Palfreyman, Anthony Simons, Ian Fleming, Stephen Buonocore, Brian Eggert, Chad Mekash und Freunde.

Dank an Gordon Sweeney und Rick Soued für ihren gleichzeitigen Vorschlag spezieller 3-Personen-Spiele und an JKLM für Versand und sonstige Unterstützung. Ein großes Dankeschön an Julia für ihre Unterstützung, auch möchte ich John Ellis für die Bereitstellung wertvollen Nachforschungsmaterials danken.

Neuigkeiten über Warfrog Spiele findet ihr unter: www.warfroggames.com

Ihr könnt an Warfrog schreiben unter: martin@warfroggames.com

Deutsche Regel Ferdinand Köther.

Layout der deutschen Regel Gerhard Goldenitz.

Regeln und Grafik von „After the Flood“ © Martin Wallace 2007.



Kurzübersicht

Spielrundenablauf

1. Rohstoffe und Arbeiter sammeln. Die Spieler erhalten Getreide und Textil je nach Anzahl ihrer Arbeiter auf dem Bewässerungs- und Webereifeld. Wer eine Stadt in Ur hat, erhält ein Textil zusätzlich. Außerdem nehmen die Spieler maximal acht Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat in den eigenen Vorrat.

2. Niedergang. Entfällt in der ersten, dritten und fünften Spielrunde. Alle Spieler entfernen einen eigenen Arbeiter aus jedem Nicht-Sumerergebiet. Der oder die Spieler mit den meisten Arbeitern im Bewässerungsfeld reduzieren ihre Arbeiter dort auf zwei, die anderen Spieler entfernen dort ebenso viele ihrer Arbeiter. Der Vorgang wird für das Webereifeld wiederholt.

3. Spieleraktionen. Die Spieler führen in Spielerreihenfolge jeweils eine Aktion aus. Das wird so lange fortgeführt, bis alle Spieler gepasst haben.

4. Spielerreihenfolge. Die neue Spielerreihenfolge wird anhand der dafür ausgegebenen Rohstoffe ermittelt. Bei Gleichstand bleibt die vorherige relative Reihenfolge bestehen.

5. Siegpunkte. Die Spieler erhalten 2 Siegpunkte für jedes Gebiet mit eigener Armee. Wer eine Stadt in Nippur hat erhält für jedes Sumerergebiet mit eigener Armee 3 Siegpunkte. Für jede gerade vergrößerte Stadt gibt es einmalig Siegpunkte laut Tabelle des Spielplans.

6. Ende der Spielrunde. Die Spieler legen ihre Armeen vom Spielplan und alle Armeen und Arbeiter aus eigenem Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat. Alle Rohstoffe von der Ablage für Passen und Qualitätsanzeige für Armeeausrüstung werden in den allgemeinen Vorrat zurück gelegt. Der Spielrundenmarker wird weiter gesetzt.

Arbeiter in Schreibstuben und bei Werkzeugmachern werden von rechts nach links gesetzt.

Spieleraktionen

Stadt bauen. Eine eigene Stadt in ein Sumerergebiet setzen, in dem weder eine Stadt noch gegnerische Armee sein darf.

Arbeiter einsetzen. Arbeiter aus eigenem Vorrat entsprechend des Wertes eines (1) dafür gezahlten Rohstoffes entweder in 1 nicht-sumerisches Gebiet oder in 1 Arbeitsfeld setzen. Schreiber können weitere Arbeiter einsetzen oder vorhandene versetzen.

Handeln. In allen Gebieten mit eigenen Händlern/Armee handeln. Es wird immer 1 Rohstoff gegen 1 anderen des Gebietes getauscht. 1 Händler/Armee erlaubt 1 Tausch. Jeder angebotene Rohstoff kann nur einmal eingetauscht werden (Ausnahme: 1 zusätzlicher Tausch mit eigener Stadt in Sippar). Werkzeugmacher können aus Metall Werkzeuge herstellen.

Reich gründen. Vier Schritte in dieser Reihenfolge:

- Gebiet bzw. Reich wählen. Spieler muss dort mindestens so viele Arbeiter haben wie jeder andere, mindestens einen (Ausnahme: Sumer)
- Spieler nimmt entsprechend viele eigene Armeen aus allgemeinem Vorrat in eigenen Vorrat, weitere gegen Bezahlung. 2 zusätzliche Armeen mit Stadt in Babylon.
- Ausrüstung der Armee mit Rohstoffen bezahlen, falls gewünscht.
- Eine oder zwei Armeen aus eigenem Vorrat ins Gründungsgebiet setzen, eigene Arbeiter daraus entfernen. Gegebenenfalls gegen dort vorhandene fremde Armee kämpfen. Sumererreich kann in jedem Sumerergebiet gegründet werden.

Reich vergrößern. Eine der drei folgenden Möglichkeiten:

- Ein zu Gebiet mit eigener Armee benachbartes Gebiet erobern. Kampf, falls dort fremde Armee ist, sonst kampfflos.
- Fremde Stadt in Gebiet mit eigener Armee zerstören, kostet 2 Armeen aus eigenem Vorrat. (Ausnahme: 3 Armeen, falls Gegner Stadt in Shuruppak und eine weitere hat).
- 1 Armee in Gebiet mit 1 eigener Armee setzen. Limit 2 Armeen pro Gebiet.

Aktion **Reich vergrößern** kann beliebig oft wiederholt werden. Jede Wiederholung kostet 1 Armee aus eigenem Vorrat, jedes Mal Wahl aus allen 3 Möglichkeiten.

Passen. Marker auf Anzeige legen, evtl. mit Rohstoffen, um Reihenfolge für nächste Spielrunde zu beeinflussen. Für weitere Aktionen müssen andere Spieler jeweils 1 Arbeiter, Rohstoff oder Armee aus eigenem Vorrat zahlen.

Kampf

- Angreifer würfelt mit 2 Würfeln.
- Angriff erfolgreich mit Mindestsumme 5 wenn Verteidiger unterlegen, Mindestsumme 7 wenn Verteidiger überlegen.
- Bei Erfolg 1 Verteidiger aus Gebiet entfernen, bei Fehlschlag 1 Armee aus eigenem Vorrat entfernen. Weiter angreifen, falls noch mindestens 1 Armee in eigenem Vorrat ist und noch mindestens 1 Verteidiger im Gebiet, oder Abbruch.
- Wenn kein Verteidiger mehr im Gebiet ist, 1 Armee aus eigenem Vorrat dort hinein setzen.

Rohstoffe

Der Wert der acht Rohstoffsorten ist auf der Tabelle abzulesen. Rohstoffe dienen folgenden Zwecken:

- Arbeiter einsetzen
- Armee ausrüsten
- zusätzliche Armeen kaufen
- Spielerreihenfolge beeinflussen
- Zahlungsmittel (u. a.) für Aktionen, nachdem mindestens ein anderer Spieler gepasst hat

Regeln, die man leicht vergisst

- Man muss mindestens einen Arbeiter im Bewässerungs-/Webereifeld haben, um Rohstoffe zu erhalten.
- Werkzeugmacher können während der Handelsaktion benutzt werden. Während dieser Aktion hergestellte Werkzeuge können noch in derselben Aktion gehandelt werden.
- Schreiber können nicht in derselben Aktion benutzt werden, in welcher sie eingesetzt werden.
- Armee in einem Gebiet hindert alle fremden dort anwesenden Händler am Tausch.
- Armeen dienen als Händler.
- Ein Reich kann in einem Gebiet gegründet werden, in welchem fremde Armee ist.
- Wenn ein Angriff fehlschlägt, kann der Spieler weiter angreifen, das ist keine weitere Aktion. Er kann so lange angreifen, wie er Armeen im eigenen Vorrat hat oder bis er abbricht.
- Eine Aktion "Reich vergrößern" kann auf Kosten von 1 Armee beliebig oft wiederholt werden.
- Ein Sumererreich kann in jedem Sumerergebiet gegründet werden, auch wenn dort fremde Armee oder Stadt ist. Es muss kein eigener Arbeiter dort sein.
- Wer eine fremde Stadt zerstört, muss 2 Armeen aus eigenem Vorrat zahlen.
- Es kostet 3 Armeen, die Stadt eines Spielers zu zerstören, der eine Stadt in Shuruppak und noch mindestens eine weitere hat.
- Stadtvergrößerung geschieht in der Spielphase „Siegpunkte“ und ist keine Aktion.
- Wer passt kann zusätzlich Rohstoffe zahlen, um die Spielerreihenfolge zu beeinflussen.
- Nachdem mindestens ein Spieler gepasst hat, kostet jede weitere Aktion anderer Spieler 1 Arbeiter, Rohstoff oder Armee aus eigenem Vorrat.