

Hanno und Wilfried Kuhn

# URUK

— ψΙΕΓΕ —  
DER  
ZIVILISATION

Spieler: 2-4

Alter: ab 12 Jahren

Spieldauer: 30-60 min

## Spielmaterial

○ 92 Erfindungskarten (je 23 in den Farben rot, rosa, gelb und blau)

*Hinweis: nähere Unterteilung der Erfindungskarten siehe auch Faltblatt*

- Erfindungen der Stufe 1 (1er-Erfindungen)



1x

1x

1x

1x

- Erfindungen der Stufe 2 (2er-Erfindungen)



je 3x



je 3x



je 3x



je 3x

- Erfindungen der Stufe 3 (3er-Erfindungen)



je 4x



je 4x



je 4x



je 4x

## - Erfindungen der Stufe 4 (4er-Erfindungen)



## ○ 7 Götterkarten und 3 Katastrophenkarten



## ○ 4 Epochenkarten



## ○ 4 Übersichtskarten



- 48 Ressourcensteine (je 12 in den Farben rot, rosa, gelb und blau)
- 24 Siedlungssteine (1 Stein = Dorf, 2 Steine gestapelt = Stadt)
- 1 Spielregel und 1 Blatt

## Spielidee

10.000 Jahre zivilisatorische Entwicklung im Zeitraffer. Die Spieler übernehmen ein Volk, machen Erfindungen, gründen Dörfer und Städte, erfreuen sich der Gunst der Götter und trotzen Katastrophen. Ein spielerischer Ritt durch die Zeiten. Wer seine Zivilisation am besten entwickelt, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitungen

1. Aus den Spielkarten werden die 1er- und 2er-Erfindungen, Epochen- und Übersichtskarten aussortiert.
2. Der erfindungsreichste Spieler bestimmt den Startspieler. Dieser erhält die Übersichtskarte mit dem DDD-Logo. Jeder weitere Mitspieler erhält eine der verbliebenen Übersichtskarten. Überzählige Übersichtskarten werden in die Schachtel zurückgelegt.
3. Jeder Spieler erhält verdeckt eine **1er-Erfindung**. Diese Karte, die 1. Erfindung des Volkes, legt jeder Spieler offen vor sich ab. Überzählige 1er-Erfindungen werden in die Schachtel zurückgelegt.
4. Die **3er- und 4er-Erfindungen, Götter- und Katastrophenkarten** werden gemischt und als Talon in die Tischmitte gelegt.
5. Die **2er-Erfindungen** werden gemischt. Davon erhält jeder Spieler **5 Karten auf die Hand**. Die übrigen 2er-Erfindungen werden verdeckt oben auf den Talon gelegt.
6. Die obersten 3 Karten des Talon werden offen in der Mitte ausgelegt. Sie bilden die **zentrale Auslage**. Ein „virtueller“ 4. Platz wird für kommende Götter- bzw. Katastrophenkarten freigehalten.
7. Im Spiel **zu zweit** werden **10 Karten**, im Spiel **zu dritt** **5 Karten** und im Spiel **zu viert** **1 Karte** vom Talon genommen und als offener Ablagestapel daneben gelegt.
8. Oberhalb der zentralen Auslage werden die 4 Epochenkarten in der Reihenfolge I bis IV offen ausgelegt. Je nach Spielerzahl werden auf die Karte I **3, 5 oder 7 Siedlungssteine** gesetzt. Auf die Karte II werden **6**, auf die Karte III **4** und auf die Karte IV werden **3 Siedlungssteine** gesetzt.

9. Jeder Spieler platziert noch 1 Siedlungsstein oberhalb seiner 1er-Erfindung, das 1. Dorf des Volkes. Überzählige Steine kommen in die Schachtel zurück.
10. Die Ressourcen werden für alle erreichbar bereit gelegt. Dies ist der Pool. Hier-von nimmt sich jeder Spieler 3 Ressourcen in der Farbe seiner 1er-Erfindung und legt sie auf die Karte.



## Spielablauf

Der Startspieler beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, führt 3 der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit aus:



Karte nehmen



Erfindung machen



Ressource(n) nehmen



Handkarte(n) ausliegender Erfindung(en) gegen Ressource(n) tauschen



Siedlungsstein setzen



Kartenaktion ausführen

*Hinweis: Erfindungskarten, die in der persönlichen Auslage liegen, gelten als gemachte Erfindungen, deren Funktionen auf dem Faltblatt erklärt werden.*



### Karte nehmen

Der Spieler nimmt entweder 1 Karte der zentralen Auslage oder 1 Karte vom Talon auf die Hand. Handelt es sich hierbei um eine Götter- oder Katastrophenkarte, wird wie im Punkt „**Götter- und Katastrophenkarten**“ auf S. 11 verfahren. Als Ersatz hierfür zieht der Spieler sofort erneut solange 1 Karte vom Talon, bis er eine Erfindungskarte gezogen hat. Sollten auch hierbei Götter- oder Katastrophenkarten gezogen werden, wird ebenfalls wie im Punkt „**Götter- und Katastrophenkarten**“ auf S. 11 verfahren.

*Hinweis: Lücken in der zentralen Auslage werden immer erst am Ende des Zuges durch neue Karten vom Talon geschlossen.*



### Erfindung machen

[Siehe auch Kartenfunktion der Erfindungen Axt, Segelschiff, Stadtmauer, Statuette und Wasseruhr.]

Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler seine 1er-Erfindungskarte in der persönlichen Auslage liegen. Maximal dürfen dort **fünf Erfindungskarten** liegen, die alle **verschieden** sein müssen. Neu gemachte Erfindungen können bestehende ersetzen oder direkt neben bestehenden ausgelegt werden.

Um eine **Erfindung zu machen**, muss der Spieler **die der Stufe entsprechende Anzahl Karten** dieser Erfindung vorzeigen. Eine der Karten legt er vor sich ab, die anderen auf den Ablagestapel.

*Beispiel: André hat 3 Karten der 3er-Erfindung „Flaschenzug“ auf der Hand. Er legt eine dieser Karten vor sich ab in die persönliche Auslage, die anderen beiden auf den Ablagestapel.*



Fehlen zu einer Erfindung eine oder mehrere Karten, können diese durch Farbpärchen ersetzt werden. Ein **Farbpärchen** ist ein Paar gleichfarbiger Karten, bei denen Stufen und Funktionen keine Rolle spielen.

Beim Auslegen einer Erfindungskarte muss zusätzlich die Stufenregel beachtet werden: Will ein Spieler eine Erfindung machen, darf diese Erfindung **maximal um 1 Stufe höher** sein, als die momentan höchste eigene Erfindung in der persönlichen Auslage, auch wenn diese durch die gemachte Erfindung ersetzt wird.

*Beispiel: Marco hat drei 2er-Erfindungen und die 1er-Erfindung „Lehmhaus“ in der persönlichen Auslage liegen und die Karten für die 4er-Erfindung „Zahnrad“ auf der Hand. Er darf diese Erfindung aber erst dann machen, wenn er zuvor eine 3er-Erfindung macht.*

*Hinweis: Eine ersetzte Erfindungskarte wird wieder auf die Hand genommen und kann zur Farbpärchen-Bildung eingesetzt oder erneut regelgerecht ausgespielt werden.*

*Beispiel: Regula ersetzt ihre rote 1er-Erfindung „Lehmhaus“ durch die 3er-Erfindung „Flaschenzug“. Sie legt die Erfindungskarte „Flaschenzug“ vor sich ab und nimmt die 1er-Erfindung „Lehmhaus“ wieder auf die Hand. Anschließend bildet sie aus 2 gelben Handkarten („Axt“ und „Leier“) das 1.*

*Farbpärchen und aus 1 roten Handkarte („Stadtmauer“) und der aufgenommenen roten 1er-Karte das 2. Farbpärchen. Die 4 Karten der beiden Farbpärchen legt sie auf den Ablagestapel.*





## Ressource(n) nehmen

[Siehe auch Kartenfunktion der Erfindungen Astronomie, Brennofen, Domestizierung, Flaschenzug, Kanalisation, Lehmhaus, Netz, Rollenprinzip, Straße, Tongefäß, Tonrohr, Wasserrad, Zikkurat und Zisterne.]

Der Spieler nimmt sich 1 Ressource entsprechend einer seiner gemachten Erfindungen. Die Ressource nimmt er aus dem Pool und legt sie vor sich ab. Dies ist sein persönlicher Vorrat, der offen gehalten wird. Manche Erfindungen erlauben es, mehrere Ressourcen auf einmal zu nehmen.

*Beispiel: Marco hat die 2er-Erfindung „Domestizierung“ und nimmt sich 1 rosa Ressource aus dem Ressourcenpool.*

*Hinweis: Ist eine Ressource nicht mehr im Pool vorhanden, so nimmt sich der Spieler diese von dem oder einem der Spieler, die hiervon die meisten in ihrem persönlichen Vorrat haben. Hat er selbst die meisten, so erhält er keine Ressource. Der Spieler, dem eine Ressource weggenommen wird, darf sich als Ersatz eine andersfarbige Ressource aus dem Pool nehmen, sofern vorhanden.*



## Handkarte(n) ausliegender Erfindung(en) gegen Ressource(n) tauschen

Der Spieler wirft beliebig viele Handkarten von bereits gemachten, d.h. in den persönlichen Auslagen der Spieler liegenden, Erfindungen ab und erhält hierfür jeweils 1 Ressource in der Farbe der Erfindung.

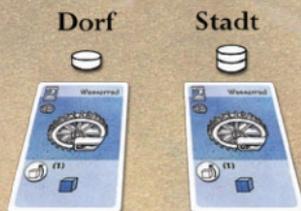
*Beispiel: Marco hat 1 Karte „Wasserrad“ und 1 Karte „Flaschenzug“ auf der Hand. Er hat den „Flaschenzug“ in seiner Auslage liegen, André das „Wasserrad“ in seiner Auslage. Marco legt die beiden Handkarten ab und nimmt sich 1 blaue und 1 rosa Ressource aus dem Pool.*



## Siedlungsstein setzen

[Siehe auch Kartenfunktion der Erfindungen Gewölbe, Münzwesen und Schöpfbaum.]

Um ein Dorf oder eine Stadt zu gründen, nimmt sich der Spieler einen Siedlungsstein von einer Epochenkarte und bezahlt die auf dieser Karte angezeigten Ressourcen in den Pool. Ein Stein von **Epochenkarte I** kann **nur als Dorf** gesetzt werden, ein Stein von den **Epochenkarten II bis IV als Dorf oder Stadt**.



Der Siedlungsstein wird sofort oberhalb einer Erfindung der eigenen persönlichen Auslage platziert. Der erste Stein an einer Erfindung steht für ein Dorf, der zweite, obenauf gesetzt, wandelt das Dorf in eine Stadt um.

*Hinweis: Oberhalb einer Erfindung darf nur 1 Dorf bzw. 1 Stadt liegen. Hat ein Spieler keine Erfindung ohne Dorf bzw. Stadt vor sich liegen, so kann er kein weiteres Dorf gründen. Hat er kein Dorf, so kann er keine Stadt gründen.*

Ein Siedlungsstein von Epochenkarte I kostet Ressourcen in Farbe und in Höhe der Stufe der Erfindung, an die er platziert wird.

*Beispiel: Regula möchte ein Dorf am „Wasserrad“ gründen. Das „Wasserrad“ ist eine blaue Erfindung der Stufe 2. Dies kostet sie 2 blaue Ressourcen.*

Ein Siedlungsstein von Epochenkarte II bis IV kostet Ressourcen entsprechend der Epochenkarte, von der er genommen wurde.

*Beispiel: Marco möchte ein Dorf am „Wasserrad“ gründen. Die Epochenkarte I ist inzwischen leer geräumt. Er nimmt einen Siedlungsstein von Epochenkarte II. Dieser kostet ihn 2 mal 2 verschiedene Ressourcen, z.B. 2 rote und 2 gelbe.*

Siedlungssteine müssen immer von der niedrigst möglichen Epochenkarte genommen werden, d.h. Dörfer von I bis IV bzw. Städte von II bis IV.

*Beispiel: André besitzt eine Erfindung mit Dorf und eine ohne Siedlungsstein. Auf allen Epochenkarten befinden sich noch mehrere Siedlungssteine. Möchte er ein Dorf gründen, muss er dieses von Epochenkarte I nehmen, möchte er eine Stadt gründen, muss er diese von Epochenkarte II nehmen.*

Wird der letzte Stein der Karte IV entfernt, wird wie im Punkt „Spielende“ auf S. 9 verfahren.



### Kartenaktion ausführen

[Siehe auch Kartenfunktion der Erfindungen Aquädukt und Zahnrad.]

Ein Spieler führt eine Kartenfunktion aus, die eine Aktion erfordert.

### Ende eines Spielzuges

Am Ende eines Zuges werden die Lücken in der zentralen Auslage geschlossen. Erst wenn diese wieder mit drei Karten aufgefüllt ist, ist der Zug des aktiven Spielers beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

### Spielende

Wird von **Epochenkarte IV** der **letzte Siedlungsstein** entfernt, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Danach ist beginnend mit dem Startspieler  (DDD-Logo) jeder Spieler noch einmal an der Reihe, wobei in dieser Schlussrunde alle gezogenen Götter- und Katastrophenkarten abgeworfen werden.

*Hinweis: Sobald der letzte Siedlungsstein entfernt wurde, werden die im Pool befindlichen Siedlungssteine (siehe Punkt „Götter- und Katastrophenkarten“ auf S. 11) sofort auf die Epochenkarte IV gesetzt und können wieder gekauft werden.*

## Wertung

[Siehe auch Kartenfunktion der Erfindungen Leier und Waage.]

Bei Spielende erhält jeder Spieler Siegpunkte für

○ jede in der persönlichen Auslage aktuell ausliegende Erfindung:

Eine Erfindung ohne Siedlungsstein zählt 1 Siegpunkt, eine Erfindung mit Dorf bringt Siegpunkte in Höhe der Stufe der Erfindung, eine Erfindung mit Stadt bringt Siegpunkte in Höhe der doppelten Stufe der Erfindung.

○ gesammelte Ressourcen im persönlichen Vorrat:

Je 4 beliebige Ressourcen bringen 1 Siegpunkt.

○ die Kartenfunktion der Erfindungen „Waage“ und „Leier“.

Die Siegpunkte werden addiert. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Im Falle eines Patts gewinnt von diesen der Spieler mit den meisten Städten. Ein weiteres Patt führt zu mehreren Siegern.

## Besonderheiten

## Die Kartenfunktionen

Jede Funktion einer Erfindung darf während des Zuges **nur einmal genutzt werden**. Die Funktionen können nach Intention des Spielers in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

## Talon aufgebraucht

Ist der Talon das 1. Mal aufgebraucht, so wird der Ablagestapel umgedreht (Bildseite nach unten), **15 Karten von oben abgezählt** und diese aus dem Spiel genommen. Der Rest wird gut gemischt und als neuer Talon bereitgelegt. Muss erneut gemischt werden, so werden keine Karten mehr aus dem Spiel genommen.

## Götter- und Katastrophenkarten

[Siehe auch Kartenfunktion der Erfindung Leuchtturm.]

Wird eine Götter- oder Katastrophenkarte vom Talon gezogen, wird diese offen neben die zentrale Auslage gelegt. Liegt dort bereits eine Karte, so wird diese am Ende des Zuges aktiviert. In diesem Fall wird die gerade gezogene Götter- bzw. Katastrophenkarte verdeckt vor den aktiven Spieler gelegt. Damit ist der „Auslöser“ markiert. Der gerade aktive Spieler macht seinen Zug noch regulär zu Ende. Tauchen beim Kartenziehen und bei der weiteren Abwicklung weitere Götter- und Katastrophenkarten auf, so werden diese einfach ignoriert und abgeworfen. Als Ersatz für Götter- und Katastrophenkarten zieht der Spieler grundsätzlich solange 1 Karte vom Talon, bis er 1 Erfindungskarte gezogen hat.



Wurde eine Götter- oder Katastrophenkarte aktiviert, so wird das Spiel nach dem Zug des aktiven Spielers für die Abwicklung unterbrochen.

*Hinweis: Das Auffüllen der zentralen Auslage zählt somit noch zum Zug des aktiven Spielers.*

Bei der Abwicklung werden die Anweisungen im oberen Rahmen der Karte immer zuerst abgehandelt. Es wird 1 Siedlungsstein von der niedrigst möglichen Epochenkarte, auf der sich noch Steine befinden, entfernt und in den Pool gelegt. Anschließend reduziert jeder Spieler nach eigener Wahl seine Kartenhand auf 8 Karten, indem er überzählige Karten auf den Ablagestapel legt. Dann werden die Anweisungen in den folgenden Rahmen abgehandelt. Je nach Karte wird mit Ressourcen geboten, mit Kartenwerten gesteigert oder es werden Boni für alle Spieler verteilt.

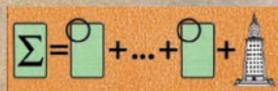


Wer durch sein Gebot gewinnt, legt seine eingesetzten Ressourcen in den Pool bzw. seine eingesetzten Karten auf den Ablagestapel. Wer verliert, legt seine eingesetzten Ressourcen wieder zurück in den persönlichen Vorrat bzw. nimmt seine eingesetzten Karten wieder zurück auf die Hand.

Abschließend wird die nun abgewickelte Götter- bzw. Katastrophenkarte und die verdeckte Karte vor dem „Auslöser“ auf den Ablagestapel gelegt.

*Hinweis: Die Götter- bzw. Katastrophenkarte, die verdeckt vor dem „Auslöser“ liegt, wird nicht aktiviert und nicht abgewickelt, sondern dient nur zur Aktivierung der neben der zentralen Auslage liegenden Götter- bzw. Katastrophenkarte.*

### Weitere Abwicklung der Götterkarten Enlil, Nergal und Ninurta



Die Gunst dieser Götter erwirbt nur der Spieler, der am meisten bietet: Ausgehend vom Auslöser und dann reihum im Uhrzeigersinn in mehreren Runden spielt jeder eine beliebige Anzahl Handkarten aus und nennt sein Gebot. Das Gebot besteht aus der Summe der eingesetzten Handkartenwerte, wobei hierzu noch ein eventueller Bonus der Erfindungskarte „Leuchtturm“ (siehe Funktion des „Leuchtturms“ auf dem Faltblatt) aufaddiert wird.

Der jeweils nächste Spieler muss das bestehende Gebot überbieten oder passen. Wer einmal gepasst hat, scheidet aus der laufenden Bietrunde aus. Einmal ausge-

spielte Karten dürfen in der laufenden Bietrunde nicht mehr auf die Hand zurück genommen werden. Sobald alle Spieler gepasst haben, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Gebot.

*Beispiel: Regula ist „Auslöser“ der Götterkarte Enlil und spielt aus ihrer Hand die Erfindungskarten „Rollenprinzip“ (Stufe 2) und „Astronomie“ (Stufe 4). In ihrer persönlichen Auslage hat sie die Erfindung „Leuchtturm“ mit einem Dorf. Zu ihrem ausgespielten Kartenwert von 6 addiert sie deshalb den Wert 3. Regulas Gebot hat somit den Wert 9. André spielt die Erfindungskarten „Aquädukt“ (Stufe 4), 2× „Domestizierung“ (je Stufe 2) sowie den „Leuchtturm“ (Stufe 2). Da Andrés Volk die Erfindung des „Leuchtturms“ für sich noch nicht entdeckt hat, da diese nicht in seiner persönlichen Auslage liegt, darf er keine Bonuspunkte zu seinem Gebot dazu addieren. Andrés Gebot hat somit den Wert 10. Das reicht, um Regulas Gebot zu übertreffen. Regula passt daraufhin und nimmt ihre Karten wieder zurück auf die Hand. André hat die Bietrunde gewonnen, legt seine vier gespielten Karten auf den Ablagestapel und darf die Gunst von Enlil nutzen.*

## Enlil



Bonus: Der Gewinner legt eine Erfindungskarte aus seiner Kartenhand entsprechend der Stufenregel in seine Auslage. Er benötigt hierfür keine weiteren Karten oder Farbpäarchen. Eine gemachte Erfindung kann dadurch ersetzt werden.

## Nergal



Bonus: Der Gewinner nimmt sich 3 gleichfarbige Ressourcen aus dem Pool.

## Ninurta



Bonus: Der Gewinner legt die Karte offen vor sich ab. Der Spieler kassiert Siegpunkte am Ende des Spiels. Der Spieler erhält für jede eigene Stadt, die er bei Spielende besitzt, +1 Siegpunkt.

## Weitere Abwicklung der Götterkarten Gibil, Marduk und Nannar

min



Die 3 Götterkarten Gibil, Marduk und Nannar bringen dem Spieler mit den wenigsten Siedlungssteinen einen Bonus. Die anderen Spieler erhalten den abgeschwächten Bonus. Haben mehrere Spieler die wenigsten Siedlungssteine, erhalten alle Spieler den abgeschwächten Bonus.

### Gibil



Bonus: Der Spieler mit den wenigsten Siedlungssteinen nimmt sich 3 gleichfarbige Ressourcen aus dem Pool. Anschließend nehmen sich alle anderen Spieler, beginnend beim „Auslöser“, reihum jeweils 1 beliebige Ressource aus dem Pool.

### Marduk



Bonus: Der Spieler mit den wenigsten Siedlungssteinen zahlt für seinen nächsten Siedlungsstein den halben Preis (aufgerundet). Alle anderen Spieler nehmen sich, beginnend beim „Auslöser“, reihum jeweils 1 beliebige Ressource aus dem Pool. Die Götterkarte legt der Gewinner zur Erinnerung vor sich ab. Weitere Rabatte („Gewölbe“, „Münzwesen“) dürfen nicht eingesetzt werden.

### Nannar



Bonus: Der Spieler mit den wenigsten Siedlungssteinen zahlt für seinen nächsten Siedlungsstein den halben Preis (aufgerundet). Alle anderen Spieler ziehen, beginnend beim „Auslöser“, reihum 1 Karte vom Talon. Die Götterkarte legt der Gewinner zur Erinnerung vor sich ab. Weitere Rabatte („Gewölbe“, „Münzwesen“) dürfen nicht eingesetzt werden.

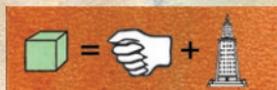
## Weitere Abwicklung der Götterkarte Ischtar

### Ischtar



Bonus: Ausgehend vom „Auslöser“, und dann reihum im Uhrzeigersinn, zieht jeder Spieler entweder 1 Karte vom Talon oder nimmt sich 1 Ressource aus dem Pool.

## Weitere Abwicklung der Katastrophenkarten Dürre, Erdbeben und Vulkanausbruch



Nachdem jeder Spieler noch einmal Gelegenheit erhalten hat, den persönlichen Vorrat der Mitspieler zu begutachten, nehmen die Spieler ihre Ressourcen verdeckt in eine Hand. Jeder nimmt nun geheim die Anzahl an Ressourcen, die er zur Abwendung der Katastrophe bieten möchte, in die andere Hand und streckt diese geschlossen nach vorne. Simultan wird aufgedeckt. Jeder Spieler nennt die Anzahl seiner gebotenen Ressourcen und addiert hierzu einen eventuellen Bonus der Erfindungskarte „Leuchtturm“ (siehe Funktion des „Leuchtturms“ auf dem Faltblatt). Der oder die Spieler mit dem höchsten Gebot werden von der Katastrophe nicht betroffen. Alle anderen Spieler erleiden je nach Katastrophe bestimmte Verluste.

Jeder nimmt nun geheim die Anzahl an Ressourcen, die er zur Abwendung der Katastrophe bieten möchte, in die andere Hand und streckt diese geschlossen nach vorne. Simultan wird aufgedeckt. Jeder Spieler nennt die Anzahl seiner gebotenen Ressourcen und addiert hierzu einen eventuellen Bonus der Erfindungskarte „Leuchtturm“ (siehe Funktion des „Leuchtturms“ auf dem Faltblatt). Der oder die Spieler mit dem höchsten Gebot werden von der Katastrophe nicht betroffen. Alle anderen Spieler erleiden je nach Katastrophe bestimmte Verluste.

**Hinweis: Im Falle eines Patts aller Spieler sind alle von den Verlusten betroffen.**

### Dürre



Verluste: Jeder betroffene Spieler verliert 1 Siedlungsstein, den er nach freier Wahl in den Pool zurücklegt.

### Erdbeben



Verluste: Jeder betroffene Spieler legt 1 seiner Erfindungen, vor der kein Siedlungsstein liegt, auf den Ablagestapel. Hat ein Spieler aktuell nur Erfindungen mit einem Dorf oder einer Stadt in seiner Auslage, so legt er stattdessen 3 seiner Handkarten nach eigener Wahl auf den Ablagestapel. Hat er weniger als 3 Handkarten, muss er alle abwerfen.

### Vulkanausbruch



Verluste: Jeder betroffene Spieler verliert in seinem nächsten Zug 2 Aktionen. Um dies zu markieren, setzen diese Spieler die Siedlungssteine einer ihrer Erfindungen auf die dazugehörige Karte. In seinem nächsten Zug muss der Spieler die Siedlungssteine wieder von der Karte nehmen und führt anschließend nur 1 Aktion aus.



Verlag und Autoren bedanken sich für die intensive Testarbeit und wertvolle Tipps bei folgenden Spielern: Gerd Eibach, Carsten Söllmann, Katharina Zuber, Birgit Hirth, Ralf Foldenauer, Marco Niedermeyer, Stefan Schwarz, Albert Wolf und den Spielern des Würzburger Spielerlei.



© 2008 DDD Verlag GmbH  
 Zweierweg 36, 97074 Würzburg, Germany  
 E-mail: [info@ddd-verlag.de](mailto:info@ddd-verlag.de)  
[www.ddd-verlag.de](http://www.ddd-verlag.de)  
 Version 1.0

AUTOREN: Hanno & Wilfried Kuhn  
 TITELBILD: Mia Steingräber  
 ILLUSTRATION: Katharina Kubisch  
 REALISATION: Carsten Grebe  
 LEKTORAT: Hanna & Alex Weiß