

CARPE ASTRA

Seize the Stars

By Ted Cheatham
and Jackson Pope

Bestechen Sie.
Verleumden Sie.
Tun Sie alles, was nötig ist,
den Galaktischen Thron zu erringen.



Spielmaterial

5 Sechseckplättchen:



davon 4 Heimatbasen



sowie ein Senatplättchen



Beispiel Gildenplättchen
(Politiker & Techniker)



27 Ereigniskarten (EVENT)
mit einer oder zwei Gilden



35 Netzwerkkarten (NETWORK)
mit zwei oder drei Gilden



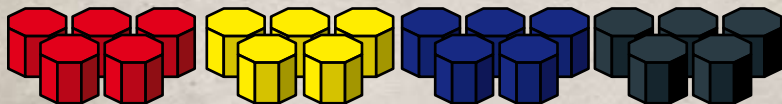
35 Verleumdungskarten (SLANDER)
mit zwei oder drei Gilden



4 Regelkarten



4 Charakterkarten



20 Agenten (achteckige Holzfiguren), je fünf in vier Farben



36 dreieckige Supportmarker, sechs pro Gilde



49 Geldmünzen (Credits)

Spielhintergrund

Zehntausend Jahre in der Zukunft hat die Menschheit die Sterne erobert – doch es steht nicht zum Besten. Der Imperator ist schwach, und ohne eine starke Hand wird das Imperium zerfallen. Einflussreiche Gilden innerhalb des Imperiums liegen im Streit und versuchen, sich zu ihrem Vorteil zu positionieren. Wenn das Imperium überleben soll, braucht es einen starken Herrscher – und damit sind Sie gemeint! Erweitern Sie Ihre Machtbasis quer durch das Reich, indem Sie Verbindungen zu den wichtigen Gilden schaffen – zum Militär, den Händlern, den Priestern, den Technikern, den Siedlern und den Politikern. Wenn Sie genug Unterstützung sammeln, werden Sie den Thron an sich reißen. Doch die Zeit rennt Ihnen davon, denn andere wollen dasselbe. Platzieren Sie Ihre Agenten in den Gilden, um sich deren Support zu verschaffen und stoppen Sie den Fortschritt Ihrer Gegner durch Verleumdung. Doch Vorsicht: wenn Sie selbst verleumdet werden, kostet Sie das wertvollen Support.

Profitieren Sie von im Spiel auftretenden Ereignissen, um noch mehr Gewinn zu erzielen. Der Spieler, der am Ende den meisten Support vorweisen kann, wird den Galaktischen Thron erringen.

Spielziel

Sie vertreten eine von vier mächtigen Gruppen innerhalb des Imperiums, die darauf aus ist, den Imperator zu stürzen. Ihr Ziel wird es sein, sich unter den Eliten des Imperiums in zehn Spielrunden die größte Unterstützung zu sichern, während Sie ihre Mitspieler in Misskredit bringen.

Das Spiel findet auf einem Spielplan statt, der aus Plättchen entsteht, die Splittergruppen aus den sechs mächtigen Gilden repräsentieren. Jeder Spieler wird versuchen, die Gilden zu infiltrieren, indem er seine Agenten in diesen Splittergruppen platziert, um Support, also Unterstützung von dort zu bekommen. Immer nur ein Agent kann eine Splittergruppe infiltrieren – außerdem stellt jedes Doppelpättchen zwei direkt verfeindete Splittergruppen dar, sodass derselbe Spieler nie gleichzeitig beide Gruppen eines Plättchens infiltrieren kann.

Im gesamten Spiel werden die sechs Gilden durch die hier gezeigten Symbole dargestellt. Auf den Karten sind zusätzlich ihre (englischen) Namen aufgeführt. **Anmerkung für deutsche Spieler:** Für das Spiel genügen die Symbole aber völlig.



The Military
(Das Militär)
Rotes
Fadenkreuz



Traders
(Händler)
Gelber
Credit



Priests
(Priester)
Blauer
Skarabäus



Engineers
(Techniker)
Grüne
Zahnräder



Settlers
(Siedler)
Oranger
Globus



Politicians
(Politiker)
Schwarzer
Handschlag

Spielvorbereitung

- Mischen Sie die Ereigniskarten, legen Sie zehn verdeckt in einer Reihe am Rand der Spielfläche aus; diese stellen die Zeitlinie der Ereignisse dar, welche während des Spiels im Imperium eintreten werden. Decken Sie die zweite und dritte Karte von links auf – dies sind zukünftige Ereignisse, durch die der Einfluss bestimmter Gilden vergrößert wird. **Hinweis:** Ignorieren Sie bei der Spielvorbereitung etwaige Sofortereignis-Symbole (ein gelbes Dreieck mit Ausrufezeichen) auf den Ereigniskarten.
- Legen Sie fest, wer welchen Charakter spielt. Jeder Spieler nimmt sich die fünf Agenten, die Charakterkarte und die Regelkarte in der Farbe seines Charakters sowie 5 Credits. Jeder stellt einen seiner Agenten auf seine Heimatbasis (das Plättchen mit der Charakterabbildung).
- Die übrigen Credits kommen auf einen Vorratshaufen in erreichbarer Nähe aller Spieler.
- Mischen Sie die Gildenplättchen (die aus je zwei Gilden-Sechseckfeldern bestehen), dann legen sie zufällig gezogene davon gemäß der Spielerzahl nach untenstehender Vorlage aus. Lassen Sie zwischen den Plättchen immer einen schmalen Abstand.



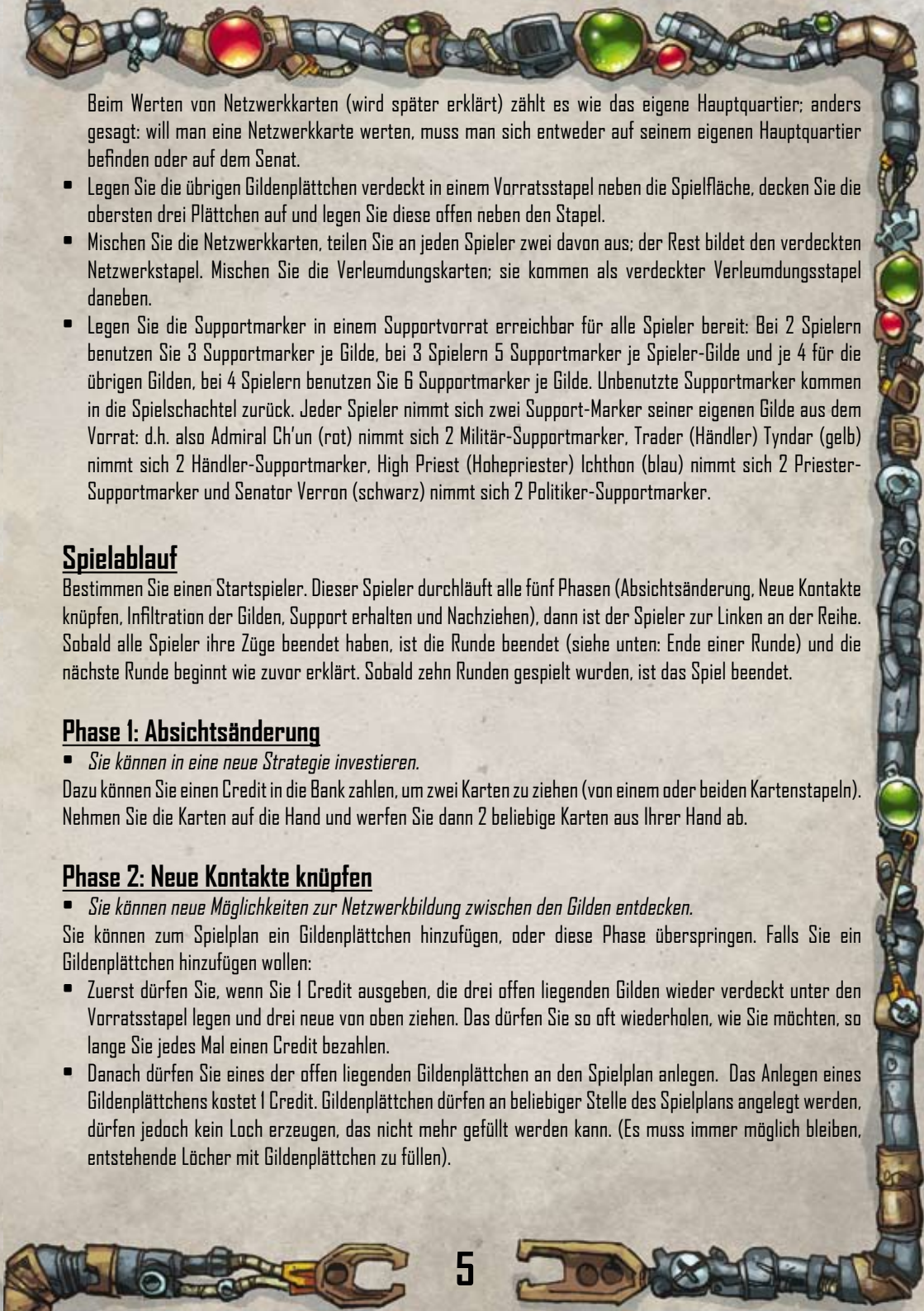
Aufbau für 2 Spieler

Aufbau für 3
Spieler



Aufbau für 4 Spieler

- Legen Sie die jeweiligen Heimatbasen (auf die vorhin die Agenten der passenden Farbe gestellt wurden) an die gekennzeichneten Orte und gezogenen Gildenplättchen (Gildenseite oben) überall dorthin, wo Doppelsechsecke angegeben sind. Das spezielle Senatplättchen wird nur im Spiel zu dritt und viert benutzt.



Beim Werten von Netzwerkkarten (wird später erklärt) zählt es wie das eigene Hauptquartier; anders gesagt: will man eine Netzwerkkarte werten, muss man sich entweder auf seinem eigenen Hauptquartier befinden oder auf dem Senat.

- Legen Sie die übrigen Gildenplättchen verdeckt in einem Vorratsstapel neben die Spielfläche, decken Sie die obersten drei Plättchen auf und legen Sie diese offen neben den Stapel.
- Mischen Sie die Netzwerkkarten, teilen Sie an jeden Spieler zwei davon aus; der Rest bildet den verdeckten Netzwerkstapel. Mischen Sie die Verleumdungskarten; sie kommen als verdeckter Verleumdungsstapel daneben.
- Legen Sie die Supportmarker in einem Supportvorrat erreichbar für alle Spieler bereit: Bei 2 Spielern benutzen Sie 3 Supportmarker je Gilde, bei 3 Spielern 5 Supportmarker je Spieler-Gilde und je 4 für die übrigen Gilden, bei 4 Spielern benutzen Sie 6 Supportmarker je Gilde. Unbenutzte Supportmarker kommen in die Spielschachtel zurück. Jeder Spieler nimmt sich zwei Support-Marker seiner eigenen Gilde aus dem Vorrat: d.h. also Admiral Ch'un (rot) nimmt sich 2 Militär-Supportmarker, Trader (Händler) Tyndar (gelb) nimmt sich 2 Händler-Supportmarker, High Priest (Hohepriester) Ichthon (blau) nimmt sich 2 Priester-Supportmarker und Senator Verron (schwarz) nimmt sich 2 Politiker-Supportmarker.

Spielablauf

Bestimmen Sie einen Startspieler. Dieser Spieler durchläuft alle fünf Phasen (Absichtsänderung, Neue Kontakte knüpfen, Infiltration der Gilden, Support erhalten und Nachziehen), dann ist der Spieler zur Linken an der Reihe. Sobald alle Spieler ihre Züge beendet haben, ist die Runde beendet (siehe unten: Ende einer Runde) und die nächste Runde beginnt wie zuvor erklärt. Sobald zehn Runden gespielt wurden, ist das Spiel beendet.

Phase 1: Absichtsänderung

- *Sie können in eine neue Strategie investieren.*

Dazu können Sie einen Credit in die Bank zahlen, um zwei Karten zu ziehen (von einem oder beiden Kartenstapeln). Nehmen Sie die Karten auf die Hand und werfen Sie dann 2 beliebige Karten aus Ihrer Hand ab.

Phase 2: Neue Kontakte knüpfen

- *Sie können neue Möglichkeiten zur Netzwerkbildung zwischen den Gilden entdecken.*

Sie können zum Spielplan ein Gildenplättchen hinzufügen, oder diese Phase überspringen. Falls Sie ein Gildenplättchen hinzufügen wollen:

- Zuerst dürfen Sie, wenn Sie 1 Credit ausgeben, die drei offen liegenden Gilden wieder verdeckt unter den Vorratsstapel legen und drei neue von oben ziehen. Das dürfen Sie so oft wiederholen, wie Sie möchten, so lange Sie jedes Mal einen Credit bezahlen.
- Danach dürfen Sie eines der offen liegenden Gildenplättchen an den Spielplan anlegen. Das Anlegen eines Gildenplättchens kostet 1 Credit. Gildenplättchen dürfen an beliebiger Stelle des Spielplans angelegt werden, dürfen jedoch kein Loch erzeugen, das nicht mehr gefüllt werden kann. (Es muss immer möglich bleiben, entstehende Löcher mit Gildenplättchen zu füllen).




Hinterlässt eine Lücke, die nicht durch Gildenplättchen gefüllt werden kann.

- Nach dem Anlegen des Plättchens decken Sie das oberste Plättchen des Vorratsstapels auf, und ersetzen das soeben genommene Plättchen.

Phase 3: Infiltration der Gilden

- Sie können Ihre Agenten benutzen, um neue Gilden zu infiltrieren.

Setzen Sie Ihre Agenten auf Sechseckfelder, wo gerade keiner Ihrer Agenten steht; sie können von einem anderen Feld oder von außerhalb des Spielplans genommen werden. Die ersten zwei Einsätze sind kostenlos; danach müssen Sie 1 Credit für jedes weitere gewünschte Einsetzen bezahlen. Agenten müssen auf einer Heimatbasis, dem Senatsplättchen oder einer der Hälften eines Gildenplättchens eingesetzt werden (man darf nie beide Hälften eines Gildenplättchens mit seinen Agenten besetzen – immer nur eine), außerdem müssen sie immer angrenzend zu mindestens einem anderen eigenen Agenten stehen (d.h., es muss immer ein gleichfarbiger Agent in einem benachbarten Sechseckfeld stehen).

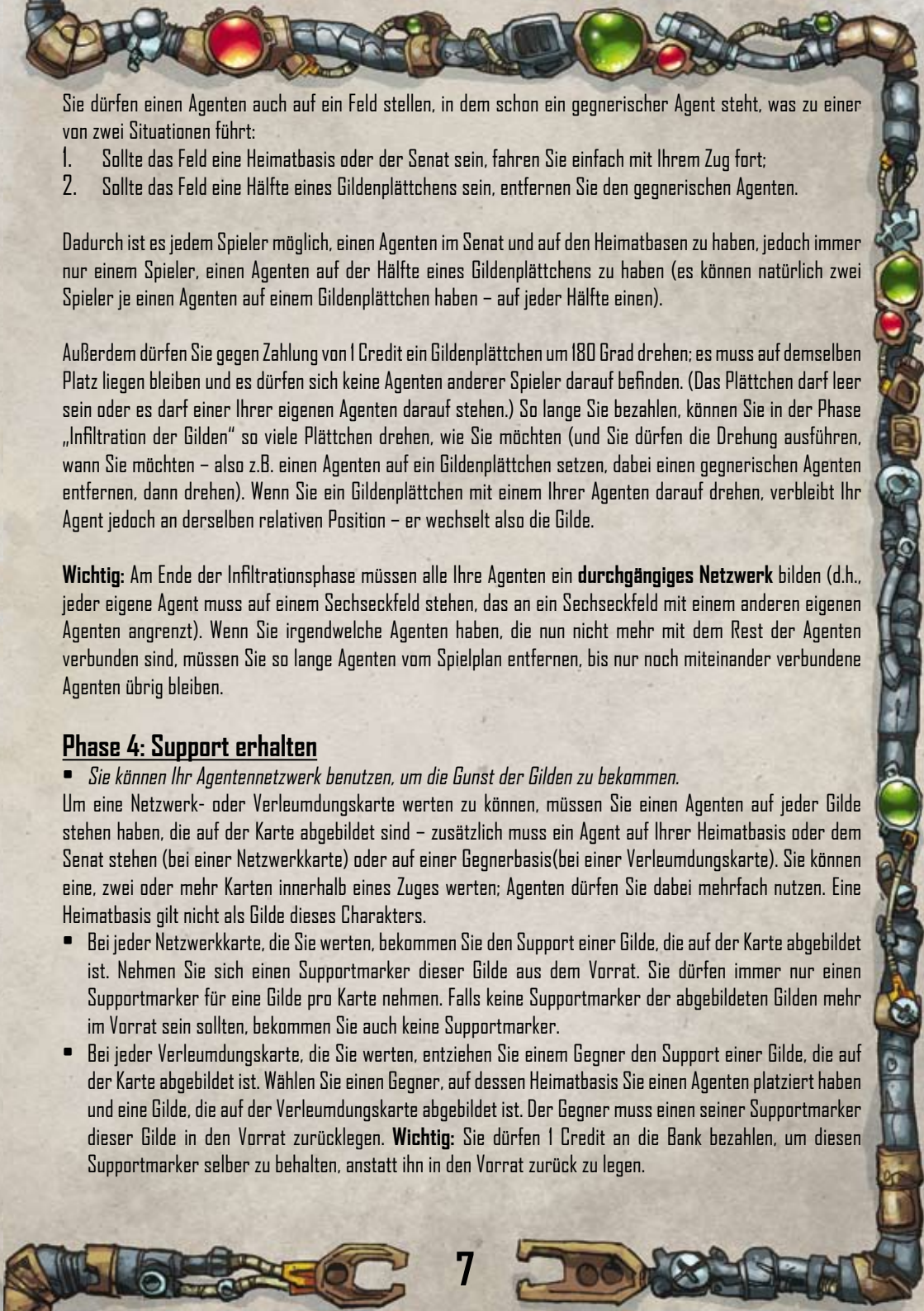
 Möglicher neuer schwarzer Agent

Nicht verbunden

Verdrängt roten Agenten



Immer nur ein eigener Agent pro Plättchen



Sie dürfen einen Agenten auch auf ein Feld stellen, in dem schon ein gegnerischer Agent steht, was zu einer von zwei Situationen führt:

1. Sollte das Feld eine Heimatbasis oder der Senat sein, fahren Sie einfach mit Ihrem Zug fort;
2. Sollte das Feld eine Hälfte eines Gildenplättchens sein, entfernen Sie den gegnerischen Agenten.

Dadurch ist es jedem Spieler möglich, einen Agenten im Senat und auf den Heimatbasen zu haben, jedoch immer nur einem Spieler, einen Agenten auf der Hälfte eines Gildenplättchens zu haben (es können natürlich zwei Spieler je einen Agenten auf einem Gildenplättchen haben – auf jeder Hälfte einen).

Außerdem dürfen Sie gegen Zahlung von 1 Credit ein Gildenplättchen um 180 Grad drehen; es muss auf demselben Platz liegen bleiben und es dürfen sich keine Agenten anderer Spieler darauf befinden. (Das Plättchen darf leer sein oder es darf einer Ihrer eigenen Agenten darauf stehen.) So lange Sie bezahlen, können Sie in der Phase „Infiltration der Gilden“ so viele Plättchen drehen, wie Sie möchten (und Sie dürfen die Drehung ausführen, wann Sie möchten – also z.B. einen Agenten auf ein Gildenplättchen setzen, dabei einen gegnerischen Agenten entfernen, dann drehen). Wenn Sie ein Gildenplättchen mit einem Ihrer Agenten darauf drehen, verbleibt Ihr Agent jedoch an derselben relativen Position – er wechselt also die Gilde.

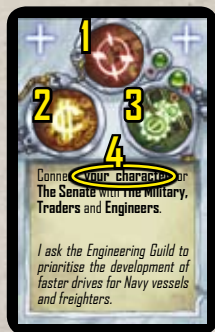
Wichtig: Am Ende der Infiltrationsphase müssen alle Ihre Agenten ein **durchgängiges Netzwerk** bilden (d.h., jeder eigene Agent muss auf einem Sechseckfeld stehen, das an ein Sechseckfeld mit einem anderen eigenen Agenten angrenzt). Wenn Sie irgendwelche Agenten haben, die nun nicht mehr mit dem Rest der Agenten verbunden sind, müssen Sie so lange Agenten vom Spielplan entfernen, bis nur noch miteinander verbundene Agenten übrig bleiben.

Phase 4: Support erhalten

- *Sie können Ihr Agentennetzwerk benutzen, um die Gunst der Gilden zu bekommen.*

Um eine Netzwerk- oder Verleumdungskarte werten zu können, müssen Sie einen Agenten auf jeder Gilde stehen haben, die auf der Karte abgebildet sind – zusätzlich muss ein Agent auf Ihrer Heimatbasis oder dem Senat stehen (bei einer Netzwerkkarte) oder auf einer Gegnerbasis (bei einer Verleumdungskarte). Sie können eine, zwei oder mehr Karten innerhalb eines Zuges werten; Agenten dürfen Sie dabei mehrfach nutzen. Eine Heimatbasis gilt nicht als Gilde dieses Charakters.

- Bei jeder Netzwerkkarte, die Sie werten, bekommen Sie den Support einer Gilde, die auf der Karte abgebildet ist. Nehmen Sie sich einen Supportmarker dieser Gilde aus dem Vorrat. Sie dürfen immer nur einen Supportmarker für eine Gilde pro Karte nehmen. Falls keine Supportmarker der abgebildeten Gilden mehr im Vorrat sein sollten, bekommen Sie auch keine Supportmarker.
- Bei jeder Verleumdungskarte, die Sie werten, entziehen Sie einem Gegner den Support einer Gilde, die auf der Karte abgebildet ist. Wählen Sie einen Gegner, auf dessen Heimatbasis Sie einen Agenten platziert haben und eine Gilde, die auf der Verleumdungskarte abgebildet ist. Der Gegner muss einen seiner Supportmarker dieser Gilde in den Vorrat zurücklegen. **Wichtig:** Sie dürfen 1 Credit an die Bank bezahlen, um diesen Supportmarker selber zu behalten, anstatt ihn in den Vorrat zurück zu legen.



Nehmen:



oder



oder



Wenn Sie in Ihrem Zug einen Gegner verleumden, müssen Sie am Ende Ihres Zuges ihren Agenten von der Heimatbasis Ihres Gegners entfernen, weil er enttarnt und ausgeschaltet wurde. Die Agentenfigur kann im nächsten Zug erneut genutzt werden, wenn ein neuer Agent angeworben wird. Der Agent kann aber genutzt werden, um mehrere Verleumdungen innerhalb eines Zuges zu werten, bevor er ausgeschaltet wird.

Sobald Sie eine Karte werten, legen Sie sie auf einen offenen Ablagestapel neben dem jeweiligen Nachziehstapel.

Hinweis: Wenn Sie eine Karte werten, die dem aktuellen Ereignis entspricht, und dies Ihnen Credits einbringt, bekommen Sie diese Credits sofort (die Sie dann z.B. sofort nutzen können, um Marker, die durch Verleumdung weggenommen werden, selber nehmen zu können). Außerdem dürfen Sie Karten in beliebiger Reihenfolge werten, z.B. können Sie eine Verleumdungskarte werten (falls Sie einen Agenten auf der Basis eines Gegners haben), damit einen Supportmarker in den Vorrat geben, dann eine Netzwerkkarte werten (falls Sie eine passende Karte und einen Agenten auf Ihrer Heimatbasis oder dem Senat haben) und sich damit genau diesen Support-Marker aus dem Vorrat nehmen.

Falls Sie in Ihrem Zug keine Karten werten (wollen oder können) nehmen Sie sich 2 Credits aus dem Vorrat.

Phase 5: Nachziehen

Wenn Sie am Ende Ihres Zuges keine oder eine Karte auf der Hand haben, ziehen Sie Netzwerk- oder Verleumdungskarten, bis Sie zwei Karten auf der Hand haben. Sie dürfen wählen, ob Sie vom Netzwerkstapel, vom Verleumdungsstapel oder von beiden Stapeln ziehen. Sollte es Ihnen wegen Erfüllung der aktuellen Ereigniskarte erlaubt sein, Extra-Karten zu ziehen, ziehen Sie jetzt auch diese Karte(n) von beliebigen Stapeln.

Ist einer der Stapel aufgebraucht, mischen Sie den entsprechenden Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.

Ende einer Runde

Sobald alle Spieler ihren kompletten Zug durchgeführt haben, endet die Runde. Entfernen Sie die aktuelle Ereigniskarte dieser Runde und decken Sie die nächste verdeckt liegende Ereigniskarte auf. (In den Runden 2 bis 8 sind jeweils drei Ereigniskarten aufgedeckt).



Falls auf der **neu aufgedeckten** Karte ein Sofortereignis-Symbol ist (ein gelbes Dreieck mit einem Ausrufezeichen), wird die mittlere der aufgedeckten Karten durch eine neue vom Stapel ersetzt – dies gilt als Überraschungsereignis, auf das sich niemand vorbereiten konnte. Nur in einer solchen Situation ist das Symbol von Belang; ignorieren Sie es bei der Spielvorbereitung und auch, wenn ein weiteres solches Symbol beim Aufdecken der Ersatzkarte für ein Sofortereignis-Symbol zum Vorschein kommt. Auf Seite 12 finden Sie ein Beispiel für ein Rundenende.

Der Startspieler beginnt nun eine neue Runde.

Ereigniskarten

In jeder Runde, außer der ersten, gilt eine Ereigniskarte, die beschreibt, was gerade im Imperium passiert. Sie können dieses Ereignis nutzen, um von der Gunst bestimmter Gilden noch stärker profitieren zu können. Jede Ereigniskarte führt eine oder zwei Gilden auf, sowie einen Vorteil, den man erhält, wenn man mit dieser/n Gilde/n eine Wertung erzielt hat. Sowohl Netzwerk- als auch Verleumdungskarten gelten für den gezeigten Vorteil, so lange Sie die abgebildeten Gilden betreffen. Die drei Ereigniskartentypen sind:



Wenn Sie in dieser Runde Netzwerk- oder Verleumdungskarten werten, die jegliche dieser beiden Gilden betreffen, bekommen Sie einen Credit für jede Wertung der betroffenen Gilden. Sind beispielsweise die beiden Gilden **Militär** und **Händler** auf der Ereigniskarte und Sie würden folgende drei Karten in dieser Runde werten – **Militär** & Siedler; **Militär** & **Händler** und **Händler** & **Priester** & **Siedler** – würden Sie vier Credits bekommen.



Wenn Sie in dieser Runde Netzwerk- oder Verleumdungskarten werten, die diese Gilde betreffen, bekommen Sie zwei Credits für jede Wertung dieser Gilde. Ist beispielsweise die Gilde das **Militär** auf der Ereigniskarte und Sie würden folgende zwei Verleumdungen in dieser Runde werten – **Militär** & **Händler** und **Militär** & **Politiker** – würden Sie vier Credits bekommen.



Wenn Sie in dieser Runde Netzwerk- oder Verleumdungskarten werten, die diese Gilde betreffen, bekommen Sie eine Extra-Karte für jede Wertung dieser Gilde. Ist beispielsweise die Gilde die **Händler** auf der Ereigniskarte und Sie würden drei Karten in dieser Runde werten – Militär & Siedler, Militär & **Händler** und **Händler** & Priester & Siedler – würden Sie 2 Extra-Karten in der Nachzieh-Phase ziehen dürfen, selbst wenn sie bereits zwei oder gar mehr Karten auf der Hand haben.

Geldmünzen (Credits)

Geld dient vor allem dazu, im Falle eines Gleichstands bei Spielende einen Sieger bestimmen zu können. Außerdem können Sie Credits bezahlen:

- um Extra-Karten in der Phase „Absichtsänderung“ ziehen zu können,
- um in der Phase „Neue Kontakte knüpfen“ die offen liegenden Gildeplättchen austauschen zu können,
- um Extra-Einsetzen von Agenten oder Drehungen von Plättchen in der Phase „Infiltration“ vornehmen zu können, oder
- um den Support-Marker, den Sie einem Gegner durch eine Verleumdung abgenommen haben, selber behalten zu können.

Sie können Geld auf zweierlei Weise bekommen:

- Wenn Sie in Ihrem Zug keine Karte gewertet haben, nehmen Sie sich 2 Credits.
- Wenn Sie Karten werten, die bestimmten Ereignissen entsprechen, dürfen Sie sich die angegebenen Credits nehmen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn die zehnte Runde vollständig gespielt wurde – d.h., wenn die zehnte Ereigniskarte aus dem Spiel genommen wurde.

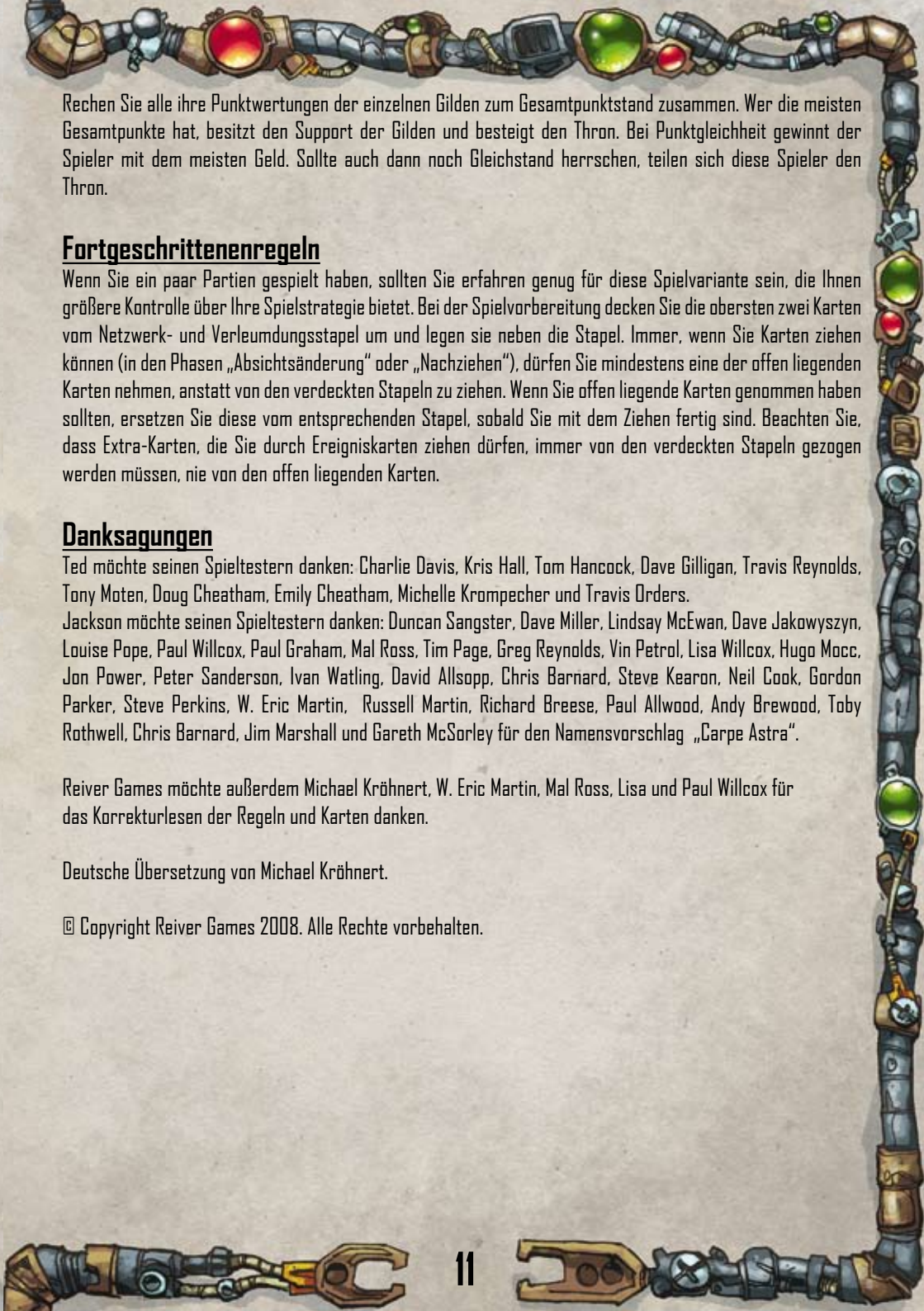
Spielsieger

Für jede Gilde berechnen Sie Ihren Punktestand wie folgt:

Wer die meisten Supportmarker einer Gilde hat, bekommt 4 Punkte.

Wer die zweitmeisten Supportmarker einer Gilde hat, bekommt 2 Punkte.

Sollte es bei der am meisten vertretenen Gilde zum Gleichstand kommen, bekommen alle diese Spieler 3 Punkte, einen Zweitplatzierten gibt es nicht. Sollte es bei der am zweitmeisten vertretenen Gilde zum Gleichstand kommen, bekommen alle diese Spieler 1 Punkt. Um Punkte für eine Gilde zu bekommen, müssen Sie mindestens 1 Supportmarker dieser Gilde besitzen. Sollte ein Spieler sämtliche Supportmarker einer Gilde besitzen, sodass sich keine mehr im Vorrat befinden, bekommt er 6 statt 4 Punkte.



Rechen Sie alle ihre Punktwertungen der einzelnen Gilden zum Gesamtpunktstand zusammen. Wer die meisten Gesamtpunkte hat, besitzt den Support der Gilden und besteigt den Thron. Bei Punktgleichheit gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld. Sollte auch dann noch Gleichstand herrschen, teilen sich diese Spieler den Thron.

Fortgeschrittenenregeln

Wenn Sie ein paar Partien gespielt haben, sollten Sie erfahren genug für diese Spielvariante sein, die Ihnen größere Kontrolle über Ihre Spielstrategie bietet. Bei der Spielvorbereitung decken Sie die obersten zwei Karten vom Netzwerk- und Verleumdungsstapel um und legen sie neben die Stapel. Immer, wenn Sie Karten ziehen können (in den Phasen „Absichtsänderung“ oder „Nachziehen“), dürfen Sie mindestens eine der offen liegenden Karten nehmen, anstatt von den verdeckten Stapeln zu ziehen. Wenn Sie offen liegende Karten genommen haben sollten, ersetzen Sie diese vom entsprechenden Stapel, sobald Sie mit dem Ziehen fertig sind. Beachten Sie, dass Extra-Karten, die Sie durch Ereigniskarten ziehen dürfen, immer von den verdeckten Stapeln gezogen werden müssen, nie von den offen liegenden Karten.

Danksagungen

Ted möchte seinen Spieltestern danken: Charlie Davis, Kris Hall, Tom Hancock, Dave Gilligan, Travis Reynolds, Tony Moten, Doug Cheatham, Emily Cheatham, Michelle Krompecher und Travis Orders.

Jackson möchte seinen Spieltestern danken: Duncan Sangster, Dave Miller, Lindsay McEwan, Dave Jakowyszyn, Louise Pope, Paul Willcox, Paul Graham, Mal Ross, Tim Page, Greg Reynolds, Vin Petrol, Lisa Willcox, Hugo Mocc, Jon Power, Peter Sanderson, Ivan Watling, David Allsopp, Chris Barnard, Steve Kearon, Neil Cook, Gordon Parker, Steve Perkins, W. Eric Martin, Russell Martin, Richard Breese, Paul Allwood, Andy Brewood, Toby Rothwell, Chris Barnard, Jim Marshall und Gareth McSorley für den Namensvorschlag „Carpe Astra“.

Reiver Games möchte außerdem Michael Kröhnert, W. Eric Martin, Mal Ross, Lisa und Paul Willcox für das Korrekturlesen der Regeln und Karten danken.

Deutsche Übersetzung von Michael Kröhnert.

© Copyright Reiver Games 2008. Alle Rechte vorbehalten.

Beispiel für ein Rundenende

Zuerst entfernen Sie die Ereigniskarte der aktuellen Runde (die für die erste Runde dient lediglich als Merkhilfe und wird nicht aufgedeckt, nur weggelegt):



Dann decken Sie die dritte Karte von links auf:







Sollte die neu aufgedeckte Karte das Sofortereignis-Symbol tragen, ersetzen Sie die zweite Karte mit einer neuen vom Stapel.



Wertungsbeispiel

Berechnen Sie den Punktwert jeder Gilde und rechnen Sie dann alle Punktwerte zusammen.

				Im Vorrat	Bemerkung
	$4 \times \text{Red Triangle} = 4$	0	$1 \times \text{Red Triangle} = 2$	0	Meiste: bringt 4 Punkte, zweiter: bringt 2 Punkte
	0	$4 \times \text{Yellow Triangle} = 4$	0	$1 \times \text{Yellow Triangle}$	Meiste: bringt 4 Punkte, kein zweiter Platz
	0	0	$5 \times \text{Blue Triangle} = 6$	0	Alle Marker: bringt 6 Punkte
	$2 \times \text{Green Triangle} = 3$	$2 \times \text{Green Triangle} = 3$	0	0	Gleichstand bei Meiste: jeder bekommt 3 Punkte
	$2 \times \text{Brown Triangle} = 4$	$1 \times \text{Brown Triangle} = 1$	$1 \times \text{Brown Triangle} = 1$	0	Meiste: bringt 4 Punkte, Gleichstand zweiter: je 1 Punkt
	$1 \times \text{Purple Triangle} = 3$	$1 \times \text{Purple Triangle} = 3$	$1 \times \text{Purple Triangle} = 3$	$1 \times \text{Purple Triangle}$	Gleichstand bei Meiste: jeder bekommt 3 Punkte
	14 Punkte	11 Punkte	12 Punkte		Admiral Ch'un gewinnt